



Prefazione

*Il gioco degli scacchi è un mare dove il moscerino può bere e
l'elefante fare il bagno*
Proverbio indiano

(Elaborato a cura di Salvatore Benvenga)

AVVERTENZE IMPORTANTI

La presente guida ha il solo scopo di tracciare le linee guida sulle quali un corso per principianti può essere articolato e costituisce una semplice base di partenza per i successivi necessari approfondimenti.

Essa è una sintesi, personalizzata, di diversi lavori sull'argomento, dai quali ho cercato di trarre spunto, per un corso di avviamento al gioco degli scacchi della durata di sette-otto sessioni di due ore cadauna.

L'esperienza maturata in anni di insegnamento ai bambini di età compresa tra i sette ed i tredici anni ha confermato la bontà di questa impostazione, fermo restando che tale esperienza ha altresì rilevato due aspetti non meno importanti:

- che l'età migliore, salvo eccezioni, in cui un bambino assimila con immediato profitto senza cadute di attenzione è solitamente intorno ai nove-dieci anni;
- che l'insegnamento deve essere corredato da esercitazioni pratiche collettive a partire almeno dalla seconda-terza sessione del corso.

A tal proposito ho rilevato che suddividere i ragazzi in due squadre, Bianchi e Neri, facendo disputare loro una partita collegiale - in cui il docente si limita a far da mossiere sulla scacchiera murale - con l'obbligo della trascrizione delle mosse, ha costituito una esperienza utilissima ai fini didattici. Ma è altrettanto importante inculcare in loro, con le prime lezioni, il rispetto dell'avversario ed alcune normali regole comportamentali quali il darsi la mano prima di iniziare la partita.

Non è intento di questo fascicolo sostituire alcuno dei tanti libri o manuali sull'argomento reperibili in libreria ovvero l'egregia Guida Tecnica per L'Istruttore curata dalla Fsi . Questo lavoro è cominciato nel 1990 ed è stato portato a termine in un decennio circa di attività divulgativa . E', come tutte le cose, suscettibile di perfezionamenti; ma rappresenta, al momento, la migliore sintesi che io sia stato in grado di redigere per aiutare gli allievi. La sua funzione principale è quella di poter essere fotocopiata e consegnata loro perché, una volta a casa, possano rivedere gli argomenti trattati sulla scacchiera murale e riproporli come esercitazione.

Parti di questo lavoro sono state pubblicate nella rubrica scacchistica da me curata sin dal 1990 su Lombardia Oggi, settimanale allegato al giornale La Prealpina, e sul giornale comunale Città di Gallarate, su cui, collaborando come membro del Comitato di Redazione, a partire dal marzo 1994 ho pubblicato una rubrica scacchistica a puntate.

Ho cercato di verificare attentamente ogni parte, ma se qualche errore è rimasto esso mi sia perdonato. In ogni caso ho sempre cercato di insegnare ai giovani scacchisti che ogni apparente verità deve essere vagliata, secondo il saggio ammonimento russo: "fidati ma controlla".

Le molte ore spese nella cura di questo lavoro spero siano servite e serviranno a instillare nei giovani una intelligente passione verso il più nobile e bel gioco mai ideato al mondo: gli scacchi.

*Salvatore Benvenga
Gallarate*

Una breve storia

Gli scacchi sono qualcosa di più che un semplice gioco, tanto che potrebbero definirsi - senza esagerazione- un paradigma della vita. Thomas Henry Huxley (1825-1895) scrisse che la scacchiera rappresenta il mondo, i pezzi i fenomeni dell'universo, le regole del gioco ciò che noi chiamiamo leggi della Natura. Il volto del giocatore che ci siede di fronte ci è nascosto. Noi sappiamo che il suo gioco è sempre corretto, leale e paziente. Ma sappiamo anche, a nostre spese, che egli non commetterà mai errori o ci concederà la più piccola concessione. Questa suggestiva metafora fornisce sufficienti spunti di riflessione.

Gli scacchi originano da un antico gioco di guerra, vecchio certamente di oltre millecinquecento anni, giocato in India: lo **chaturanga** (parola che significa quattro unità). Quattro difatti erano gli elementi schierati, similmente alla composizione di un esercito indiano: elefanti, cavalli, carri e fanti. Il gioco si svolgeva con l'ausilio dei dadi e, in certe versioni, con quattro giocatori. Furono i Persiani che, appreso il gioco dagli indiani, ne modificarono le regole rendendolo più vicino a quello attuale. Essi lo chiamarono **chatrang**.

Nel settimo secolo gli Arabi conquistarono la Persia e gli scacchi, che essi chiamavano **shatranj**, divennero uno dei loro giochi prediletti. La conquista araba della Spagna portò con sé anche gli scacchi, e ne avviò la loro diffusione nel mondo occidentale. In Russia invece gli scacchi giunsero circa un secolo più tardi, molto probabilmente grazie alla carovaniere dei mercanti che, dalla Persia, salivano, ad est ed ad ovest del Mar Caspio, per commerciare con i popoli slavi.

Nel medioevo si giocava a scacchi in tutte le corti d'Europa e, fino al Rinascimento, i più celebri campioni furono di nazionalità iberica (Ruy Lopez) o italiana (Gioacchino Greco, Leonardo da Cutro, Giulio Polerio). Notevole fu la letteratura che diffusero sull'argomento e che permise una crescita tecnica del gioco.

Furono gli italiani ad introdurre una modifica importante: l'ampio movimento della Donna, fino ad allora più limitato. Col settecento i francesi espressero il genio di

Philidor e l'epicentro mondiale del gioco divenne Parigi, grazie anche ai vari Deschappeles, La Bourdonnais e Saint Amant. Fu verso la metà dell'ottocento, con Staunton, che gli inglesi sottrassero il predominio ai francesi. Ma il gioco si stava oramai internazionalizzando: l'americano Morphy (uno dei più grandi geni scacchistici in assoluto) ed il tedesco Anderssen divennero i più celebri giocatori dell'epoca.

Fu però con Steinitz, ebreo nato a Praga nel 1836 il quale vinse tra la sorpresa generale un match con Anderssen nel 1866, che si parla per la prima volta di Campione del Mondo. Steinitz confutò il modo spregiudicato di giocare tipico del suo tempo - e fino ad allora considerato l'unico accettabile - per valorizzare gli elementi posizionali e più finemente strategici. Nel 1894 Steinitz fu sconfitto da Lasker, ebreo nato in Prussia nel 1868, il quale mantenne lo scettro fino al 1921, quando la macchina degli scacchi, ovvero Raoul Capablanca nato a Cuba nel 1888, lo detronizzò. Capablanca, considerato unanimemente uno dei massimi giocatori di tutti i tempi, fu sconfitto inaspettatamente da Alekhine, russo nato a Mosca nel 1892, ma naturalizzato francese. Questo accadeva nel 1927. Alekhine, giocatore autocostruitosi con una volontà di ferro e dotato di una visione combinatoria straordinaria, non concesse mai a Capablanca l'opportunità di una rivincita. Accordò invece un match, nel 1935, all'olandese Euwe, nato nel 1901, il quale, tra lo stupore generale, conquistò il titolo, salvo riconsegnarlo allo stesso Alekhine nel 1937 nel match di rivincita cavallerescamente concesso da Euwe.

Al termine della seconda guerra mondiale si tornò alle competizioni scacchistiche senza che vi fosse un campione del mondo in carica, ciò per l'avvenuta morte di Alekhine. Pertanto, nel 1948, la FIDE organizzò un match tra i migliori sei giocatori del tempo, torneo vinto dal russo Botvinnik, nato a Kuokkala (Pietroburgo) nel 1911. Botvinnik, che divenne poi direttore della migliore scuola scacchistica sovietica da cui sarebbero usciti, tra gli altri, sia Karpov che Kasparov, avviò il lungo periodo del predominio russo che dura ancora oggi. E' sempre stato da tutti considerato uno straordinario giocatore. Perse il titolo nel 1957 ad opera del suo connazionale Smyslov (nato a Mosca nel 1921) ma lo

ricquistò l'anno successivo. Lo riprese nel 1960 ad opera di una luminosa meteora : Tal, nato a Riga nel 1936, giocatore giovanissimo dotato di un fantastico gioco d'attacco ma di salute cagionevole. Ancora una volta Botvinnik si riprese lo scettro nel 1961, per perderlo definitivamente nel 1963 ad opera di "cemento armato" Petrosjan, armeno nato nel 1929, scacchista dotato di uno stile di gioco impenetrabile. Nessuno di questi precitati nove campioni del mondo, ad eccezione di Smyslov, è oggi ancora in vita. Il decimo campione del mondo fu Spassky, nato a Leningrado nel 1937, il quale sconfisse Petrosjan nel 1969 al secondo assalto alla corona. Ma nel 1972 accadde che un giovane americano di nome Fischer, nato nel 1943 a Chicago, si sedette - primo occidentale dopo decenni - davanti ad un russo per una sfida che attirò sugli scacchi l'attenzione anche di coloro che di scacchi non capivano un fico secco. Achille contro Ettore, scrisse qualcuno, ed il talentuoso Fischer portò in America l'undicesima corona mondiale. Ma Fischer, geniale quanto eccentrico, voleva gestire il titolo secondo regole proprie, cosicché la FIDE lo detronizzò d'ufficio nel 1975. Fu Karpov, russo nato a Zlatoust nel 1951, a succedergli dimostrando negli anni successivi di essere davvero un giocatore formidabile e di assoluto spessore tecnico. Karpov perse nel 1985 la seconda sfida con Kasparov, nato a Baku nel 1963, che diventò tredicesimo campione del mondo ed il più giovane in assoluto.

Siamo così giunti ai giorni nostri. Kasparov, ripercorrendo le orme di Fischer, per aver voluto sottrarre alla FIDE la gestione del titolo, è stato detronizzato d'ufficio e la corona è ritornata a Karpov. Ma si parla oramai di una prossima riunificazione del titolo. Abbiamo citato solo i tredici campioni del mondo ufficiali che dal 1866 ad oggi si sono succeduti sul trono, ma andrebbero citati anche quelli che - pur grandissimi, non hanno mai conseguito il titolo: Cigorin, Nimzowitch, Rubinstein, Reti, Reshevsky, Keres ed altri che hanno scritto bellissime pagine (anche nel senso letterale) scacchistiche. Ogni scacchista che si rispetti studia le partite di questi grandi maestri, ne ammira la profondità del pensiero e la bellezza artistica in esse espresse.



I CAMPIONI DEL MONDO

Fino al 1886 non è mai esistito il titolo di Campione del Mondo. Indubbiamente ci sono stati nei secoli precedenti a tale data giocatori di grandissimo talento. Ma sia Ruy Lopez che Staunton, tanto Philidor quanto Anderssen, oppure Leonardo da Cutri o Morphy non hanno potuto fregiarsi di un titolo ai loro tempi inesistente.

Sono stati i club scacchistici americani di New York, Saint Louis e New Orleans che organizzando il match tra Steinitz e Zukertort hanno avviato il sistema di ufficializzazione del titolo di Campione del mondo, titolo poi legittimato dalla Fide (Federazione Internazionale Scacchistica) fondata nel 1924.



Alekhine-Capablanca
B.,Aires, 1927

Questo l'elenco dei campioni del mondo ufficiali a partire dal 1886:

1. **Wilhelm Steinitz** - dal 1886 al 1894 -
(*Praga 18.5.1836 – New York 12.8.1900*)
2. **Emanuel Lasker** - dal 1894 al 1921 -
(*Berlinchen 24.12.1868 – New York 13.1.1941*)
3. **José Raul Capablanca** - dal 1921 al 1927 -
(*L'Avana 19.11.1888 – New York 8.3.1942*)
- 4.
5. **Alexander Alechin** - dal 1927 al 1946
- (*)
(*Mosca 1.11.1892 – Lisbona 24.3.1946*)
6. **Max Euwe** - dal 1935 al 1937 -
(*Watergraafsmeer 20.5.1901 - Amsterdam 26.11.1981*)
7. **Mihajl Botvinnik** - dal 1948 al 1963(*) –
(*Kuokkala 17.8.1911 – Mosca 5.5.1995*)

8. **Vasilij Smyslov** - dal 1957 al 1958 -
(*Mosca 24.3.1921* -)
9. **Mihajl Tal** - dal 1960 al 1961 -
(*Riga 9.11.1936 – Mosca 28.6.1992*)
10. **Tigran Petrosjan** - dal 1963 al 1969 -
(*Tblisi 17.6.1929 – Mosca 13.8.1984*)
11. **Boris Spassky** - dal 1969 al 1972 -
(*Leningrado 30.1.1937 –*)
12. **Robert Fischer** - dal 1972 al 1974 -
(*Chicago 10.3.1943*)
13. **Anatolj Karpov** - dal 1974 al 1985 –
(#)
(*Zlatoust 23.5.1951 –*)
14. **Gary Kasparov** - dal 1985 – (#)
(*Baku 13.4.1963 –*)

(*) non consecutivamente

(#) dal 1995 Kasparov ha difeso il titolo al di fuori delle regole Fide.

Quindi Karpov ha recuperato il titolo detenendolo fino al 1999 anno in cui anch'egli non ha accettato le nuove regole introdotte dalla Fide per il titolo mondiale che hanno portato ai seguenti detentori :

15. **Alexander Khalifman** (C.M. Fide 1999-2000) (*Lvov 18.1.1966–*)
16. **Viswanathan Anand** (C.M. Fide 2000-2001) (*Madras 11.12.1969–*)
17. **Ruslan Ponomariov** (C.M. Fide 2001-2002) (*Gorlovka 11.10.1983–*)
18. **Vladimir Kramnik** (C.M. non Fide Londra 2000, match con Kasparov) (*Tuapse 25.06.1975*)



GLI SCACCHI A GALLARATE

Risalendo il corso del fiume...

Nel gennaio del 1913 sulla rivista *L'Italia Scacchistica* appare l'annuncio che undici circoli aderiscono alla costituzione di una nuova Federazione scacchistica italiana. Tra questi padri fondatori della Federazione (che di fatto vedrà ufficialmente la luce il 20/9/1920) figura la società varesina con la sezione di Gallarate.

In forma autonoma lo scacchismo gallaratese si organizza il 16/11/1920 con la fondazione della Società Scacchistica Gallaratese (tra i suoi dirigenti a cavallo degli anni sessanta, prima cioè che il sodalizio cessi, i gallaratesi ricorderanno il fotografo Spinelli).

Nel 1969 Pasquale Ricciardi rifonda e rivitalizza l'associazione, denominandola Club degli Scacchi Gallarate. La prima tessera viene assegnata al conte Corrado Agusta, dell'omonima e celebre fabbrica d'elicotteri, che versa un sostanzioso contributo per l'avvio del sodalizio. La sede, inizialmente presso il Centro della Gioventù, viene trasferita nel 1971 nella sala superiore del celebre Caffè Ranzoni in piazza Libertà (oggi Pasticceria Zamberletti), luogo di ritrovo della borghesia gallaratese. Ricciardi, nato a Smirne da famiglia siciliana ed in grado di parlare le lingue orientali, è però sovente in Iran per conto della stessa Agusta di cui è incaricato d'affari, per cui la Presidenza, dopo un breve interregno di Sbardolini Franco, viene affidata a Luigi Patrignoni - noto cronista gallaratese della Prealpina per quarant'anni - che regge il Club fino agli anni '80, quando decise di ritirarsi per motivi di salute. Nel frattempo però il Caffè Ranzoni aveva cessato l'attività ed il Club degli Scacchi trovò sede - col Club del Bridge - in piazza Garibaldi. Nella presidenza subentrò quindi Salvatore Benvenga che, tra le altre cose, dovette gestire diversi traslochi della sede. Nel frattempo, per uno strano scherzo del destino, Ricciardi e Patrignoni scompaiono nell'aprile del 1996, a pochi giorni di distanza l'uno dall'altro.

L'Assemblea Sociale del 16 gennaio 1997, in aderenza alle nuove norme federali

conseguenti all'affiliazione degli scacchi al Coni per cui i circoli scacchistici devono essere Società scacchistiche, restituisce al sodalizio con l'antico nome di Società Scacchistica Gallaratese.

Nella Biblioteca Civica di Gallarate, nella purtroppo non vasta raccolta di testi scacchistici, se ne trova uno che ha una certa importanza: è il celebre "La Partita d'Oggi" di Carlo Salvioli e Giuseppe Stalda. All'interno, vergato a mano, appare l'anno di donazione alla biblioteca, 1946, e la firma del donatore, Romeo Galdabini, che fu socio della Scacchistica gallaratese. Un altro nome importante per gli scacchi gallaratesi è quello di Ferruccio Castiglioni, milanese (1921-1971) ingegnere e dirigente Pirelli. Ottimo giocatore nazionale, fu anche reggente dell'ASIGC, fu tra i soci fondatori della Federazione Scacchistica Italiana. La rivista Italia Scacchistica nel 1971 lo cita come riferimento a Gallarate (era uno dei soci onorari del Club degli Scacchi).

Per quanto riguarda le manifestazioni scacchistiche di rilievo nazionale, Gallarate può vantare il Torneo Binaghi. Infatti, a cavallo dei primi anni '70, la Coppa Binaghi (sponsorizzata dall'omonima famiglia) attirava in città giocatori da molte parti d'Italia. Il torneo fu probabilmente il primo in Italia ad adottare la formula semilampo. Nel 1971 la quota d'iscrizione, inclusa colazione a mezzogiorno al Bar Ranzoni, costava mille lire (equivalenti a poco meno di sette euro odierni).

Nel 1971 erano iscritti 99 soci, tutti nomi noti nella città. Il Caffè Ranzoni, non dimentichiamolo, era il centro della vita sociale gallaratese in quegli anni e quasi tutti i suoi frequentatori giocavano anche a scacchi. Nel '72, con Ricciardi in Iran, il Trofeo Binaghi fu organizzato da Franco Sbardolini, Claudio Russo e Renato Gozzi. Parteciparono sessantaquattro giocatori, tra cui gente del calibro di Cappello (Milano) che vinse, Palmiotto (Bologna) e Minetti (Torino). I colori di Gallarate furono difesi da Schneiders che si classificò secondo.

Ma nei primi anni '70 a Gallarate, si disputava anche il "Torneo ing. Renzo Gnocchi.", la cui vedova signora Melchi Bizzozzero era socia onoraria del Club. Vediamo alcuni dei partecipanti di allora: Aranovitch, Barlocco, Manoli (purtroppo deceduto qualche anno fa), Parasacchi,

Ormelli, Adorno, Gnocchi, Giorgetti, Tomassoni, Ruggeri, Scarabello, Gasco, Mondini, Caravati, Cisarò, Marchioni e poi Cattorini, Fedeli, Gandini, Saporiti, Del Toso, Deveronico, Berio, Gianquintieri. Per dare un'idea dell'importanza delle manifestazioni gallaratesi, si pensi che le gare venivano dirette dal maestro Ferrantes, figura eminente dello scacchismo italiano (fu direttore peraltro di Italia Scacchistica e curatore per decenni del celebre quiz sulla Settimana Enigmistica)

A Gallarate era spesso ospite il famoso maestro peruviano Esteban Canal (uno dei più celebri e forti scacchisti di levatura mondiale che abbiano vissuto in Italia), deceduto nel 1981 a Cocquio dove è sepolto. Nell'archivio storico della Società Scacchistica Gallaratese sono conservate fotografie ed alcune lettere manoscritte dallo stesso Canal a Ricciardi.

In un paese, come l'Italia, in cui – fatto salvo un glorioso quanto lontanissimo passato – gli scacchi non godono di attenzione da parte del grosso pubblico ed anzi sono visti da più come un eccentrico gioco da tavolino per sedentari, solo la passione e la forza di persone come Ricciardi e Patrignoni che mi hanno preceduto nella guida della Società Scacchistica Gallaratese, ha potuto preservare anche nella piccola provincia un patrimonio di cultura ed educazione che altrimenti finirebbe sommerso dall'indifferenza.

Ma sento il dovere di ricordare, con loro, tra le tante figure della scacchistica gallaratese che ho conosciuto e che non ci sono più: Manoli, Dal Maso, Mari, Ferri, e tanti altri con cui ho affrontato il mio noviziato scacchistico come un pollo destinato alla spennatura. Vecchi scacchisti formati nelle fumose salette di bar che non ci sono più, tra un caffè e l'altro, pronti a strapazzarti con trappole e tatticismi di mestiere, sorridendo della tua inesperienza.

Gli scacchi non sono solo dei campioni osannati, ma anche del vecchio ragioniere che – nel dopolavoro – tra un gambetto di Re e una cappella, mantiene vivo il fascino antico del gioco e ne alimenta la curiosità tra i non addetti.

Credo che siamo tutti loro debitori – anche i non scacchisti – di un'affettuosa memoria.



PRIMA PARTE

Introduzione

<< Il Giuoco degli Scacchi non è solo un ozioso passatempo. Parecchie importantissime qualità della mente, che sono utili nel corso della vita umana, s'acquistano o si rafforzano mediante quel giuoco, cosicchè diventano abitudini pronte ad ogni occasione. Perché la vita è una specie di giuoco di scacchi, in cui abbiamo spesso dei punti da guadagnare e dei competitori o avversari con cui contendere; e in cui c'è una gran varietà di buoni e cattivi eventi, i quali sono, entro certi limiti, effetti della prudenza o della mancanza della medesima. >>

Benjamin Franklin

- La Morale degli scacchi - (1779)

Si è voluto iniziare questo lavoro con le parole di Beniamino Franklin che – credo – rispondano in buona parte alla domanda rivoltami da una giovane madre allorché mi chiese perché si debba insegnare gli scacchi già nelle scuole primarie.

Il termine scacco matto viene fatto derivare dal persiano « *shàh màt* » ovvero « il Re è perduto ». Da *shàh* originano anche i termini: *scacco* (ital.), *chess* (ingl.), *échecs* (fr.), *schach* (ted.), *adjedrez* (spa), *shakhmaty* (rus), *sahovski* (serbo-croato), *sakk* (ungh.).

Gli scacchi sono un *giuoco* (definiamolo così) in cui non si finisce mai di imparare e su questo incide anche il fatto che in una partita di 40 mosse quelle possibili - *incluse quindi anche tutte quelle non buone* - sono miliardi e miliardi (25×10^{15} per l'esattezza). Ma se questo è solo un fatto numerico che prescinde dalla logica del gioco, così come avviene nella musica dove l'ampia possibilità di combinare matematicamente le note nulla ha che vedere con il senso armonico, ha tuttavia la sua importanza quando si tratta di sviluppare un tema in modo specifico. La capacità di prevedere il concatenarsi di

mosse dirette a realizzare un piano strategico, l'abilità concepire la partita come un tutt'uno scegliendo la migliore di molte alternative richiedono grande concentrazione, conoscenza profonda e fantasia creatrice.

La partita a scacchi

Lo studio degli scacchi, giacché di studio vero e proprio si può parlare, comporta una enorme mole di lavoro, diretto ad acquisire la padronanza del gioco attraverso l'apprendimento ragionato delle tre fasi attraverso cui si svolge la partita a scacchi. Queste, com'è noto, sono:

- l'apertura
- il medio gioco
- il finale.

Nell'ordine suddetto, ognuno di questi tre momenti è interconnesso con l'altro, nel senso che ne è la logica premessa.

L'apertura è la prima fase di gioco guidata dal principio della rapida mobilitazione dei pezzi. Essa si conclude con l'arrocco. I vantaggi di materiale o di posizione acquisiti in apertura sovente si mantengono fino al termine. Nel centro partita (detto anche medio-gioco) la capacità combinatoria attuata con una successione di manovre può indirizzare in modo positivo un incontro equilibrato ovvero capovolgere le sorti dell'incontro stesso, qualora questo fosse iniziato male. L'ultimo atto della partita è il finale, contraddistinto dalla maggiore attività del Re dopo il cambio dei pezzi. L'esito dell'incontro, nel finale, dipende quasi sempre dalla possibilità di portare un pedone fino all'ultima traversa promuovendolo a pezzo.

Può accadere che semplificazioni in apertura portino direttamente al finale, senza passare dal centro partita, oppure che la partita si concluda direttamente in apertura a causa di gravi errori commessi nelle prime mosse, ovvero che la fase centrale risulti tanto decisiva da indurre uno dei contendenti all'abbandono.

Il preciso trattamento del finale, una volta arrivati, è comunque sempre decisivo. Si può ancora essere in tempo a correggere

errori, *purché non catastrofici*, commessi in apertura o nel centro partita, ma nel finale una leggerezza anche minima conduce a conseguenze irreparabili. Per questa ragione lo studio dei finali negli scacchi rappresenta un sezione "specialistica" vera e propria, dove autori illustri hanno speso anni della loro vita per stabilire in quali situazioni canoniche, con o senza il tratto, il finale possa dirsi vinto o patto. Non si raccomanderà mai abbastanza agli appassionati di studiare con metodo e dedizione la "noiosissima" e vastissima branca dei finali, dove prevale la tecnica pura.

Capablanca, grandissimo campione di scacchi, suggeriva di cominciare lo studio partendo dai finali. L'apparente paradosso ha un suo logico fondamento, poiché imparare a concretare la vittoria con pochi pezzi insegna ad ottimizzare le loro potenzialità, a concretare una posizione superiore, a giocare con precisione giacché - come detto - nel finale anche una piccola inesattezza può sovvertire le sorti della partita.

Imparare a giocare non è difficile. Le regole fondamentali ed i movimenti dei singoli pezzi si assimilano in poco tempo. I ragazzi, ovviamente, sono favoriti nella velocità d'apprendimento, ma tutti possono, con buona volontà, impadronirsi delle tecniche di base per giocare discretamente. E' importante non aver fretta. I concetti, anche i più difficili in apparenza, si digeriscono con la pratica di gioco e con l'analisi delle proprie sconfitte.

Si impara di più dalle proprie sconfitte che dalle vittorie, magari "rubacchiate" per qualche svistaccia dell'avversario. Per questo sarebbe bene cercare di giocare quanto più possibile contro giocatori più forti, con cui le sconfitte pesano meno e formano un bagaglio di esperienza impagabile. Forti giocatori, con le debite eccezioni, non si nasce ma lo si diventa. Il talento costituisce grosso modo il venti per cento della forza un campione, ma l'ottanta per cento è sicuramente formato dal lavoro speso nello sforzo di migliorarsi.

Infine, bisognerebbe durante la partita non mirare subito ad uno scaccomatto quasi sempre impossibile (salvo che non ne sia data l'occasione da un gioco maldestro

dell'avversario) ma a costruire un piano strategico.

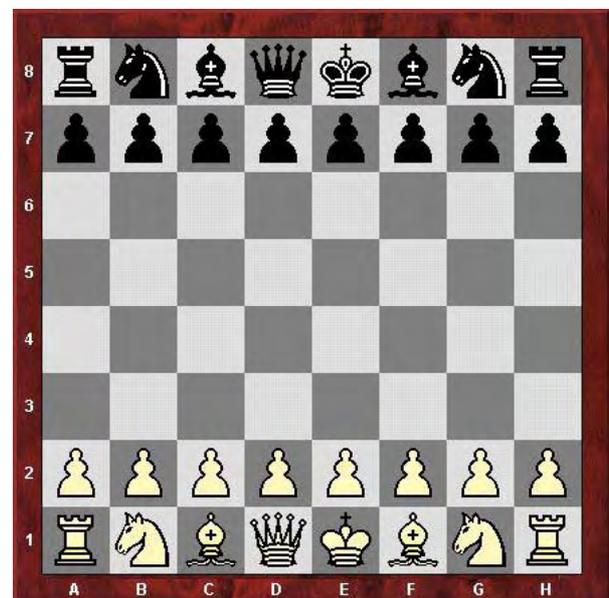
La fretta, ricordiamocelo - è quasi sempre cattiva consigliera. Per imparare bene occorre molto tempo speso nello studio e nella pratica di gioco.

Non bisognerebbe tanto aspirare ad essere dei campioni imbattibili - nessuno lo è mai stato ed anche i migliori maestri al mondo hanno subito cocenti sconfitte - quanto piuttosto riuscire a giocare al meglio delle proprie capacità nel rispetto dell'avversario.



La notazione

Gli scacchi hanno un codice che permette di trascrivere (e conseguentemente ricostruire) una partita o una posizione. Ogni casa della scacchiera viene identificata da una lettera e da una cifra: le lettere (dalla a alla h) contrassegnano le otto colonne, i numeri (da 1 a 8) le otto traverse.



La scacchiera ed i suoi pezzi

Esistono due tipi di notazione: quella estesa e quella sintetica. La prima indica le case di inizio e di fine mossa senza bisogno che venga indicato il simbolo del pezzo dato che in ogni casa di partenza ve ne può essere

solamente uno, mentre la sintetica indica solo la casa di arrivo di arrivo accompagnata dal un contrassegno (letterale o iconografico del pezzo che ha effettuato la mossa). La più diffusa e moderna è senza dubbio quella sintetica, accompagnata dal simbolo iconografico del pezzo. Le sole mosse di pedone non vengono precedute da alcun simbolo.

Ecco un esempio di un identico inizio di partita con le due differenti notazioni:

ESTESA		SINTETICA	
Bianco	Nero	Bianco	Nero
1.e2-e4	e7-e5	1.e4	e5
2.g1-f3	b8-c6	2.Cf3	Cc6
3.f1-c4	g8-f6	3.Ac4	Cf6
4.0-0	f8-c5	4.0-0	Ac5

La notazione figurata permette invece la riproduzione del simbolo in luogo della lettera iniziale del pezzo.

La seconda mossa si sarebbe potuta scrivere **2. Cf3 Cc6** (infatti **C** sta per Cavallo), e la terza **3. Ac4** (infatti **A** sta per Alfiere, così come **T** identifica la Torre, **D** la Donna e **R** il Re).

Con questi pochi elementi ed un minimo di pratica chiunque è in grado di riuscire, in breve tempo, a trascrivere una propria partita ovvero a rigiocarne una pubblicata.

L'abitudine a trascrivere le mosse, identificando le coordinate sulla scacchiera è un esercizio in cui anche i più piccoli finiscono con l'eccellere rapidamente. Non finirò mai di stupirmi nel sentire un piccolo che, in breve tempo, identifica con le coordinate il movimento dei pezzi, familiarizzando con tali espressioni.

Un ultima annotazione necessaria riguarda la simbologia complementare che affianca, a commento, le mosse. Essa è abbastanza sviluppata, ma è sufficiente conoscere almeno i seguenti simboli:

Tabella dei principali segni convenzionali

<u>Significato</u>	<u>Segno</u>
Scacco	+
Scacco matto	#
Cattura	x
Mossa forte	!
Mossa fortissima	!!
Mossa interessante	!?
Mossa dubbia	?!
Mossa debole	?
Mossa debolissima	??
Arrocco corto	0-0
Arrocco lungo	0-0-0
Il B. è in vantaggio	+ -
Il N. è in vantaggio	-+
Il B. sta meglio	±
Il N. sta meglio	∓
Gioco incerto	∞
Gioco pari	=
Con l'idea di...	△
Sarebbe meglio	◐
Centro	⊞
Zugzwang	⊙
Attacco	→

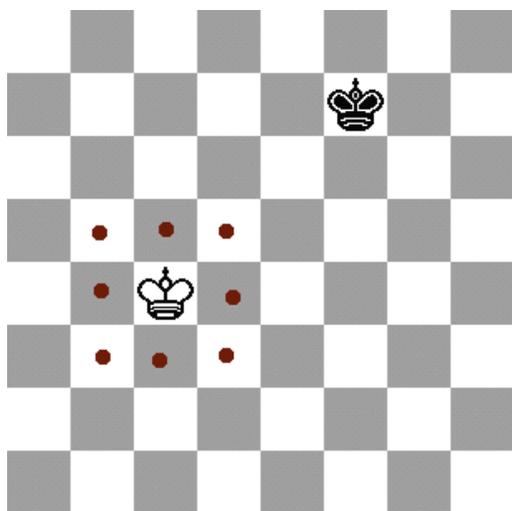
Il movimento dei pezzi

Innanzitutto è bene abituare i bambini a posizionare correttamente la scacchiera (la casa bianca sta alla destra del giocatore). All'inizio delle lezioni consegno a ciascuno una scacchiera e chiedo di disporvi sopra i pezzi. Dopo di che verifico che non ci siano errori di disposizione. Uno dei più frequenti a cui assisto, nella fase iniziale del corso, è vedere la Donna su casa di colore diverso dal proprio.

Insisto molto anche sulla terminologia appropriata: colonna, traversa, casa...

Ovviamente – e questo vale per tutti i pezzi –
– tranne che per il Cavallo, non può scavalcare case occupate.

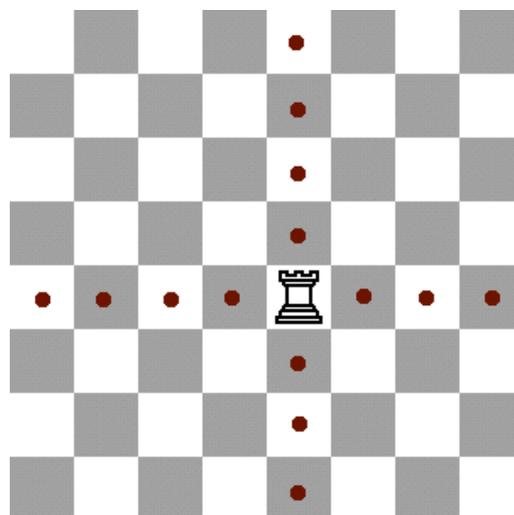
IL MOVIMENTO DEL RE



Il Re si muove di una casa alla volta in ogni direzione.

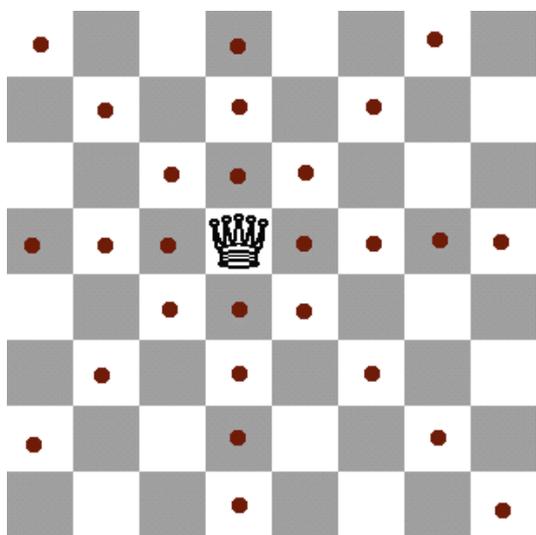
Ai due Re non è concesso toccarsi, tra loro deve esserci sempre almeno una casa libera.

IL MOVIMENTO DELLA TORRE



La Torre si può muovere a piacimento tanto sulla colonna, quanto sulla traversa che partono dalla casa in cui si trova.

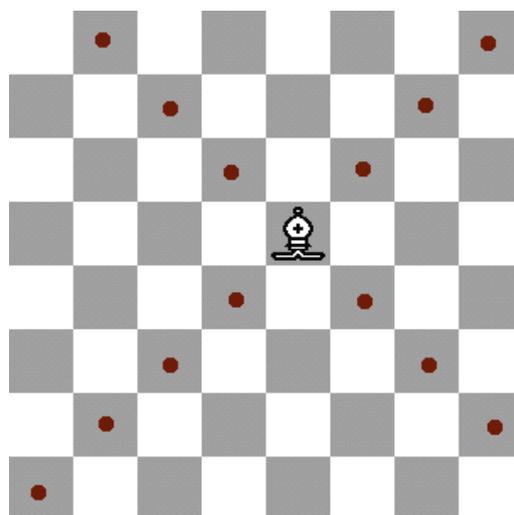
IL MOVIMENTO DELLA DONNA



La Donna è il pezzo più potente degli scacchi. Può spaziare a suo piacimento su ogni casa della colonna su cui si trova, così come su tutta la traversa e perfino sulle diagonali.

Assume in sé il movimento della Torre e dell'Alfiere, ma non quello del Cavallo.

IL MOVIMENTO DELL' ALFIERE

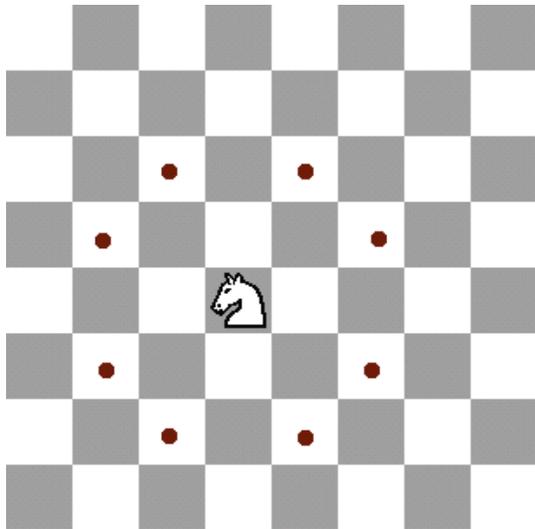


L'Alfiere si può muovere a piacimento lungo le diagonali del suo stesso colore che si diramano dalla casa in cui si trova.

Si osservi che l'Alfiere che parte da una casa bianca, raggiunge solo un'altra casa di colore bianco, mentre l'Alfiere che parte da

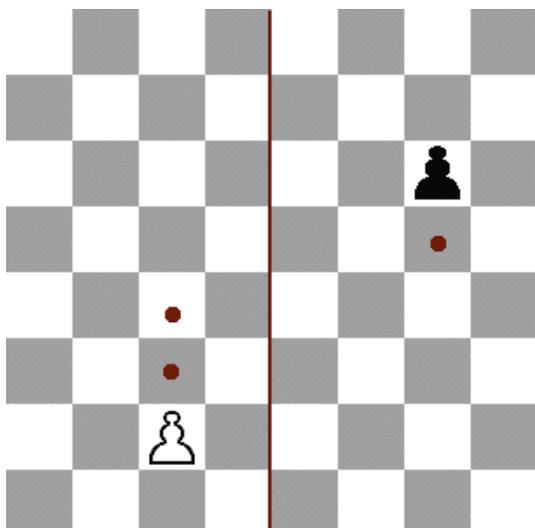
una casa di colore nero, può raggiungere solo case di colore nero.
Per questa ragione si parla di Alfiere delle case chiare e di Alfiere delle case scure.

IL MOVIMENTO DEL CAVALLO



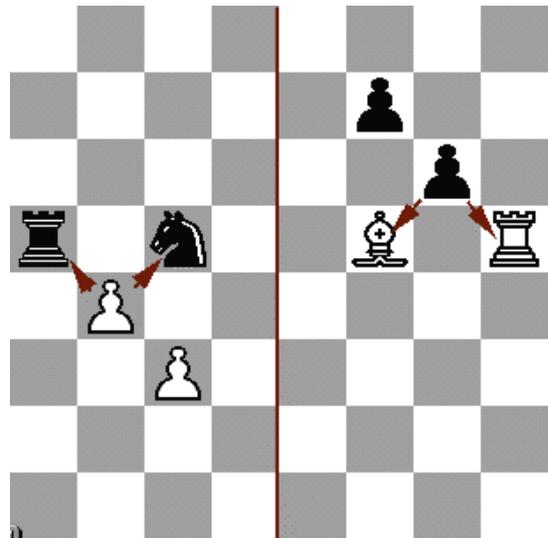
Il Cavallo è l'unico pezzo che può saltare un ostacolo. Si noti come il Cavallo arrivi sempre su una casa di colore diverso da quella di partenza. Il Cavallo è più potente se agisce da case centrali, proprio perché controlla un maggior numero di case (fino a otto). Un Cavallo posto ai bordi della scacchiera sviluppa un minore raggio di azione.

IL MOVIMENTO DEL PEDONE



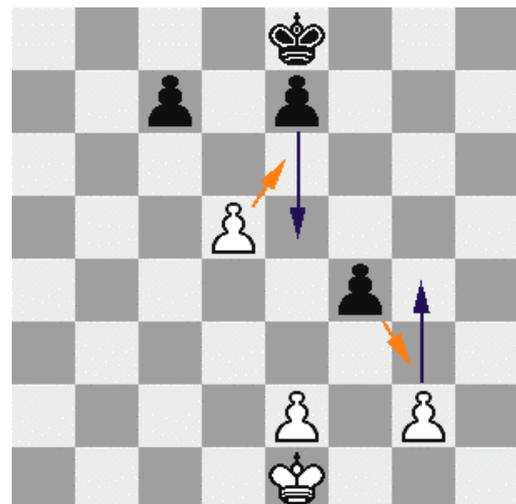
Il Pedone, all'inizio della partita, può muoversi a scelta di UNA o DUE case. Una volta mosso, procede poi solo di una casa alla volta. Può catturare però solo in diagonale. Come si vede dalla figura seguente.

COME CATTURA IL PEDONE



Il pedone ha una ulteriore caratteristica: la presa en-passant o al varco che dir si voglia. Vedi figura seguente:

LA PRESA AL VARCO (en-passant)



Una volta giunto sulla quinta traversa può catturare il pedone avversario che venisse spinto di due passi dalla casa di partenza.

Come si può osservare dal diagramma i due pedoni si troverebbero affiancati. Con la cattura en-passant, il pedone in quinta va a mettersi in sesta proprio come se il pedone avversario appena catturato fosse stato mosso di un passo.

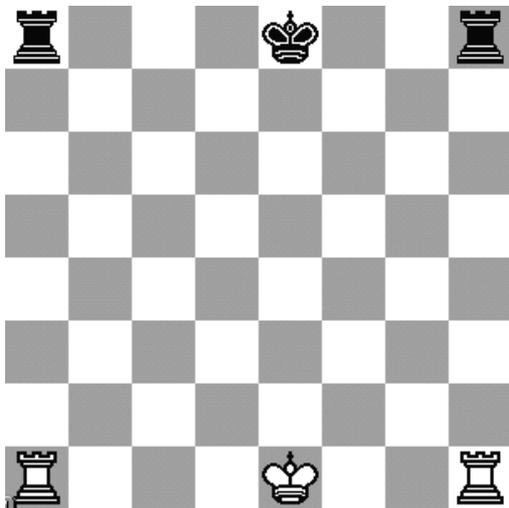
La presa al varco può essere fatta **solo** nel momento in cui se ne presenta l'opportunità e non successivamente. Quindi non ci possono essere ripensamenti. Se il pedone non viene catturato esso resterà di fianco al pedone in quinta.

L'ARROCCO

L'arrocco - la parola deriva da *Rocco* (l'antico nome della Torre) – ed ha lo scopo di portare il Re in un posto sicuro. Le case d'angolo sono per lui le più sicure all'inizio della partita.

La figura seguente mostra la posizione del Re e delle Torri sulla scacchiera, ripulita dalla presenza degli altri pezzi per meglio mettere in risalto tale concetto.

PRIMA DI ARROCCARE



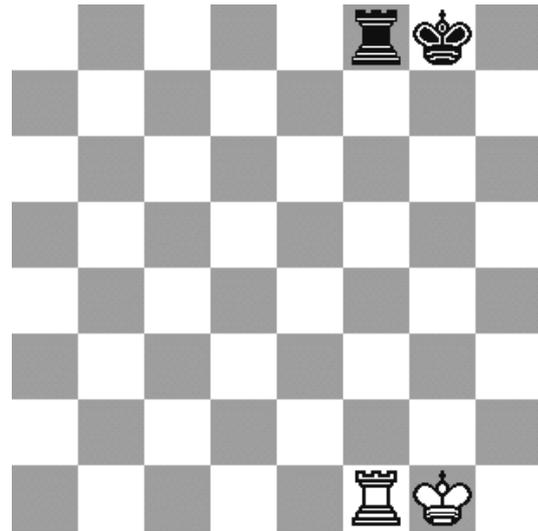
Nel diagramma soprastante i due Re e le due Torri sono ancora nelle loro case di partenza.

Ogni giocatore può arroccare una volta durante la partita. L'arrocco è una mossa speciale che consente di muovere due pezzi in una volta sola: Re e Torre.

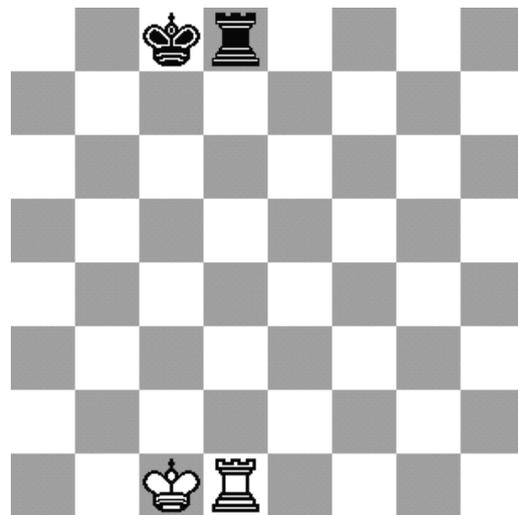
Vi sono due tipi di arrocco: quello corto e quello lungo. Optare per l'uno o per l'altro dipende dal tipo di partita che il giocatore intende impostare.

Quando un giocatore arrocca corto ed il suo avversario arrocca lungo, si parla di arroccchi eterogenei, premessa solitamente di partite molto aggressive.

Vediamo i due tipi di arrocco nelle immagini seguenti:



ARROCCO CORTO (0-0)



ARROCCO LUNGO (0-0-0)

Tanto nell'arrocco corto (0-0), quanto in quello lungo (0-0-0), il Re si sposta di DUE case alla sua destra o alla sua sinistra e la Torre si mette al suo fianco verso le colonne centrali della scacchiera.

Quando si arrocca, ricordarsi che prima bisogna muovere il Re e poi la Torre, mai il contrario!

L'arrocco **non** può essere fatto se:

- Il Re o la Torre sono già stati mossi prima
- Se il Re è sotto scacco
- Se tra Re e Torre ci sono dei pezzi
- Se una delle case di passaggio è sotto controllo avversario.

L'arrocco è importante, come detto in precedenza, perché assolve a due funzioni strategiche importanti: mette al riparo il Re e facilita l'ingresso in gioco della Torre.

Il Re ancora non arroccato è assai vulnerabile nelle prime fasi del gioco e gli attacchi contro il Re che si trova ancora nella casa di partenza hanno un'alta probabilità di riuscita.

La Torre, proprio per la sua caratteristica, ha necessità di muoversi lungo colonne o traverse libere, la qual cosa non può avvenire se è relegata in un angolo della scacchiera, chiusa dalla formazione dei propri pedoni.



La notazione dei pezzi:				
Figura	Italiano	English	It	Eng
	Re	King	R	K
	Donna	Queen	D	Q
	Torre	Rook	T	R
	Alfiere	Bishop	A	B
	Cavallo	kNight	C	N
	Pedone	Pawn	-	-

La Tabella di cui sopra serve per insegnare

all'allievo la notazione internazionale, usata dai files in PGN (Portable Game Notation ovvero registrazione di partite, secondo l'uso internazionale) frequenti quando si decide di utilizzare il computer per crearsi e gestire un archivio elettronico di partite.

LA PATTA

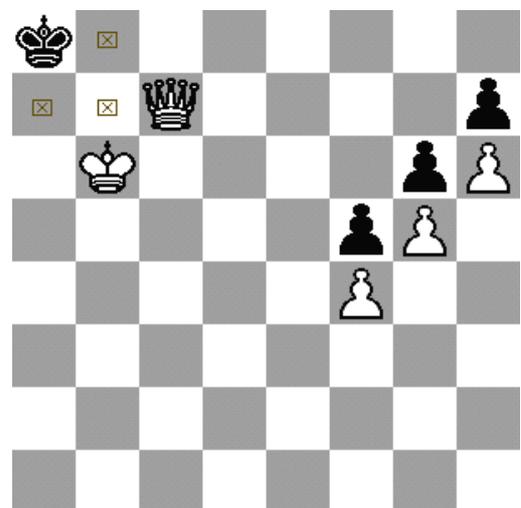
La partita viene considerata patta quando:

- il giocatore a cui spetta muovere non ha mosse legali da poter fare ed il suo Re non è sotto scacco (situazione di stallo);
- viene ripetuta per tre volte la stessa posizione sulla scacchiera (un esempio è lo scacco perpetuo dato da uno dei due giocatori);
- se per cinquanta mosse consecutive di ciascun giocatore non sono stati catturati alcun pezzo e nessun pedone è stato mosso;
- i due giocatori sono d'accordo a pattare tra loro

ESEMPI DI PATTA

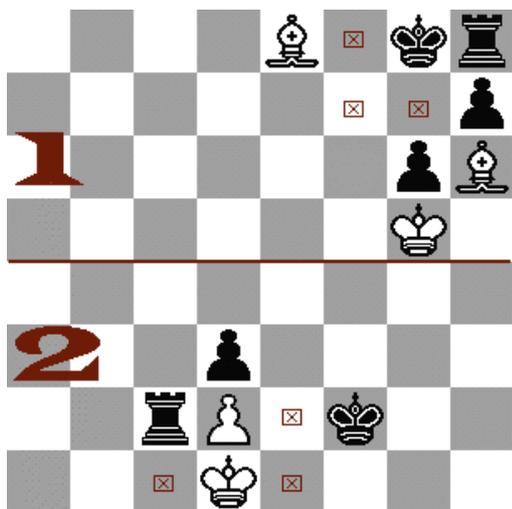
PATTA PER STALLO

Il Nero - **a cui tocca muovere** - NON ha mosse legali da poter fare ed il suo Re NON è sotto scacco.



Far osservare bene agli allievi che il Nero non può muovere nulla, giacché anche i pedoni sono bloccati ed il suo Re non può andare in case controllate dai pezzi nemici. Nella figura le case interdette sono contrassegnate da una crocetta.

ALTRI ESEMPI DI PATTÀ PER STALLO



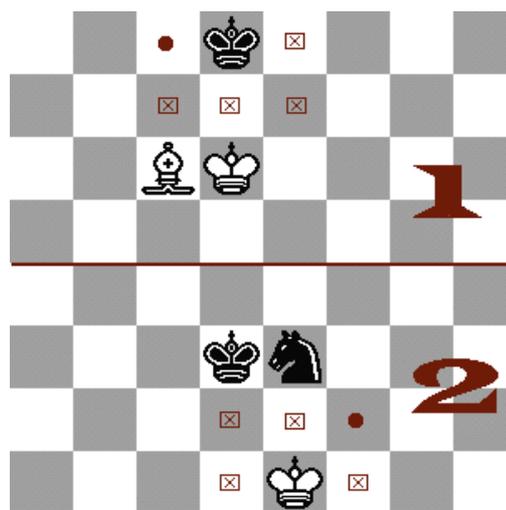
Nel semidiagramma 1 il Nero – **che non è sotto scacco** - non ha mosse legali da fare, mentre nel semidiagramma 2 è il Bianco a trovarsi nell’identica situazione.

Posizioni di patta teorica

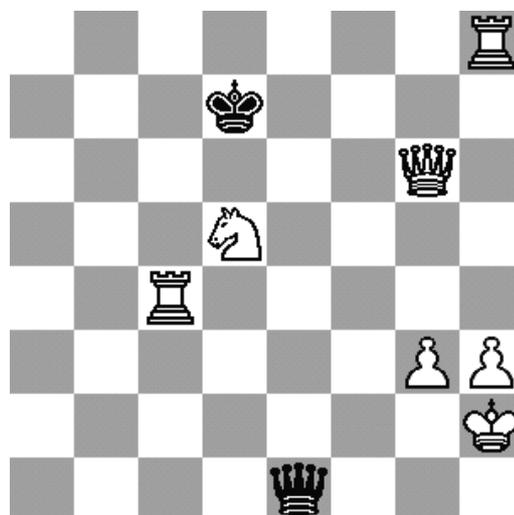
Il Re ed un solo Cavallo (ovvero Re ed un solo Alfiere) contro il Re solo non possono dare matto.

Lo ripetiamo: contro il Re solo. Non deve esserci neppure un pedone sulla scacchiera, giacché la presenza di pedoni potrebbe portare a posizioni eccezionali di autoblocco con conseguente possibilità di matto. E’ anche patto il finale di Re con due Cavalli contro Re **solo** (sottolineiamo sempre questo particolare).

I due semi-diagrammi successivi illustrano tale situazione. Non è possibile in alcun modo dare il matto.



PATTÀ PER SCACCO PERPETUO



Il Nero non ha più speranze e sta per perdere. Il Bianco minaccia infatti di dare scacco matto sia con **1. ♔c6#** che **1. ♖c7#** e non può pararli entrambi. Allora si rifugia in una continua serie di scacchi che il Bianco non può evitare: **1... ♗f2+** a cui segue **2... ♗f1+** dopo che il Re è andato in h1. La ripetizione di queste mosse fa terminare la partita con la patta.

PATTÀ PER ACCORDO TRA GIOCATORI

La patta deve essere proposta da un giocatore solo dopo aver eseguito la propria mossa. L’avversario può rifiutare, sia verbalmente che esplicitamente, eseguendo a sua volta la propria mossa.

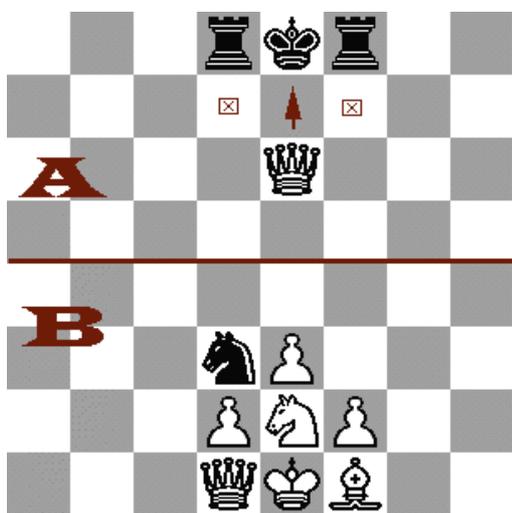
LO SCACCO MATTO

Il semplice scacco altro non è che la situazione in cui il Re si trova in una casa controllata di un pezzo avversario. A tale controllo il Re può sottrarsi solo in tre modi: con lo spostamento, con la cattura del pezzo avversario, con l'interposizione di un proprio pezzo come fosse uno scudo.

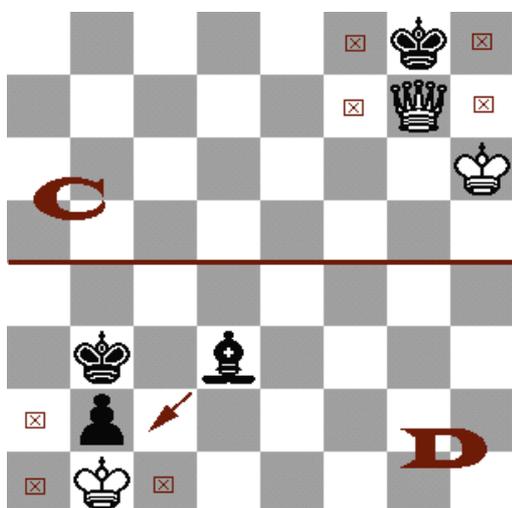
Quando però nessuna delle tre azioni è possibile si parla di scacco matto. Lo scacco matto conclude la partita in modo vittorioso.

Il Re sotto scacco matto non ha vie di fuga, l'attaccante non può essere eliminato e non vi sono pezzi che possono frapporsi all'attacco avversario.

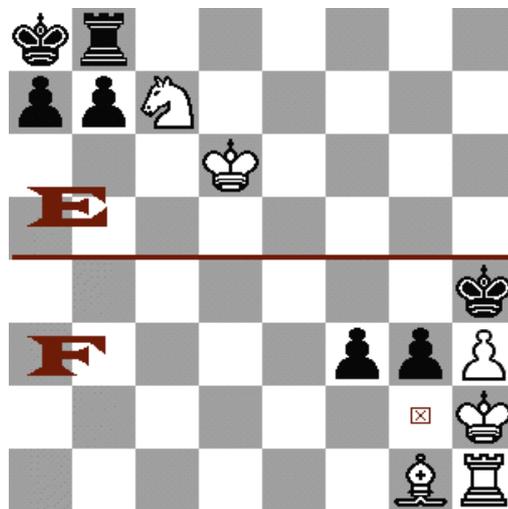
Alcuni esempi di scacco matto



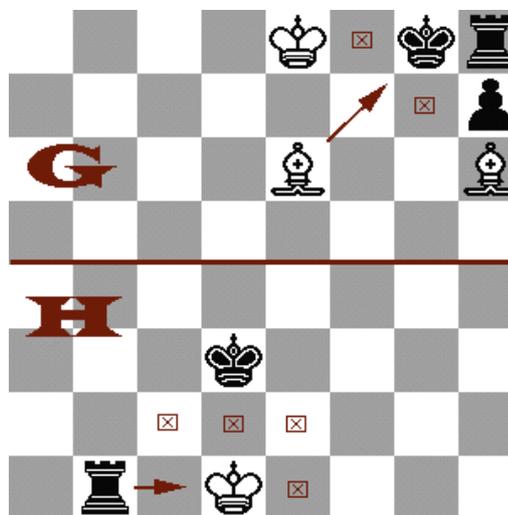
- A. Il B. matta con la Donna
- B. Il N. matta con il Cavallo (matto affogato)



- C. Il B. matta con la Donna appoggiata dal proprio Re
- D. Il N. matta con l'Alfiere appoggiato dal pedone e dal proprio Re



- E. Il B. matta con il Cavallo (matto affogato)
- F. Il N. matta con il pedone appoggiati dal proprio Re



- G. Il B. matta con i due Alfieri
- H. Il N. matta con la Torre appoggiata dal proprio Re

Ovviamente possono configurarsi svariate posizioni di matto. Uno dei primi esercizi a cui sottopongo gli allievi è quello del matto con le due Torri contro il Re solo, in si impara la tecnica del confinamento del Re

sull'ultima traversa. Faccio loro giocare e rigiocare spesso questo finale prima di passare al matto con Re e Donna e quello di Re con una sola Torre.

Il valore dei pezzi

In una scala di valori puramente teorica, ai pezzi vengono graduati secondo questa scala d'importanza:

- Donna (Queen)		9
- Torre (Rook)		4,5
- Alfiere (Bishop)		3
- Cavallo (kNight)		3
- Pedone (Pawn)		1

Ovviamente il Re non ha valore, in quanto non può essere assolutamente cambiato.

Da ciò deriva che la Donna equivale a 2 Torri oppure a tre pezzi leggeri (Cavalli e Alfieri). Ma vale qualcosa meno di una Torre e due pezzi leggeri. Due pezzi leggeri valgono una Torre più uno o due pedoni.

Una Torre vale più di un Cavallo o un Alfiere, questa differenza viene chiamata "qualità".

Cavallo e Alfiere si equivalgono, ma la coppia degli Alfieri è più efficace della coppia dei Cavalli.

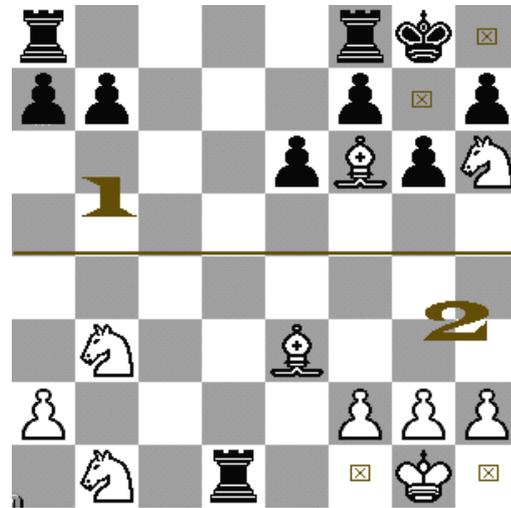
Il tutto non è però così automatico, dato che un conto è il valore teorico dei pezzi, un conto la loro effettiva forza in una certa posizione. Solo così si spiegano certi "sacrifici" di pezzi importanti pur di riuscire a dare matto. Un esempio banale spiega meglio il concetto.

TUTTO E' RELATIVO....

Sappiamo tutti che un anello d'oro vale di più di un temperino. Ma per chi si trovasse in un'isola deserta probabilmente il rapporto di valore sarebbe rovesciato.

Tradotto in termini scacchistici significa che se è vero che due Torri valgono molto di più di Alfieri e Cavallo, è altrettanto vero che se

questi due pezzi sono piazzati in modo da poter dare matto come nell'esempio sotto riportato (semi-diagramma 1) il puro valore di scambio rimane un fatto nominale.



1. Il B. matta con Alfiere e Cavallo
2. Il N. matta con la sola Torre

Il semi-diagramma 2 riporta un esempio di matto "del corridoio": una sola Torre è bastata per farsi beffe di tre pezzi minori messi malamente a difesa del proprio Re.

Dal punto di vista strategico, è fondamentale riuscire a dare durante le fasi della partita il giusto valore ai propri pezzi ed a quelli avversari. Il bravo giocatore attuerà, come un accorto mercante, una serie di scambi tale da restare, alla fine, in attivo.

Solo l'esperienza e lo studio assiduo delle partite può apportare una discreta capacità analitica in grado di far capire se è conveniente o meno - data sempre la posizione - cedere la Torre per un Cavallo, o persino una Donna per un Alfiere se ciò servisse a dare scacco matto.

L'importante è raggiungere lo scopo, vale a dire finalizzare lo sforzo. Possiamo anche parlare di investimento: non bisogna badare a spese se il ricavato ci ripagherà con gli interessi.

E nel gioco degli scacchi ci sono casi in cui basta anche un solo pedone per dare scaccomatto.

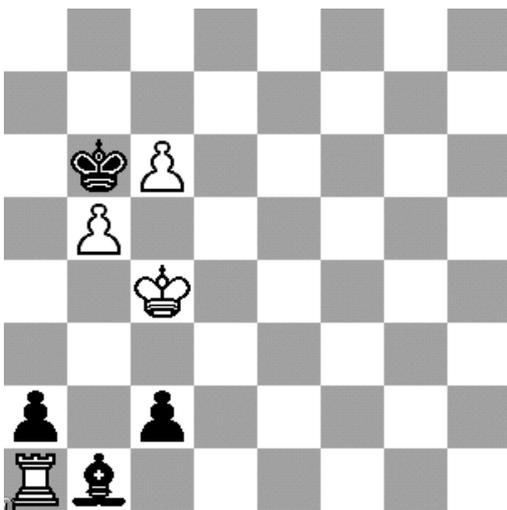
Purtroppo il pericolo insito in questa affermazione (peraltro vera) è che il principiante finisce spesso col credere che

essa sia "sempre" vera, ragion per cui gioca non più con accortezza del saggio investitore, ma con la spensieratezza del dissipatore. Tanto, dice, vinco lo stesso anche con un solo pezzo.

Negli scacchi non s'improvvisa nulla: mai fidarsi delle apparenze. Una lieve differenza nella posizione dei pezzi, rispetto ad esempi visti, può portare alla sconfitta anziché alla vittoria.

Ricordiamoci quindi che il valore teorico dei pezzi è un fatto relativo. Va rapportato alla realtà pratica della partita, vale a dire alla posizione raggiunta sulla scacchiera. E' la loro efficacia potenziale in una precisa circostanza di tempo e di luogo che va sempre tenuta presente.

Vediamo un altro esempio:

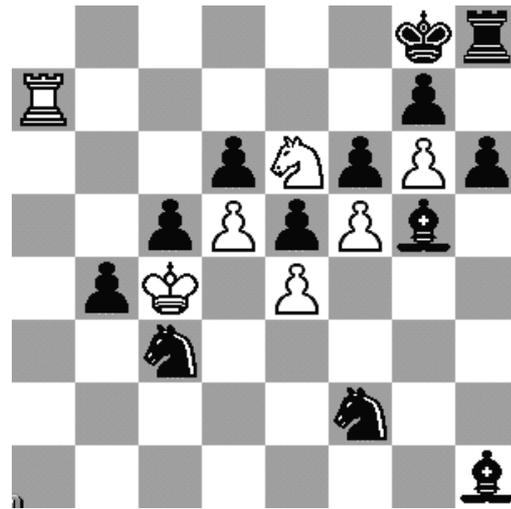


La Torre, come noto, è più forte di un Alfiere, ma qui è ingabbiata e pertanto è inservibile.

Il Nero vince senza difficoltà promuovendo per primo il suo pedone "c".
Chiaramente non serve a nulla l'eventuale sacrificio della Torre sull'Alfiere o sul pedone in a2 perché la promozione del nero verrebbe soltanto differita di un tempo.

E' assolutamente importante capire che il valore di un pezzo dipende dalla sua efficacia in quella determinata posizione.

Passiamo ad un altro esempio:



In questa posizione il Nero non può parare lo scacco matto di Torre in a8 in pur avendo tre pezzi e due pedoni in più!

La promozione del pedone

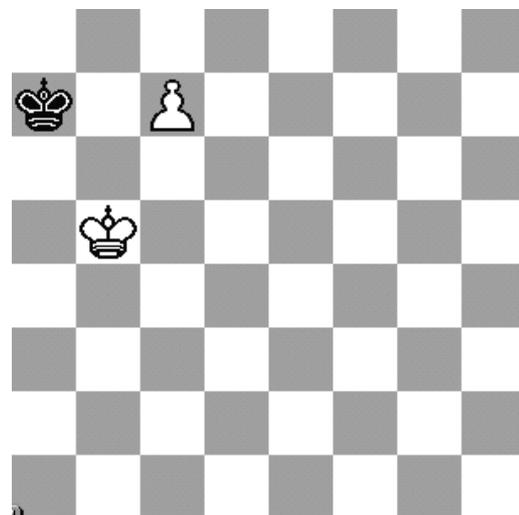
Il pedone che vale 1 (uno) assume un valore notevolmente maggiore quando è prossimo alla casa di promozione (ottava traversa).

Ricordiamo che il pedone può essere promosso a qualsiasi pezzo, quindi non solo a Donna. La convenienza a scegliere il pezzo a cui promuovere dipende dalla posizione raggiunta sulla scacchiera.

Vediamo alcuni esempi:

Il Bianco sta per promuovere il suo pedone.

Che cosa succede se lo promuove a Donna?



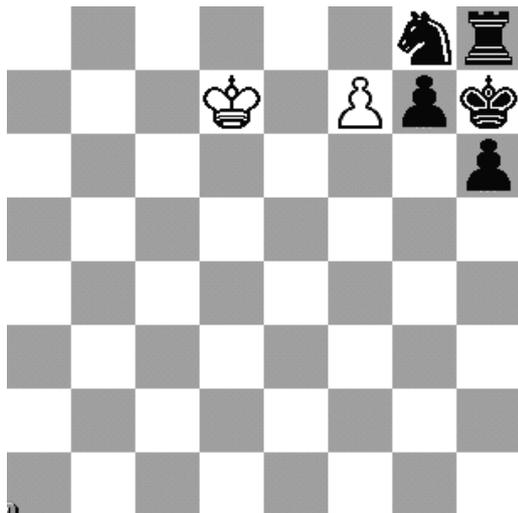
1. c8=♔ ?? (PATTA per stallo)

è invece giusta:

1. **c8=♖!** (e il Bianco vince)

Ricordiamo infatti ai giovani allievi che Re e Torre vincono facilmente contro il solo Re.

Vediamo ancora un esempio sul tema della promozione del pedone:



Se **1.f8=♔??** segue **1...♘f6+** ed il Bianco perde Donna e partita.

è invece giusta:

1. **f8=♘!!#** (con matto)

Quindi, prima di promuovere il pedone subito a Donna, è meglio soffermarsi un attimo a considerare che non ne derivino conseguenze indesiderate.

Se è vero che la posizione suddetta (promozione a cavallo con scacco matto) è alquanto rara a verificarsi nel gioco vivo, è altrettanto vero che la promozione ad un pezzo minore (esempio la Torre) per evitare uno stallo, o a un Cavallo (per la sua capacità di attaccare contemporaneamente due case) può risolvere alcune situazioni altrimenti compromesse.

Quanto sopra ci aiuta a comprendere meglio il concetto di valore dei pezzi che, nelle pagine precedenti, avevamo esposto in una scala teorica di punteggio secondo la

convenzione generale. La realtà insegna che ogni valore è relativo. Solo la posizione sulla scacchiera, l'attività espressa dal pezzo definisce davvero se il valore teorico è anche un valore concreto.

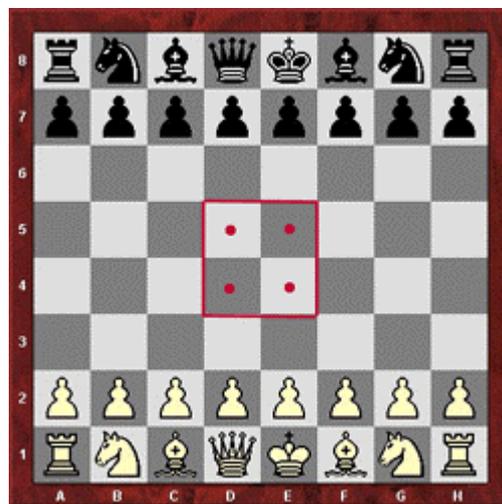


La Partita a scacchi

L'apertura

Il primo elemento fondamentale del gioco degli scacchi è la conquista del **centro della scacchiera**.

Più precisamente per centro della scacchiera si intende il quadrato formato dalle case d4-e4-e4-e5- che devono essere occupate o saldamente controllate con i propri pezzi.



Chi conquista saldamente ovvero controlla il centro della scacchiera ha un gioco migliore.

L'apertura è l'avvio del gioco e consiste essenzialmente nella rapida mobilitazione dei pezzi per impiegare la loro azione: quindi sviluppo senza perdite di tempo. Va considerato che così come il buon generale cerca di dislocare il proprio esercito (fanteria, artiglieria, cavalleria) in posizioni strategiche ideali alla loro capacità di combattimento altrettanto deve fare il buon

giocatore, cercando di trovare la migliore collocazione per i propri Alfieri, Cavalli, Torri e via dicendo.

Per questa ragione le mosse “ migliori “ d’apertura per il Bianco sono:

- **e4** (Pedone di Re di due passi)
- **d4** (Pedone di Donna di due passi)

(La scelta dipende dalle preferenze di chi gioca.)

Dopo una di queste mosse occorre sviluppare prima i Cavalli e poi gli Alfieri, quindi procedere all'arrocco in modo da mettere al sicuro il Re e centralizzare le Torri per valorizzarne la potenza.

E' sempre necessario badare alla propria struttura pedonale, evitando di crearsi debolezze quali pedoni doppiati o troppe case deboli nella propria metà della scacchiera in cui possono installarsi i pezzi nemici.

Ricordiamoci che i pedoni hanno il compito di attraversare le linee nemiche per raggiungere l'ottava traversa dove possono essere promossi a pezzi maggiori.

Per eseguire correttamente tutto ciò - dato che si esegue una mossa alla volta alternandosi con l'avversario - bisogna riflettere e domandarsi sempre quale minaccia stia portando il proprio avversario con la sua ultima mossa, valutando se è il caso di difendersi o di attaccare i punti deboli dello schieramento opposto ovvero tentare di creare delle debolezze nel campo avversario, debolezze di cui profittare per andare in vantaggio di spazio o di materiale.

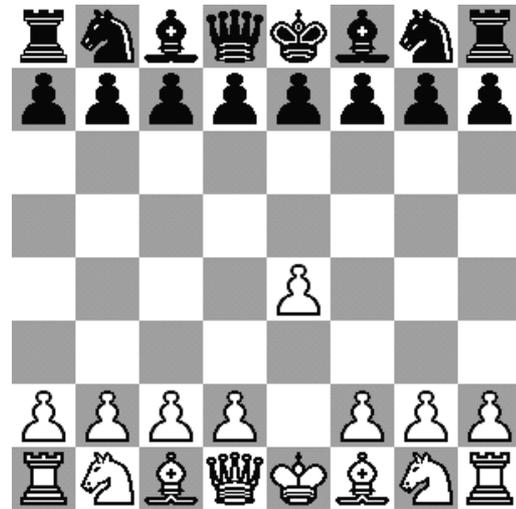
Le aperture si dividono in quattro grandi famiglie:

- GIOCO APERTO (Bianco: 1.e4 - Nero: e5)
- GIOCO CHIUSO (Bianco: 1.d4 - Nero: d5)
- “ SEMIAPERTO (Bianco: 1.e4 - Nero: non e5)
- “ SEMICHIUSO (Bianco: 1.d4 - Nero: non d5)

Ci occuperemo però delle prime due famiglie soltanto, tralasciando tutte le altre aperture che col tempo ogni giocatore avrà

modo di vedere e sulle quali potrà approfondire la conoscenza con molti libri più idonei di questo fascioletto esemplificativo.

La prima prevede l'apertura col pedone di Re e s'avvia con la mossa **1.e4** (vedi diagramma successivo)



A questa mossa il Nero può (ad esempio) rispondere con 1....e5.

Ovviamente esistono altre risposte contemplate dalla teoria, ma le citiamo solo per dovere di cronaca. Su di esse non ci soffermeremo giacché questo non è un manuale sulle aperture. Alcune di esse sono: **e6, d6, c6, g6, c5, ♘f6, ♘c6**.

Ad ognuna di queste risposte del Nero corrisponde un preciso impianto di gioco che costituisce materia vastissima di analisi ed anche una precisa denominazione (Difesa Francese, Pirc, Caro-Kan, Siciliana, Alekhine, Nimzowitsch....).

Posto pertanto che, per i nostri esordi, si sia scelto che le prime mosse debbano essere **1.e4** per il Bianco ed **1...e5** per il Nero, a questo punto solitamente il Bianco procede allo sviluppo del Cavallo in f3 (**2. ♘f3**).

D'altra parte bisogna giungere quanto prima all'arrocco e le mosse successive rispondono ad una precisa logica strategica: controllo del centro, sviluppo rapido dei pezzi ed arrocco.

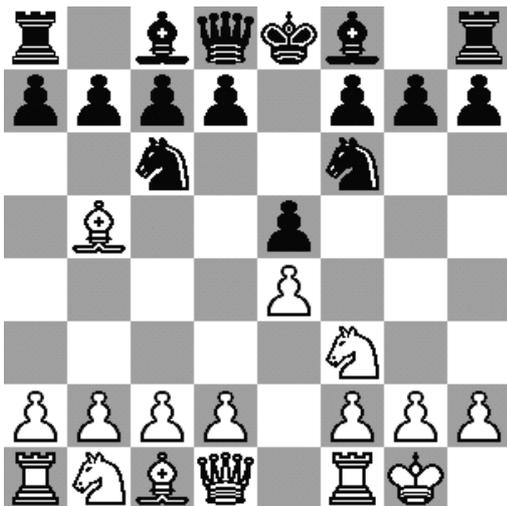
Come si osserva (**2. ♘f3**) oltre al principio di sviluppare un pezzo e controllare il

centro, attacca il pedone avversario e5. Il Nero svilupperà il Cavallo in c6 (2.. ♞c6) per difendere il pedone. A questo punto come terza mossa si sviluppi l'Alfiere in b5 o c4 (3. ♗b5, 3. ♗c4) facendola seguire dall'arrocco corto.

Ci si dedichi ad una certa pratica di gioco partendo da questa successione di mosse.

Ecco quindi le prime buone mosse in una apertura di Re:

1. e4 e5
2. ♞f3 ♞c6
3. ♗b5 ♞f6
4. 0-0

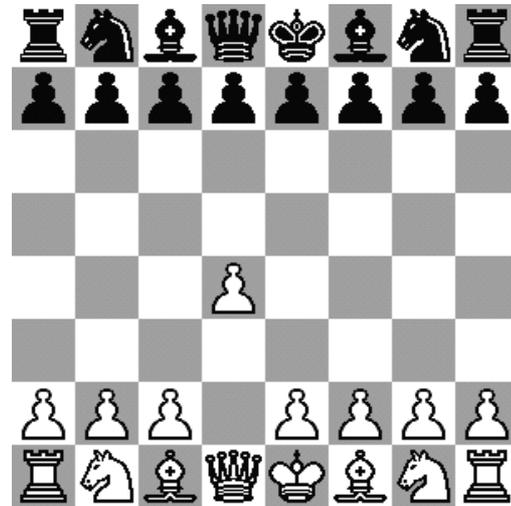


(La suddetta apertura prende il nome di Spagnola o Ruy Lopez.)

La seconda grande famiglia di aperture prevede l'apertura con il pedone di Donna che comincia con la mossa 1.d4 (vedi diagramma successivo).

Questo avvio di gioco mira ad un impianto più lento e sicuro. Difatti il pedone di Donna è difeso alle spalle dalla Donna stessa e quindi non immediatamente attaccabile, contrariamente a quanto succede al pedone di Re che può essere attaccato subito da un Cavallo in f6 (trattare di questo impianto di gioco chiamato difesa Alekhine ci

porterebbe lontano dallo scopo di questo elaborato).



Teoricamente parlando, il gioco aperto (che scaturisce dall'apertura del pedone di Re) porta a posizioni dinamiche, quello del pedone di Donna a centri più bloccati ed a lunghe manovre posizionali per aumentare l'attività dei propri pezzi.

Alla mossa 1.d4 il nero può rispondere 1...d5 (ma anche 1... f6 oppure 1...e6)

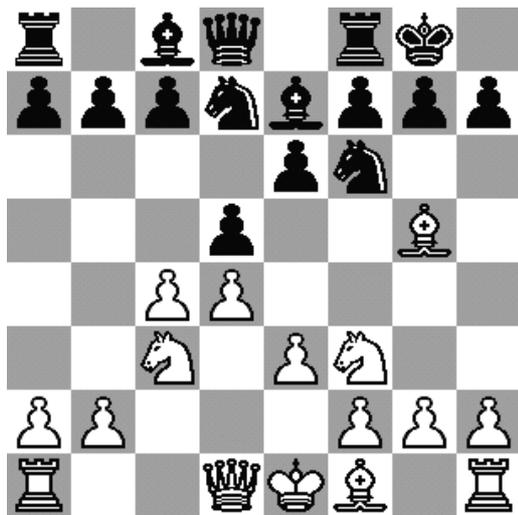
In realtà anche in questo caso la successione di mosse è quanto mai estesa.

Va osservato che in tutte le aperture i due giocatori mirano ad occupare o controllare il centro. E' questo il principio fondamentale che ispira tutte le aperture.

Descriviamo la sequenza di mosse che si ritrova nel Gambetto di Donna:

1. d4 d5
2. c4 e6
3. ♞c3 ♞f6
4. ♗g5 ♗e7
5. ♞f3 0-0
6. e3 ♞bd7

(vedi diagramma seguente)



Ma ciò che è sempre importante ricordare sono i principi generali: rapido sviluppo dei pezzi seguito dall'arrocco. Qualsiasi impianto di gioco si finisca con lo scegliere questi fondamenti non vanno mai dimenticati.

Non bisogna mai sviluppare la Donna prima degli altri pezzi, perché può essere oggetto di attacco. Essendo il pezzo più importante, bisogna fare attenzione alle case in cui collocarla.

Inoltre in apertura non bisognerebbe mai muovere più volte lo stesso pezzo se non è assolutamente necessario.

Non è possibile qui trattare le decine e decine di aperture che sono state codificate.

Riassumendo: è importante attenersi sempre e comunque ai principi che regolano ogni apertura:

- **Il controllo del centro**
- **Lo sviluppo rapido dei pezzi**
- **L'arrocco**



Il mediogioco

Gli scacchi non sono solo un gioco strategico, in cui si effettuano manovre dirette ad ottenere le case migliori per i propri pezzi, il controllo del centro, la pressione sullo schieramento avversario e così via.

Negli scacchi – ed in questo consiste anche il loro fascino – è presente la tattica. Possiamo definire, con molta semplicità, la tattica come la possibilità di ottenere dei vantaggi attraverso una successione di mosse forzate.

Da una posizione migliore (ottenuta attraverso l'applicazione di una sana strategia di gioco) scaturiscono delle possibilità combinate che procurano dei vantaggi.

E' altrettanto vero che la tattica rappresenta anche un elemento di difesa prezioso (alla stregua di un'imboscata, un agguato od un'incursione in campo militare) a volte in grado di capovolgere le sorti di una partita.

Quindi bisogna sempre prestare attenzione, quando si gioca, a sfruttare i momenti favorevoli che offrono la possibilità di un colpo tattico, sia che si attacchi, sia che ci si difenda.

I principi fondamentali del mediogioco sono improntati a temi strategici ben definiti. Per quanto diverse possano essere le posizioni raggiunte sulla scacchiera (e tutti sappiamo che esse sono numerosissime) a guardar bene si scoprirà che uno o più degli elementi strategici fondamentali degli scacchi possono essere riscontrati.

Ne citiamo alcuni:

- l'occupazione di una colonna libera da parte della Torre o meglio di tutte e due le Torri (la colonna deve essere vista, come diceva Nimzowitsch quale trampolino di lancio verso la settima traversa);
- il controllo delle grandi diagonali da parte degli Alfieri;
- l'avamposto per il Cavallo
- le case forti
- il pedone libero ed avanzato
- la centralizzazione dei pezzi
- la lotta contro i pedoni sospesi o arretrati
- l'attacco contro l'arrocco
- Alfiere buono ed Alfiere cattivo (per buono o cattivo s'intende la loro capacità di muoversi liberamente sulla scacchiera: un Alfiere cattivo è quello ostacolato dai propri pedoni messi tutti

sulle case dello stesso colore dell'Alfiere)

- il vantaggio di spazio (che si realizza quando i propri pezzi dispongono di un maggior numero di case per manovrare e non sono soffocati in una posizione ristretta)

Il peso di ciascuno di questi elementi strategici varia a seconda della posizione ma in ogni caso rappresenta un obiettivo che ogni scacchista deve sempre avere in mente quando decide di pianificare le operazioni.

Pianificare il gioco significa soffermarsi a pensare che cosa fare in un determinato momento: valutare la posizione raggiunta sulla scacchiera, considerare quali sono le debolezze presenti nel proprio ed altrui schieramento e costruire una serie di mosse dirette a realizzare uno degli obiettivi strategici suddetti.

In genere dal raggiungimento di una posizione strategica migliore deriva la possibilità di incrementare il proprio vantaggio anche in termini di guadagno di materiale.

A tal proposito bisogna aver chiare le potenzialità dei singoli pezzi e la loro capacità di cooperare l'uno con l'altro.

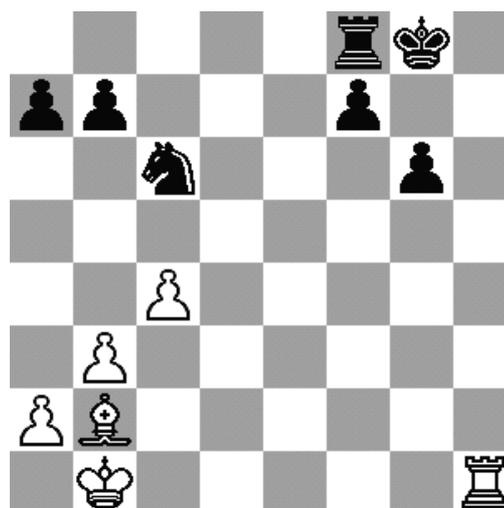
Ad esempio due Torri sono in grado di contrastare efficacemente una Donna, ma bisogna saperle manovrare e tenere conto della struttura pedonale formatasi sulla scacchiera.

Anche Torre ed Alfiere formano una coppia micidiale nelle posizioni aperte e sono leggermente superiori alla coppia Torre e Cavallo. Al contrario, Donna e Cavallo insieme lavorano meglio che Donna ed Alfiere.

Ma vediamo alcuni casi di cooperazione tra i pezzi.

Iniziamo con alcune posizioni tipiche di matto attuate grazie alla cooperazione tra la Torre e l'Alfiere e visualizzate nei tre diagrammi successivi:

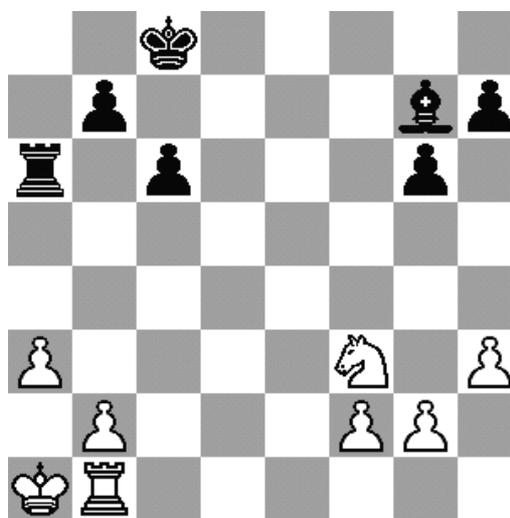
Esempio 1.



Il Bianco muove e vince

La mossa è: **1. ♖h8 #** (Il Re non ha case di fuga)

Esempio 2.

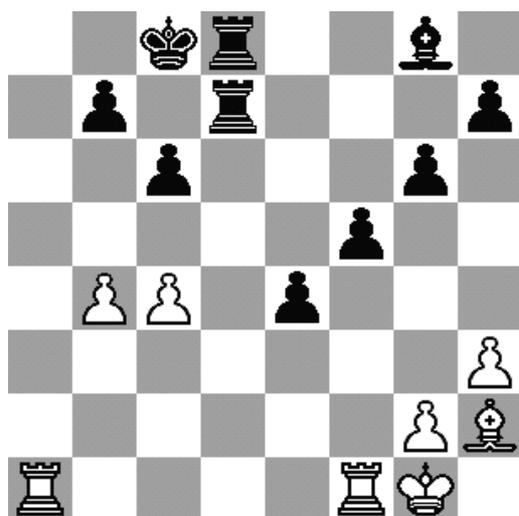


Il Nero muove e vince

La mossa è **1. ♞xg7 # (matto)**

(La Torre non può essere catturata col pedone b2 a causa dell'inchiodatura esercitata dall'Alfiere nero in g7)

Esempio 3.



Il Bianco muove e vince

La mossa è **1. ♖a8 #** (analogamente all'esempio n.1, anche qui il Re Nero non ha case di fuga)

Vediamo adesso alcuni esempi di collaborazione tra Torre e Cavallo.

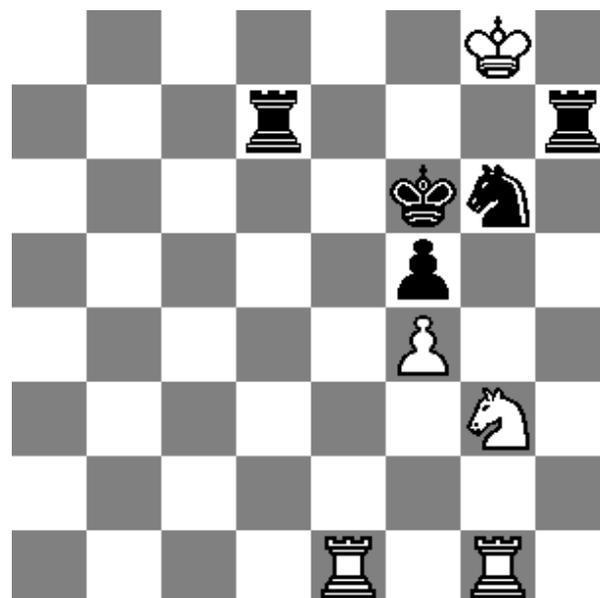


Il Nero muove e vince

- 1... ♘e2+!
2. ♕h1 (forzata) ♜xh2!!
3. ♕xh2 (forzata) ♖h4# **matto**

Il Cavallo impedisce al Re l'accesso alle due case di fuga **g1** e **g3** mentre la Torre dà il matto sulla colonna h.

Ancora un esempio su tema Torre-Cavallo.



Il Bianco muove e vince

5. ♘h5+ ♖xh5 (unica mossa)
6. ♖xg6+ ♕xg6 (unica mossa)
7. ♖e6 # **matto**

Che ci crediate o meno, questa posizione risale ad un antico manoscritto arabo del nono secolo curato da al-Adli.

IL FINALE NEGLI SCACCHI

Quest'ultima fase della partita è di certo la più tecnica in senso assoluto. Per migliorare occorre studiare moltissimo e quindi i progressi nel gioco non possono che essere graduali, ma una volta assimilate bene alcuni elementari fondamentali ne trarrà giovamento tutto il complesso del gioco.

Sul finale – per mia esperienza – è bene non insistere molto nei primi cicli di lezione, perché l'eccessivo tecnicismo tedia il piccolo allievo, spesso lo confonde e gli sottrae il piacere di confrontarsi nella partita viva con i suoi compagni. Bisogna arrivarci per gradi.

Non si può con certezza dire quando una partita entra nel finale, se non partendo dal concetto generale dell'aumentata attività del Re. Difatti nel finale il numero di pezzi rimasti sulla scacchiera è ridotto ed il Re deve assumere una posizione attiva, incaricandosi di compiti fino ad allora svolti dai pezzi scomparsi.

I finali più frequenti sono quelli di Re e soli pedoni ovvero Re e Torre con o senza pedoni.

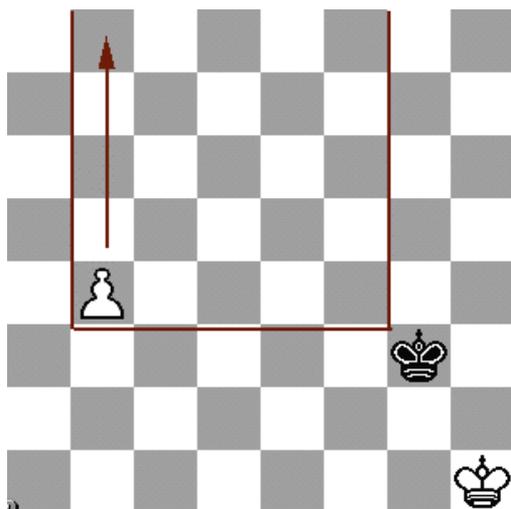
Nel finale con i soli pedoni il compito del Re è quello di cercare di portare a promozione un pedone, sostenendolo come farebbe un padre con il bambino che muove i suoi primi passi.

Ovviamente il Re avversario non starà a guardare e cercherà di ostacolare la promozione. Per capire bene il meccanismo di questo finale occorre introdurre due concetti cardine su cui gli allievi dovranno fare alcuni esercizi:

- **la regola del quadrato**
- **l'opposizione**

LA REGOLA DEL QUADRATO

Esempio 1



Quando i Re sono distanti dal pedone per sapere se esso potrà promuovere o meno occorre calcolare la distanza che separa l'inseguito (ovviamente il pedone)

dall'inseguitore (il Re). E' un conteggio semplicissimo.

Si delinea mentalmente un quadrato che ha i lati di misura pari alla distanza che separa il pedone dall'ottava traversa. Nel diagramma di cui sopra si tratta di cinque case per lato. Il pedone è in **b4** ed il Re nero in **g3**.

Per essere nel quadrato occorre che il Re sia almeno in **f4** altrimenti il pedone non potrà mai essere raggiunto. Ne consegue che se la mossa spettasse al Nero questi giocando f4 e riuscirà a fermare il pedone. Vediamo:

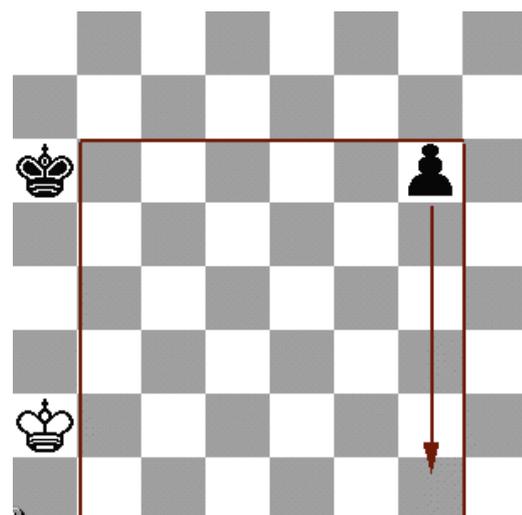
1...♔f4 2.b5 ♕e5 3.b6 ♖d6 4.b7 ♖c7 5.b8=♚+ ♗x d8 e patta

Se la mossa spettasse al Bianco il Re nero è tagliato fuori.

Difatti:

1.b5 ♔f4 2.b6 ♕e5 3.b7 ♖d6 4.b8=♚+ ed il Bianco vince.

Esempio 2



Il B. muove e patta

Il Re è nel quadrato. Può quindi fermare il pedone avversario, ma per farlo deve

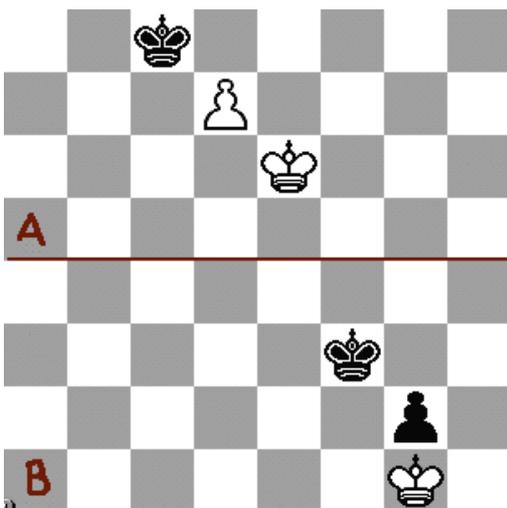
impedire al Re nero di soccorrerlo. Va attuata la tecnica dell'opposizione.

1. ♖b2 ♜b6 2. ♖c2 (a 2. ♖c3? Seguirebbe 2... ♜c5 ed il Nero vince) ♜c6 3. ♖d2 ♜d6 4. ♖e2 ♜e6 5. ♜f2 ♜f6 6. ♜g2 ♜g5 (finalmente) 7. ♜g3! e il Bianco strappa la patta.

Il pedone, sostenuto dal proprio Re, per poter promuovere non deve arrivare in settima traversa dando scacco, avendo il proprio Re dietro (in sesta) .

Già queste manovre, sebbene semplici per chi abbia maturato un minimo di esperienza scacchistica, finiscono per confondere il bambino. Quindi suggerisco di ripeterle a distanza di tempo, con noncuranza, come fosse un gioco di abilità. Sui finali non è male far allenare gli allievi all'inizio della lezione, tanto per "scaldare" i muscoli. Studiarli verso la fine della sessione diventa per loro particolarmente gravoso.

Vediamo ancora un altro esempio sullo stesso argomento:

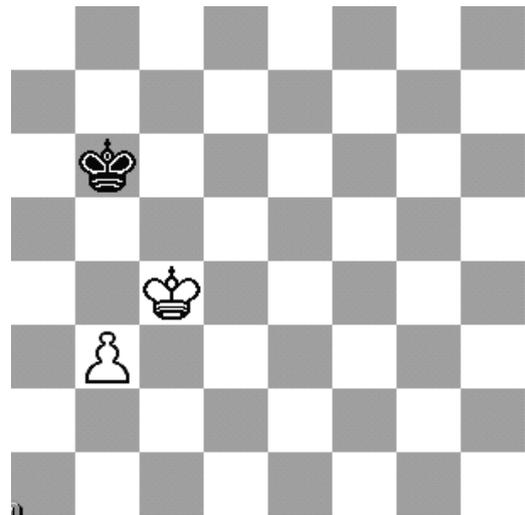


Nel semiquadrante **A** il B. ha appena avanzato il pedone con **1. d7+** dando scacco. Il Nero gioca **1.. ♜d8** e dopo l'ovvia **2. ♜d6** c'è patta per stallo!

Nel semiquadrante **B** il N. ha appena giocato **1... ♜g2** a cui può seguire solamente **2. ♜h2 ♜f2** **3. ♜h3 g1=♜** ed il Nero vince.

L'OPPOSIZIONE

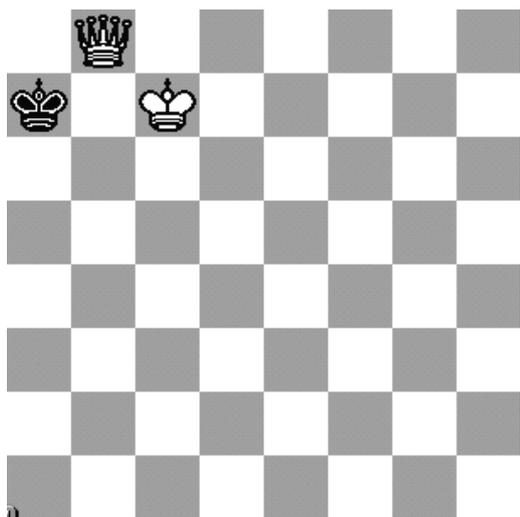
E' un concetto importantissimo che merita – da solo – molte pagine di studio attento. Mediante l'opposizione il Re impedisce a quello avversario l'accesso alle case utili al blocco del pedone. Vediamo un esempio:



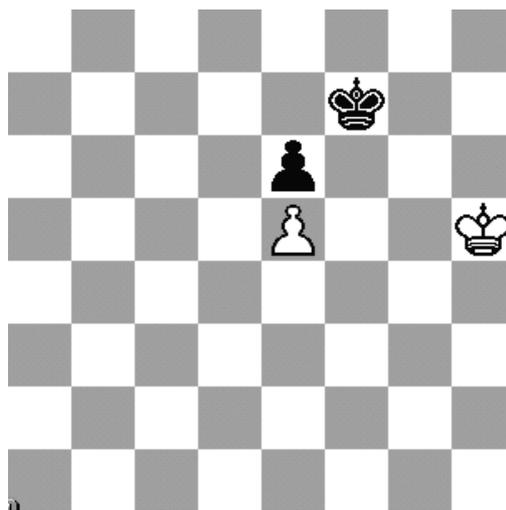
Il B. muove e vince

Il Bianco vince conquistando l'opposizione:

- 1. ♖b4 ♜a6** (se 1... ♜c6 2. ♜a5) **2. ♜c5 ♜b7** **3. ♖b5** (il Bianco ha conquistato nuovamente l'opposizione) **3... ♜a7** (se 3... ♜c7 4. ♜a6) **4. ♜c6 ♜a8** (se... 4. ♜b8 **5. ♜b6** ed il Bianco vince) **5. ♜c7 ♜a7** **6. b4 ♜a6** **7. ♜c6 ♜a7** **8. b5 ♜b8** **9. ♜b6 ♜a8** **10. ♜c7 ♜a7** **11. b6+ ♜a8** **12. b7+** (il pedone Bianco giunge in settima traversa dando scacco ma il suo Re gli è di fianco, anch'esso in settima traversa) **12.... ♜a7** **13. b8=♜+ -** . (Ricordiamo che il segno +- significa che il Bianco va in vantaggio decisivo).

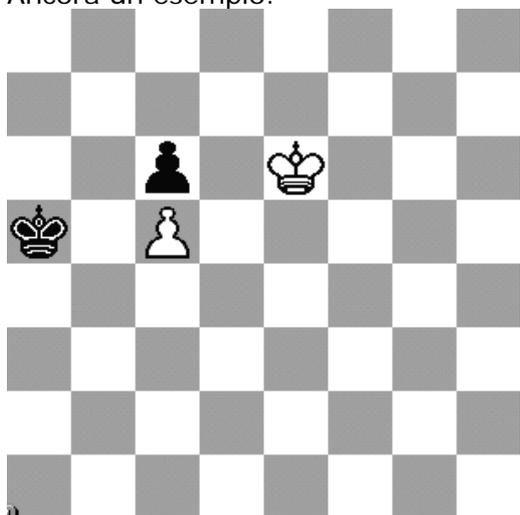


posizione finale dopo 13. b8= ♔ +



Il B. muove e vince

Ancora un esempio:



Il B. muove e vince

1. ♔d7 ♔b5 2. ♔d6 ed il bianco vince in quanto il Re nero deve allontanarsi dalla difesa del proprio pedone che può essere catturato. Si è quindi attuata una mossa di attesa.

Errata sarebbe risultata l'immediata

1. ♔d6 perché il nero con 1... ♔b5 avrebbe conquistato un tempo importante vincendo a posto del bianco.

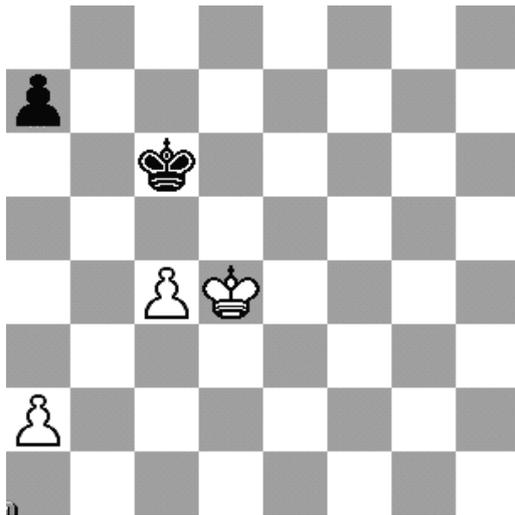
Ecco un altro esempio:

1. ♔h6 ♔f8 2. ♔g6 ♔e7 3. ♔g7 ♔e8 4. ♔f6 ♔d7 5. ♔f7 ♔d8 6. ♔xe6 ♔e8 7. ♔d6 ♔d8 8. e6 ♔e8 9. e7! (il pedone Bianco, avendo il proprio Re ancora dietro, giunge in settima ma senza dare scacco!) 9... ♔f7 10. ♔d7 ♔g6 11. e8= ♔ ed il Bianco vince.

Bisogna fare molta attenzione ai dettagli nei finali. Molte posizioni appaiono simili ma non sono affatto uguali.

Purtroppo non è facilissimo (altrimenti il gioco degli scacchi sarebbe davvero banale) riuscire immediatamente a cogliere quelle sottili differenze nella posizione che stabiliscono in via teorica un vantaggio per uno o l'altro colore. Anche insigni campioni spesso (ma molto meno spesso dei normali giocatori) prendono abbagli o valutano male una posizione nel finale.

Fa differenza portare un pedone in settima con scacco se il Re gli è a fianco oppure dietro. Ecco un altro esempio:



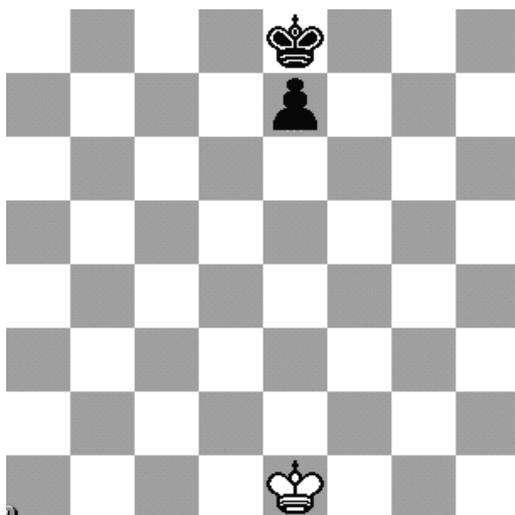
Il B. muove e vince

1. c5 ♖c7 2. ♖d5 ♖d7 3. c6+ ♖c7
4. ♖c5 ♖c8 5. ♖d6 ♖d8 6. c7+ ♖c8
7. ♖c6 a5 8. a3 a4 9. ♖d6 ed il Bianco vince.

Supponiamo che il Nero giochi invece 7...a6 seguirebbe 8.a4 a5 9. ♖d6 ripristinando la stessa posizione vincente.

Il Bianco ha costretto il Nero ad esaurire le proprie mosse utili.

Ancora un esempio molto importante in tema di opposizione.



Il N. muove e vince

Questo studio di Lolli risale al 1763. I due Re sono ancora nelle case di partenza. Muove per prima il Nero.

1. ... ♖d7 2. ♖e2 ♖e6 3. ♖e3
♖e5 4. ♖d3 ♖f4 e vince.

Ovvero se 3. ♖f3 ♖e5 4. ♖e3 e6 e vince ugualmente.

Vediamo invece che cosa accadrebbe se toccasse al Bianco muovere per primo:

1. ♖e2 ♖d7 2. ♖e3 ♖d6 3. ♖d4
♖e6 4. ♖e4 ♖f6 5. ♖f4 e patta!

In pratica il bianco conquista l'opposizione e la mantiene.

Non è possibile esaurire (ma neppure rappresentare una casistica ampia) di tutti i casi possibili, ma se si è fatta attenzione e si procede ad un continuo studio di queste posizioni semplici, si scoprirà che il principio è sempre lo stesso.

La difficoltà è nel saperlo realizzare, ma questa viene superata solo ed unicamente con la pratica di gioco abbinata ad una attenta analisi del proprio gioco.



COME NON SI DOVREBBE GIOCARE

Adesso vediamo alcune brevi miniature di partite concluse tutte con lo scacco matto a causa di errori in apertura.

I giovani allievi apprezzeranno molto queste miniature, specie se accompagnate da commenti divertenti, perché vanno subito alla conclusione: dare scacco matto.

Se si sta attenti si scoprirà che sono stati disattesi i principi fondamentali finora trattati.

Esempio 1.

1. e4 e5 2. ♔c4 d6 3. ♖f3 ♘c6?? 4.
♖xf7# matto

(Morale: prima di muovere, guardare bene dove puntano i pezzi nemici)



Esempio 2.

1. e4 e5 2. ♘f3 d6 3. ♕c4 ♖g4 4. ♘c3 h6? 5. ♘xe5 ♕xd1?? 6. ♕xf7+ ♜e7 7. ♘d5# matto

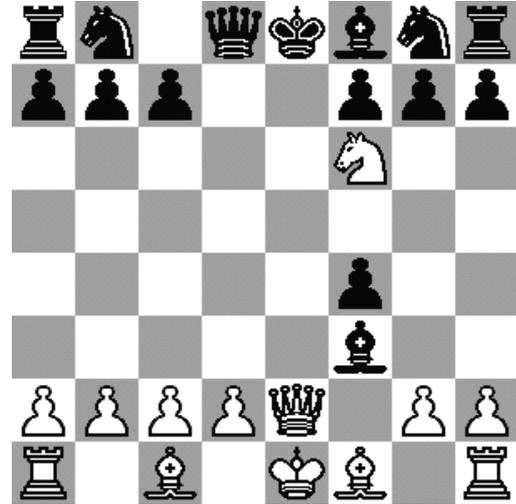
(Morale: prima di gettarsi a mangiare un pezzo verificare che non sia un'esca per i pesci)



Esempio 3.

1. e4 e5 2. f4 exf4 3. ♘f3 d5 4. ♘c3 dxex4 5. ♘xe4 ♖g4 6. ♜e2 ♕xf3 ?? 7. ♘f6# matto

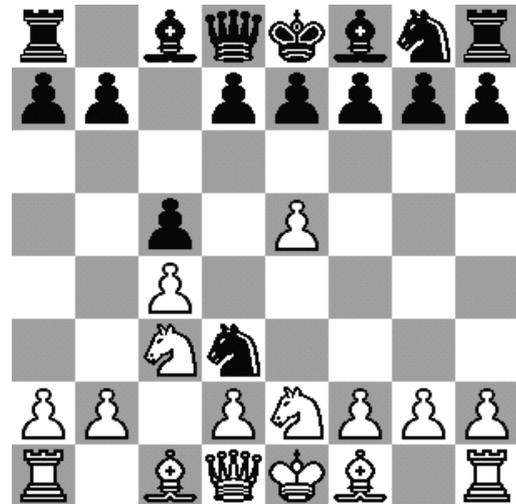
(Morale: Nulla è peggio dello scacco doppio)



Esempio 4.

1. e4 c5 2. ♘e2 ♘f6 3. e5 ♘d5 4. c4 ♘b4 5. ♘bc3?? ♘d3# matto

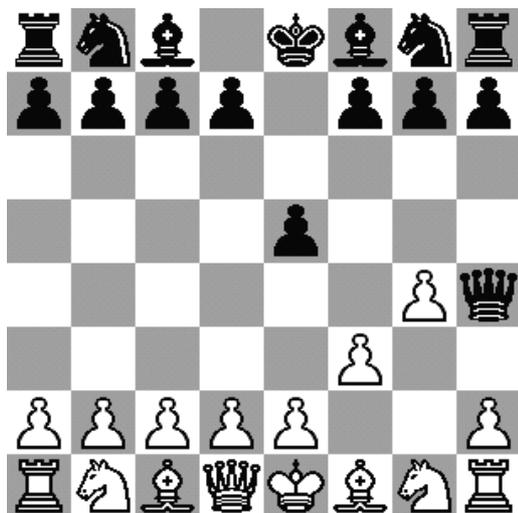
(Morale: I pezzi vanno sviluppati e non usati come tappo)



Esempio 5.

1. f3 e5 2. g4?? ♜h4# matto

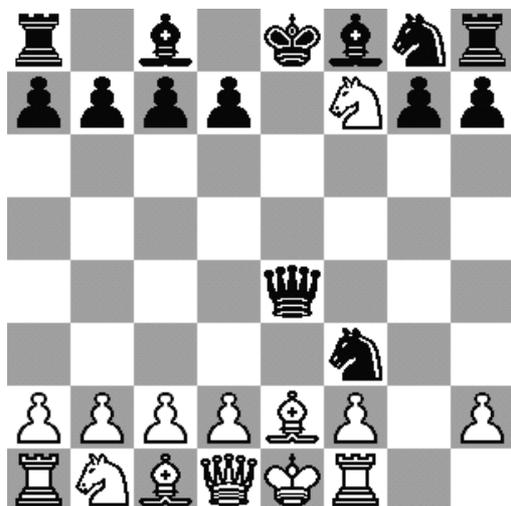
(Morale: In apertura i primi pedoni da muovere sono quelli centrali.)



Esempio 6.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♗c6 3. ♕c4 ♘d4 4. ♗x e5 ♖g5 5. ♗x f7?? ♖xg2 6. ♜f1 ♖x e4+ 7. ♕e2 ♗f3# matto

(Morale: In apertura non si va subito a caccia di materiale se non si vuol finire col prendere il posto della preda)



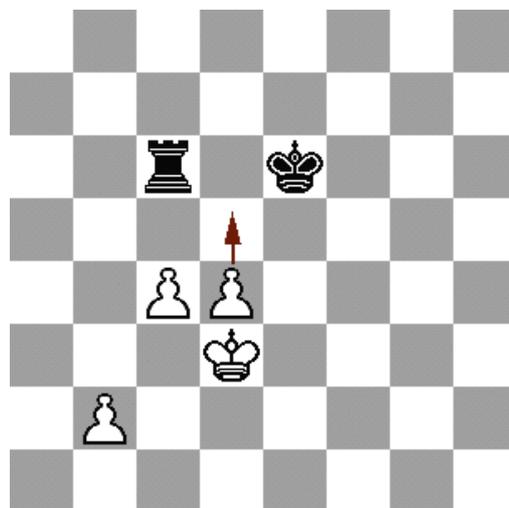
Gli elementi tattici

La tattica è quella parte del gioco degli scacchi (alcuni sostengono che essa ne costituisce la massima parte) che consente,

attraverso una successione di mosse forzate (quindi inevitabili) di pervenire ad un guadagno di materiale o di posizione.

La forchetta

In genere è una coppia di pedoni che riesce ad imbastire la cosiddetta forchetta



Il Bianco muove e vince

La posizione del diagramma mostra l'esempio più classico della forchetta.:

1. d5+

Il Re Nero deve muovere ed il B. con **2.dxc6** cattura la Torre vincendo la partita.

L'attacco doppio

E' quella minaccia tattica che permette di portare un attacco contemporaneamente su due punti dei quali uno può essere difeso.

E' una delle armi più letali nel gioco degli scacchi, proprio perché impedisce una adeguata difesa.

Vediamo due esempi:

Esempio 1.

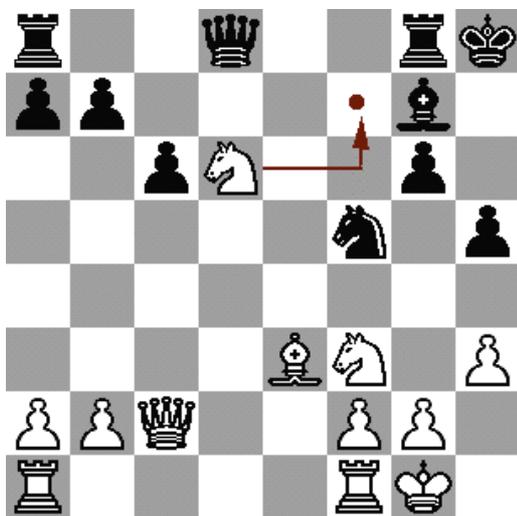


Il Bianco muove e vince

Con la mossa **1. ♕e4** il Bianco minaccia il matto in h7 e contemporaneamente la Torre in a8.

Il Nero, se non vuole prendere matto, deve quindi cedere la Torre.

Esempio 2.



Il Bianco muove e vince

La mossa è **1. ♞f7+** (Re e Donna del N. sono entrambi attaccati, il Re deve spostarsi ed il B. guadagna la Donna)

Gli esempi sono numerosi, ma il concetto è sempre lo stesso.

L'attacco doppio è il motivo tattico più potente perché non permette al difensore di porvi rimedio, soprattutto se uno dei due

punti attaccati è il Re o la minaccia di scacco matto.

Va posta sempre attenzione alle possibilità tattiche che si possono presentare durante la partita.

L'inchiodatura

Un pezzo si dice inchiodato quando non può muoversi perché altrimenti scoprirebbe un pezzo di maggior valore.

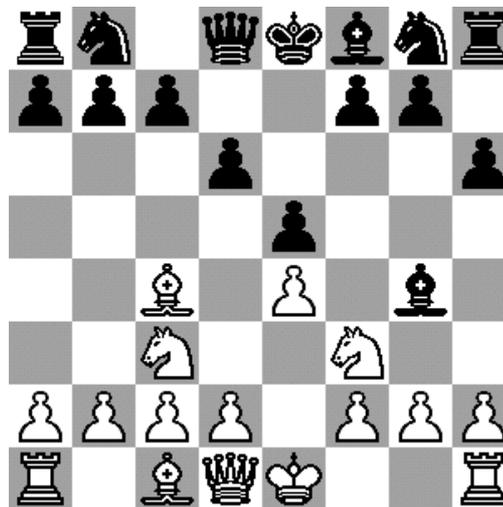
Esistono due tipi di inchiodatura:

- relativa (su tutti i pezzi escluso il Re)
- assoluta (sul Re)

In pratica ciò significa che il pezzo inchiodato sul Re non potrà mai muoversi, mentre quando è inchiodato sulla Donna può muoversi (al massimo perderà la Donna...).

Vediamo due esempi:

Esempio 1.



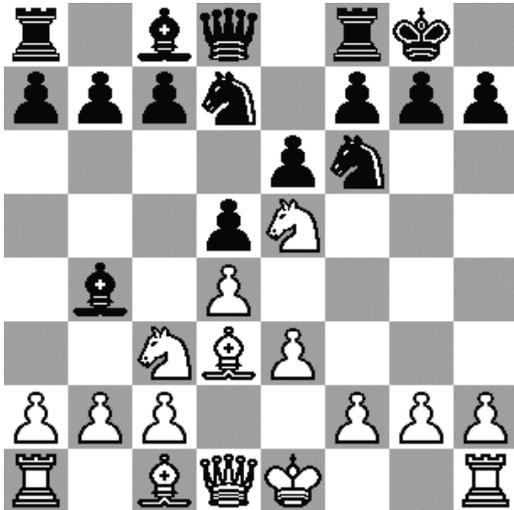
Inchiodatura Relativa

Qui il B. può muovere il Cavallo posto in f3. Infatti:

1. ♞e5 (Il Cavallo in f3, che è inchiodato sulla Donna, si muove per dare il matto. *Vedi l'esempio della minipartita n.2*)
Ma questa schiodatura è un caso limite, resa possibile dalla cattiva posizione del N.

Se il N. Avesse avuto un Cavallo in c6 il B. non avrebbe potuto liberarsi così facilmente.

Esempio 2.



Inchiodatura assoluta

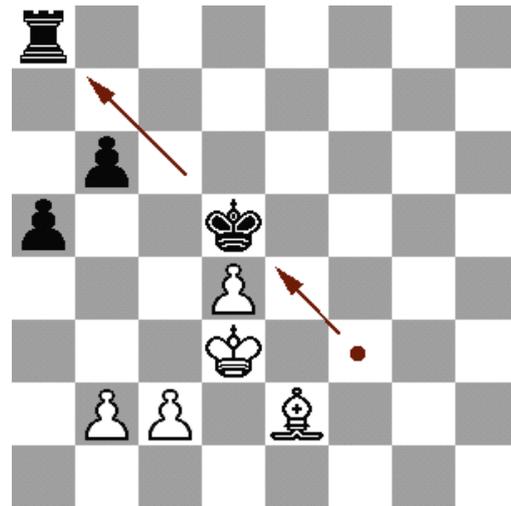
Il Cavallo in c3 non si può muovere assolutamente in quanto non può scoprire il proprio Re .

L'infilata

Somiglia all'inchiodatura ma, a differenza di questa, l'attacco non è sul pezzo di minor valore, ma su quello di maggior valore che, spostandosi scopre un pezzo minore che può essere catturato.

Anche qui vediamo due esempi:

Esempio 1.

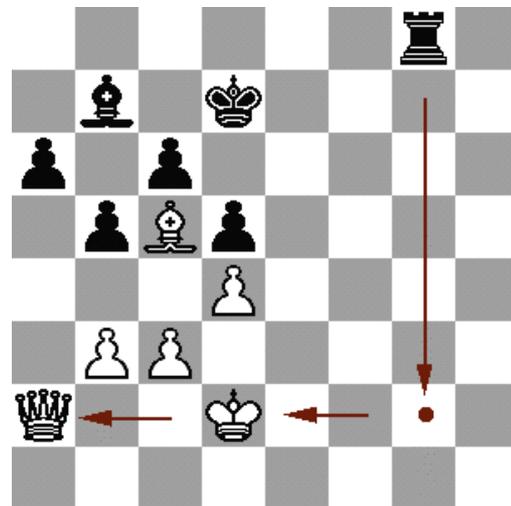


Il Bianco muove e vince

Qui il B. con **1. ♔f3+** guadagna la Torre.

Come si osserva Re e Torre sono sulla stessa diagonale in punti lontani tra loro. Il Re, messo sotto scacco dall'Alfiere si deve spostare scoprendo la Torre indifesa.

Esempio 2.



Nero muove e vince

1. ... ♖g2+ guadagna la Donna

Come si osserva, Re e Donna sono sulla stessa traversa, su case distanti tra loro. Con lo scacco la Torre costringe il Re a spostarsi ed a scoprire la Donna indifesa.

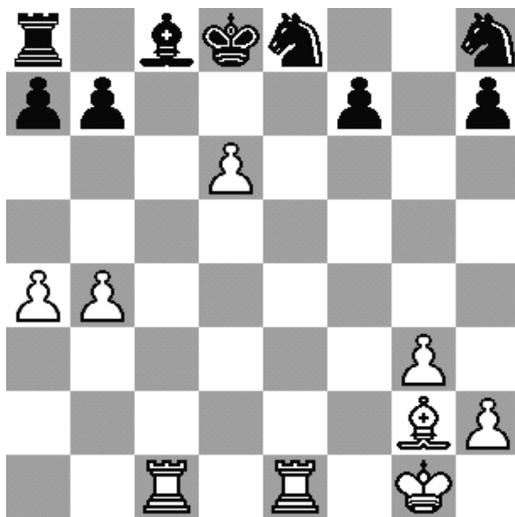
Anche questo motivo tattico dispone di numerosissimi esempi pratici. Ma i due esempi visti ne riassumono la sostanza.

II

Si raccomandi agli allievi di tenere sempre d'occhio tale evenienza durante la partita.

Come esercizio, provare a disporre gli esempi proposti (ma anche altri ovviamente) sulla scacchiera murale e chiedere agli allievi di tentare di risolverli esprimendosi con la corretta terminologia.

Esempio 3.



Il B. muove e vince

Osserviamo per prima cosa che il Bianco ha un pezzo in meno solo parzialmente compensato dalla coppia delle Torri, tuttavia decide di giocare

1. ♖×c8+

sacrificando cioè una delle due preziose Torri sull'alfiere Nero. Il Bianco ha visto che il Nero deve rispondere forzatamente

1... ♗×c8

visto che la presa con il Re sarebbe sbagliata per via di 2. Txe8+ (catturando prima il Cavallo con scacco e, dopo l'inevitabile spostamento del Re in d7, anche la Torre in a8) restando alla fine con con una Torre netta in più.

La seconda mossa del Bianco è a questo punto

2. d7,

(il pedone mette sotto attacco contemporaneamente la Torre in c8 ed il Cavallo in e8, si realizza quindi una forchetta o attacco doppio) al Nero non resta che ancora una risposta forzata

2... ♕×d7

A questo punto si realizza il tema tattico dell'infilata su cui il Bianco ha puntato tutta la sua combinazione:

3. ♙g4+

(l'Alfiere infila il Re Nero che dovrà spostarsi scoprendo la Torre che viene quindi catturata).

Il Nero si è arreso qui, perché sarebbe seguito **3... ♕d8 4. ♙×c8 ♕×c8 5. ♖×e8+** e dopo qualunque mossa di Re **6. ♖×h8** col risultato che il Bianco resta con Torre e cinque pedoni contro soli quattro pedoni.

Lo scacco doppio

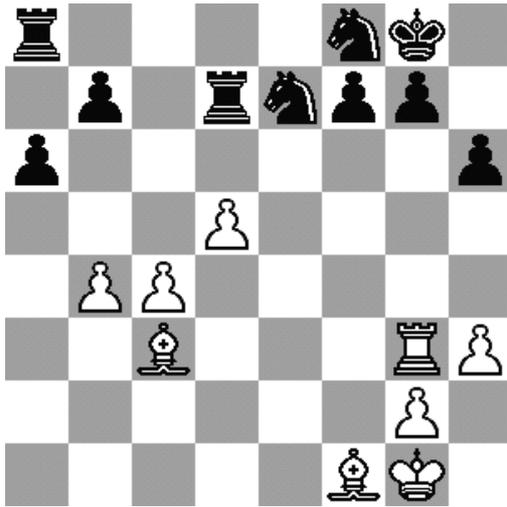
Lo scacco doppio è un attacco doppio sul Re, è pertanto assolutamente micidiale. Infatti mentre l'attacco doppio è portato da un pezzo su due pezzi contemporaneamente oppure sul Re ed un pezzo per cui la perdita si limita (si fa per dire) al pezzo di minor valore attaccato, contro lo scacco doppio non c'è contromisura che tenga.

Il Re è sottoposto contemporaneamente a due scacchi portati da due pezzi diversi e le conseguenze di questa azione conducono nella quasi totalità alla sconfitta immediata.

Il vortice

Perché si possa realizzare, è necessario che il pezzo che dà lo scacco di scoperta non possa essere catturato.

Vediamo l'esempio:

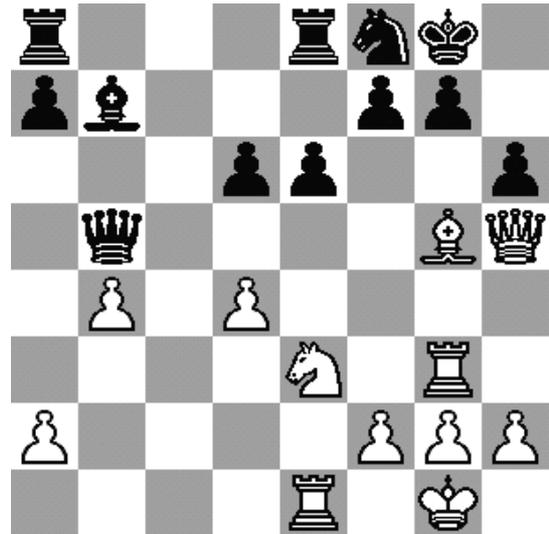


Il Bianco muove e vince

1. ♖xg7+ ♜h8 (il Re si deve spostare)
2. ♖xf7+ ♜g8 (al Re non resta altro)
3. ♖g7+ ♜h8 (idem come sopra)
4. ♖xe7+ ♜g8
5. ♖g7+ ♜h8
6. ♖xd7+ ♜g8
7. ♖g7+ ♜h8
8. ♖xb7+ ♜g8
9. ♖g7+ ♜h8
10. ♖a7+ ♜g8
11. ♖xa8+

La Torre ha catturato via via tutto quello che si trovava sulla settima traversa finendo il vortice con la cattura della Donna in a8.

Vediamo quest'altro esempio:



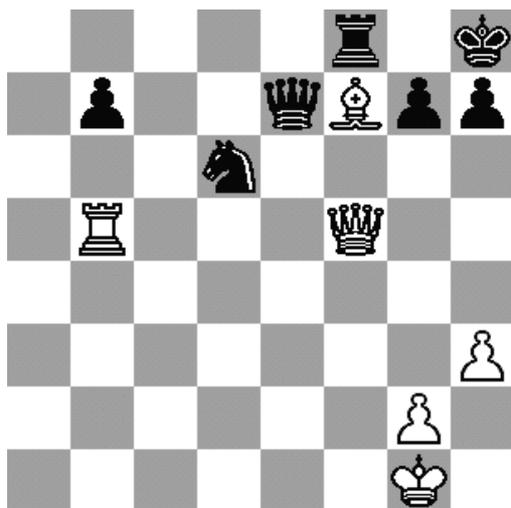
Il Bianco muove e vince

1. ♕f6 ♜xh5 (che altro ?)
2. ♖xg7+ ♜h8 (il Re deve spostarsi)
3. ♖xf7+ ♜g8 (idem come sopra)
4. ♖g7+ ♜h8
5. ♖xb7+ ♜g8
6. ♖g7+ ♜h8
7. ♖g5+ ♜h7
8. ♖xh5 ♜g6 (Il B. ha ripreso la Donna)
9. ♖h3 ♜xf6
10. ♖xh6+ (Il B. ora vince facilmente)

Anche in questo esempio tratto dalla partita Torre-Lasker (Mosca 1925) la Torre ha catturato via via tutto quello che si trovava sulla sua azione di vortice, proprio perchè l'Alfiere che dava lo scacco non poteva essere catturato da nessun pezzo.

Torniamo ancora sulla cooperazione Torre e Alfiere senza che ci sia un'azione di vortice.

Si osservi l'esempio sottostante:



Il Bianco muove e vince

1. ♔×h7+! ♕h8 (il Re deve catturare la Donna)
2. ♖h5# **matto**

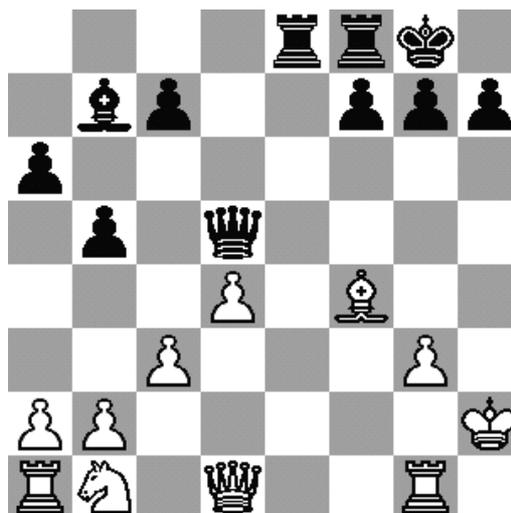
Ancora una perfetta cooperazione tra Torre ed Alfiere ha permesso un matto spettacolare.

La deviazione

Con la deviazione (come l'adescamento), si costringe un pezzo a distogliere il controllo di una casa importante.

E' un concetto che, in genere, i fanciulli non assimilano immediatamente. Occorrono diversi esempi e soprattutto parecchie partite vive perché pian piano lo facciano proprio. Probabilmente credo dipenda dal fatto che l'idea della deviazione presupponga una visione già più profonda del gioco, un calcolo a lunga gittata, che nei giovanissimi allievi è tutto da formare.

Vediamo un esempio tratto da una partita:



Il Nero muove e vince

Il Nero avrebbe due possibilità di dare matto :

- a) ♕h5
- b) ♕g2

Se non fosse per il fatto che la Donna bianca difende la casa h5 e la Torre bianca la casa g2. Ed allora come si fa?

1. ...♖e1!!

vince. Infatti se la Torre nera viene catturata dalla Donna la casa h5 perde il proprio difensore e quindi il Nero può dare matto con 2...♕h5, se la Torre nera viene catturata dalla Torre bianca è la volta della casa g2 ad essere privata del difensore e quindi il Nero matta con 2...♕g2

Le case

Negli scacchi non sono importanti solo i pezzi, ma anche le case.

Già parlando dell'apertura abbiamo detto che il controllo delle quattro case centrali rappresenta da solo un buon vantaggio.

E' molto importante riuscire a distinguere quali sono le case forti e quelle deboli di uno schieramento.

Il criterio è quello del controllo esercitato dai pedoni.

Le partite da studiare

Morphy

UNA PARTITA DA STUDIARE

Morphy-Alleati

[Parigi 1858]

[difesa Philidor]

Questa partita del grande campione americano Morphy, rappresenta un classico della letteratura scacchistica di tutti i tempi. Si racconta che essa sia stata giocata durante uno spettacolo all'Opera di Parigi. In essa sono racchiusi gran parte degli elementi che ogni buon scacchista dovrebbe far propri: il controllo del centro, lo sviluppo, il mantenimento dell'iniziativa, il guadagno di tempo.

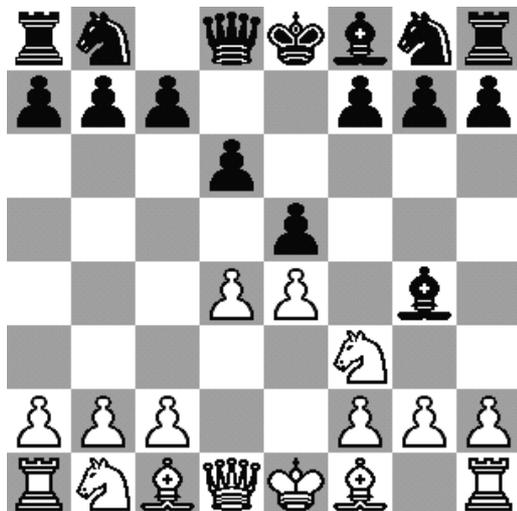
Sono presenti anche alcuni temi tattici, in particolar modo quello relativo all'inchiodatura.

E' raccomandabile un ripasso continuo – anche in tempi diversi – di questa partita.

1. e4 e5 2. ♘f3 d6

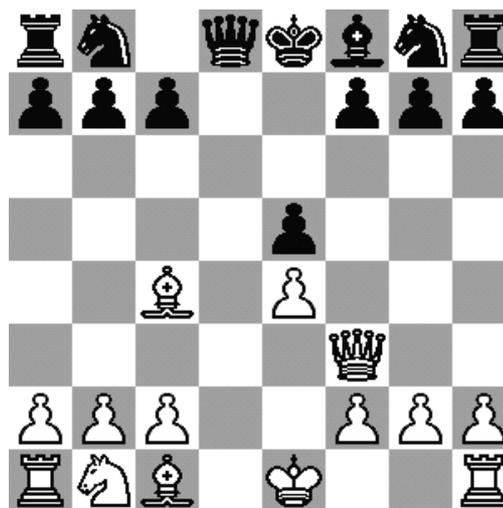
(Questa mossa contraddistingue la difesa Philidor.)

3. d4 ♙g4 (Il N. inchioda il Cavallo)



posizione dopo 3.... ♙g4

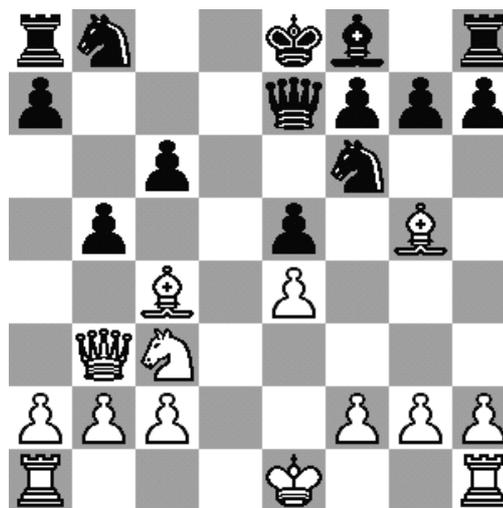
4. dxe5 ♙xf3 5. ♖xf3 dxe5 6. ♙c4



posizione dopo 6. ♙c4

notare che adesso il B. minaccia di dare matto in f7

6.... ♘f6 7. ♖b3 ♖e7 8. ♘c3 c6 9. ♙g5 b5

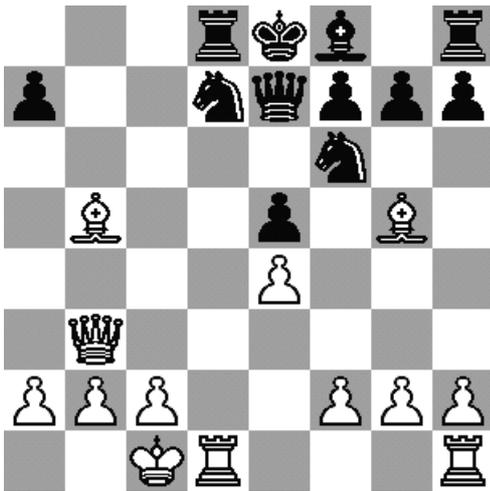


posizione dopo 9...b5

adesso il N. minaccia di allontanare l'Alfiere Bianco ma Morphy reagisce con decisione contando sul vantaggio di sviluppo.

10. ♘×b5!! (Morphy sacrifica il Cavallo non per due pedoni, ma per ottenere una inchiodatura sul Re che si rivelerà decisiva).

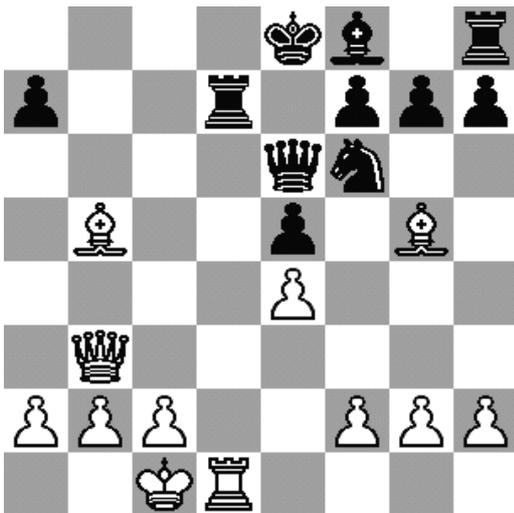
10....c×b5 11. ♙×b5+ ♘bd7 12. O-O-O ♙d8



posizione dopo 12... ♖d8

12. ♖x d7! (Morphy non intende cedere il vantaggio della inchiodatura sul Re N.)

13... ♖x d7 14. ♖d1 ♖e6 (Il N. sottrae la propria Donna dall' inchiodatura).

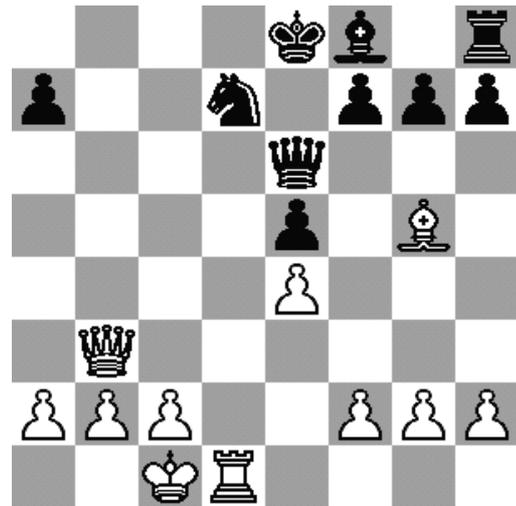


posizione dopo 14. ♖e6

15. ♖x d7+ ♖x d7

Morphy ha sacrificato il suo prezioso Alfiere che per tante mosse ha paralizzato il lato di Donna del Nero.

Ma questo cambio è decisivo per permettere la combinazione brillante che segue adesso.



posizione dopo 15. ♖x d7

Come si vede il B. ha solo tre pezzi contro quattro del N., ma in pratica è come se giocasse in tre contro due, perchè i pezzi dell'ala di Re sono ancora nelle loro case di partenza. Quindi Morphy assesta il colpo finale.

16. ♖b8+!! (Il sacrificio della Donna non è solo di grande effetto, ma funzionale al matto che il N. Non potrà parare. La Donna si sacrifica per togliere il Cavallo dalla colonna "d" su cui la Torre esercita la sua azione.)

16. ♖x b8 17. ♖d8#



posizione finale dopo 17. ♖d8# matto

Questo è il classico matto con la batteria Torre ed Alfiere. Gli ultimi due pezzi sono bastati a Morphy per stendere l'avversario. Il Re N. non è mai riuscito ad arroccare.

Steinitz

UNA PARTITA DA STUDIARE

Steinitz-Rock

[Londra 1863]

[Gambetto Evans]

Questa partita del primo campione del mondo ufficiale Wilhelm Steinitz, rappresenta un esempio di gioco assolutamente romantico, tipica dell'epoca in cui fu giocata. Steinitz conduce un attacco spietato al Re nemico, sacrificando anche la Donna.

Steinitz è passato alla storia come un giocatore dallo stile posizionale, in grado di lottare per ore per conquistare una casa favorevole o un umile pedone di vantaggio, pur tuttavia era in grado di lanciare attacchi alla baionetta al minimo cenno di flessione nella difesa nemica. Chi è in vantaggio ha il dovere di attaccare, sosteneva.

In questa partita si possono trovare molti spunti degni di studio: lo sviluppo, il mantenimento dell'iniziativa, il guadagno di tempo, proprio come nella partita di Morphy vista prima.

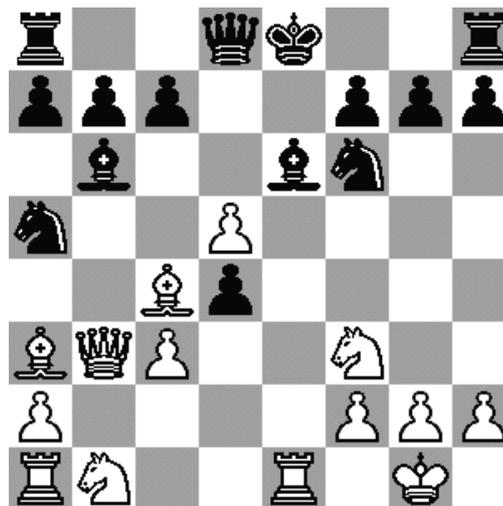
E' raccomandabile un ripasso continuo – anche in tempi diversi – di questa partita.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♕c4 ♕c5 4. b4
(Questa mossa di gambetto – ossia l'offerta di pedone - era in voga a quel tempo e serviva ad aprire le linee con guadagno di tempo.)

4... ♕xb4 5. c3 ♕a5 6. O-O ♘f6 7. ♕a3 ♕b6 ? (L'errore principale del Nero. Andava giocata 7...d6 e subito dopo l'arrocco per mettere il Re al sicuro .)

8. d4 exd4 9. ♖b3 d5 10. exd5 ♘a5 (Il Nero attacca Donna ed Alfiere per spezzare l'attacco del Bianco sulla casa f7.)

11. ♖e1+ ♕e6



posizione dopo 11... ♕e6

12.dxe6!! (Steinitz sacrifica la Donna ma sottoporrà il Re nero ad un lungo pellegrinaggio sulla scacchiera.)

12... ♘xb3 13. exf7+ ♖d7
14. ♕e6+ ♖c6 15. ♘e5+ ♖b5 16. ♕c4+ ♖a5 17. ♕b4+ ♖a4 18. axb3# {matto} 1-0

Come si può osservare Steinitz non ha mai avuto bisogno di mettere in gioco la propria Torre in a1 ed il proprio Cavallo in b1.

Come ha insegnato questa partita, negli scacchi è importantissimo far cooperare al meglio i propri pezzi.

Non è sempre facile realizzare questo obiettivo ma lo sforzo di chi vuole migliorare nel gioco deve essere rivolto al mantenimento dell'iniziativa ed alla collaborazione armonica tra i pezzi.

Tarrasch

UNA PARTITA DA STUDIARE

Tarrasch-Lasker

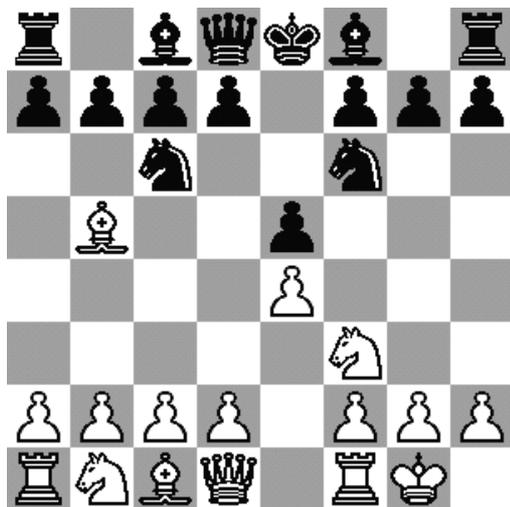
[Monaco 1908]

[Partita Spagnola]

Questa vittoria del grande teorico Tarrasch sul futuro campione del mondo Lasker, mostra uno stile di gioco posizionale e basato su pochi e chiari concetti, tipici dello stile di Tarrasch che era fedele ai suoi precetti scacchistici.

In questa partita si trovano alcuni dei principali temi strategici: sviluppo rapido, controllo del centro, lotta contro il pedone arretrato, mantenimento dell'iniziativa. Anche di questa partita è raccomandabile un ripasso continuo.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♗c6 3. ♖b5 ♘f6
2. 4. O-O



posizione dopo 4. .O-O

Questa è la posizione che origina dalle prime mosse della Ruy Lopez detta anche Partita Spagnola.

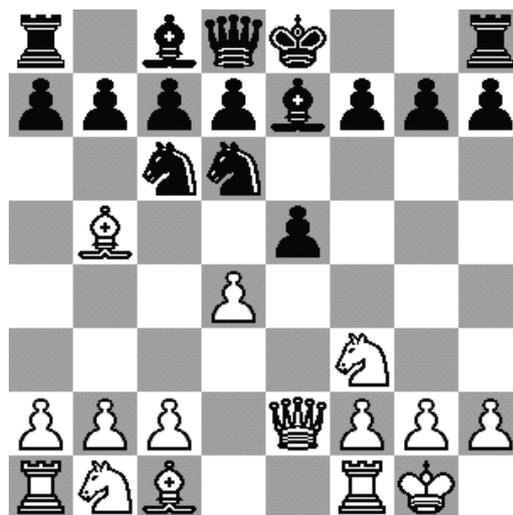
(Abbiamo già incontrato questa posizione quando ci siamo occupati delle aperture.)

Il pedone in e4 viene lasciato momentaneamente indifeso visto che il Bianco gioca per lo sviluppo.

Il Nero generalmente si astiene dal catturarlo, data l'inchiodatura assoluta a cui il Cavallo del Nero verrebbe assoggettato, preferendo mosse di sviluppo quali 4...a6 che costringe il Bianco a decidere se cambiare il suo Alfiere per il Cavallo oppure ritirarlo, ovvero subito 4... ♗e7 che minaccia la cattura del pedone in e4.

In questa partita vedremo la variante in cui il Nero però cattura subito il pedone in e4.

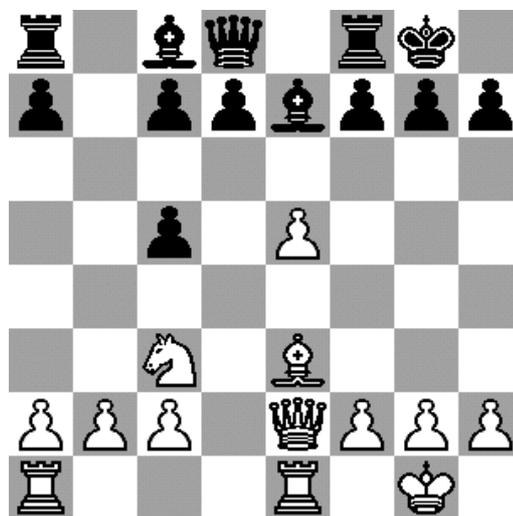
4... ♗x e4 5. d4 ♗e7 6. ♖e2 ♘d6



posizione dopo 6. ...♗d6

Il Bianco è già in leggero vantaggio di sviluppo e decide di non perdere altri tempi. Ha pianificato il cambio dell'Alfiere per indebolire la struttura pedonale del Nero ed agire di conseguenza.

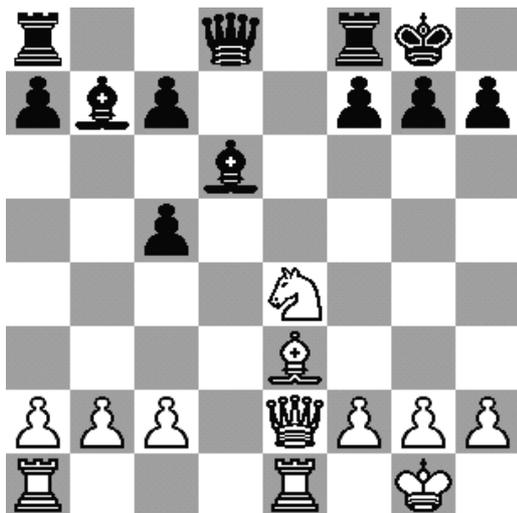
7. ♗x c6 b x c6 8. d x e5 ♘b7 9. ♗c3 O-O
10. ♖e1 ♗c5 11. ♘d4 ♗e6 12. ♗e3
♗x d4 13. ♗x d4 c5 14. ♗e3



posizione dopo 14. ♗e3

Il pedone Bianco in e5 fa da frangiflutti contro il tentativo del Nero di aprire la posizione. La coppia degli Alfiere è un vantaggio che si può far valere solo in posizioni aperte.

14....d5 15. e x d6 ♗x d6 16. ♘e4 ♗b7



posizione dopo 16.♙b7

Il Bianco toglie la coppia degli Alfieri al Nero, realizzando oltre a questo obiettivo (sul campo restano Alfieri di colore contrario che evitano parecchie complicazioni in un eventuale finale di Alfieri e pedoni) quello di creare un pedone arretrato in d6 (debolezza) su cui puntare l'attacco.

17. ♖xd6 cxd6 18. ♖ad1 ♗f6 19. c4 ♜fe8 20. ♗g4 ♘c6 21. ♞e2 ♞e4 22. ♗g3 ♗e6 23. h3 ♞d8 24. ♞ed2 ♞e5 25. ♘h6



posizione dopo 25. ♘h6

Il Bianco minaccia il matto in g7. D'altra parte l'Alfiere non può essere catturato dalla Donna Nera (ovviamente il pedone g è inamovibile perché inchiodato) perché seguirebbe 26. ♗xe5 guadagnando la

qualità (ricordiamo che una Torre vale più di un pezzo minore quale Alfiere o Cavallo e che tale differenza di valore si definisce tecnicamente "qualità"). Ovviamente non può essere giocata 26... ♗xe5 altrimenti segue 27. ♞xd8+ con rapido matto.

Quindi la mossa del Nero che segue è praticamente forzata, anche perché 25...g6 aprirebbe altre debolezze sulle case nere.

25...♗g6 26. ♘f4 ♞e6 27. ♘xd6 ♗h5 28. ♗g4 ♗xg4 29. hxg4 ♞e4 30. ♘xc5 ♞xd2 31. ♞xd2 h5 32. ♞d6 (1-0) Il Nero abbandona

Il Bianco ha vantaggio di materiale ed una posizione assolutamente migliore.

A tal proposito, va spiegato agli allievi che non è necessario attendere di prendere matto per dichiararsi sconfitti.

E' importante (oltre che cavalleresco) capire quando la posizione è decisamente compromessa. In tal caso, una strenua resistenza non dettata da solide ragioni contingenti (zeitnot) si traduce in una sorta di mancanza di rispetto verso l'avversario.

A nessuno piace dichiararsi sconfitto, ma è più elegante e sportivo congratularsi con l'avversario prima che egli ci rifili (spesso con cattiveria pari all'ostinazione con cui prolunghiamo la partita) un matto a cui siamo inevitabilmente destinati e contro il quale non ci sono risorse difensive che tengano. Mi piace pensare che i miei allievi siano innanzi tutto degli autentici sportivi e sappiano gioire della vittoria, ma anche accettare serenamente una brutta sconfitta senza fare una tragedia.

UNA PARTITA DA STUDIARE
ANDERSEN-KIESERITZKY
[Londra 1851]
[Gambetto di Re]

COMMENTO FINALE

Se questo elaborato, molto essenziale nella struttura, sarà di aiuto o stimolo a qualcuno per avvicinarsi al gioco degli scacchi e coltivarne la passione, ovvero servirà, con tutti i suoi limiti, come ausilio didattico nell'insegnamento del gioco ad un bambino, avrà fatto molto di più di quanto io abbia sperato nel redigerlo.

Salvatore Benvenga

Società Scacchistica Gallaratese

www.clubscacchigallarate.it

info@clubscacchigallarate.it



e-mail: bensaver@libero.it

Bibliografia essenziale



Ecco – a mio modesto parere – i dieci libri che non dovrebbero mancare nella biblioteca di uno scacchista medio:

- **Capablanca** : Il primo libro degli scacchi – Prisma
- **Koblentz** : Teoria e pratica degli scacchi – Mursia
- **Nimzowitsch** : La pratica del mio sistema – Mursia
- **Paoli** : Il finale negli scacchi - Mursia
- **Reti** : I maestri della scacchiera – Prisma
- **Romanovsky** : Il centro partita – Mursia
- **Pachman** : Apertura, mediogioco e finale – Mursia
- **Canal** : Strategia di avamposti – Messaggerie Scacchistiche
- **Grigoriev** : Finali di scacchi – Mursia
- **Chicco-Rosino** : Storia degli scacchi in Italia – Marsilio

Alcuni importanti siti scacchistici:

- www.federscacchi.it (Federazione Scacchistica Italiana)
- www.asigc.it (Associazione Italiana gioco per corrispondenza)
- www.iccf.com (Associazione Internazionale Gioco per corrispondenza)
- www.ruschess.com (Federazione Scacchistica Russa)

ESERCIZI PER I GIOVANI ALLIEVI
DI UN CORSO DI SCACCHI

Complemento al Manuale di Scacchi di Salvatore Benvenga

Liberamente scaricabile dal sito internet: www.clubscacchigallarate.it

3° ediz. [Ott/ 2004]

Avvertenze importanti:

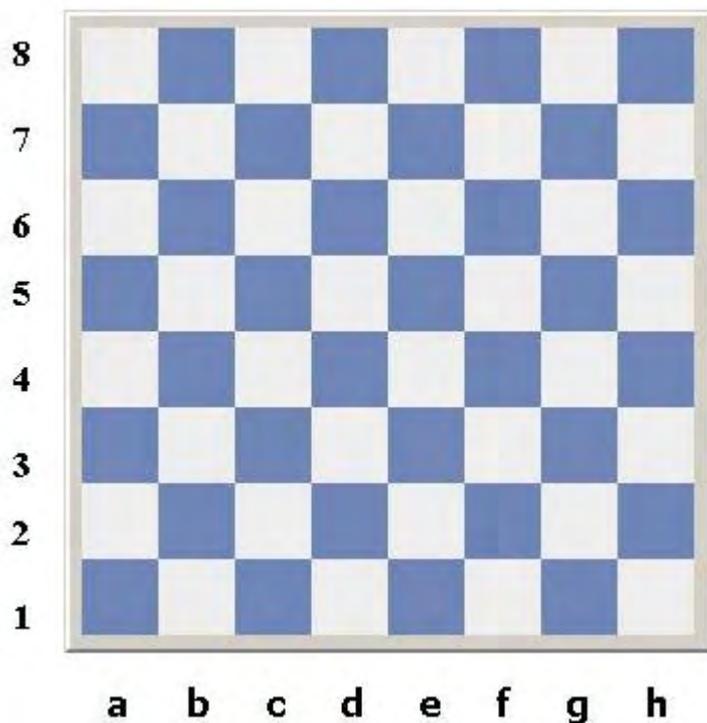
- Gli esercizi, graduati per difficoltà crescente, andrebbero sottoposti solo dopo lo svolgimento della lezione sul tema a cui essi si riferiscono.

- Le soluzioni – fornite in ultima pagina – servono all'allievo unicamente per verifica e solo dopo aver svolto autonomamente l'esercizio.

- L'utilizzo e la circolazione di questa dispensa e del manuale sono liberi a condizione che non venga alterato o omesso il riferimento all'autore ed alla Società Scacchistica Gallaratese. Il mancato rispetto di questo accordo etico comporta violazione di copyright.

1. Ricostruire sulla scacchiera le seguenti posizioni:

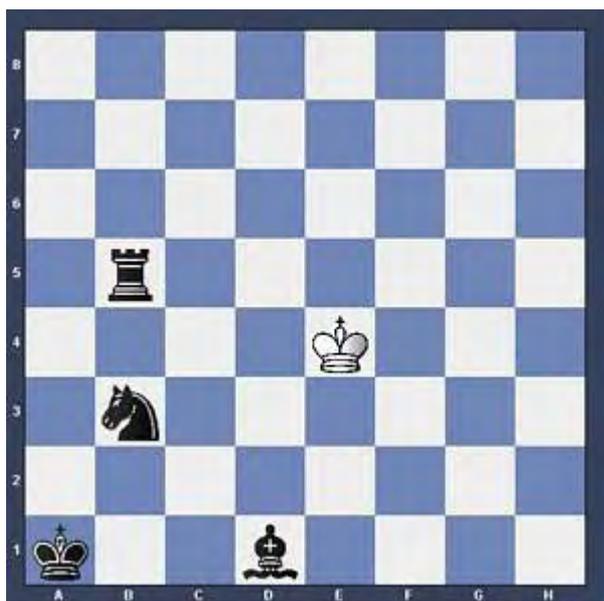
BIANCO: Re1, Dd2, Ta1, Ab2, Cf3 (♔e1, ♕d2, ♖a1, ♗b2, ♘f3)
NERO: Re8, Dc7, Ta6, Ab7, Cd7 (♚e8, ♛c7, ♜a6, ♞b7, ♞d7)



Compito da svolgere:

Disegnare le figure o scrivere le lettere sul diagramma

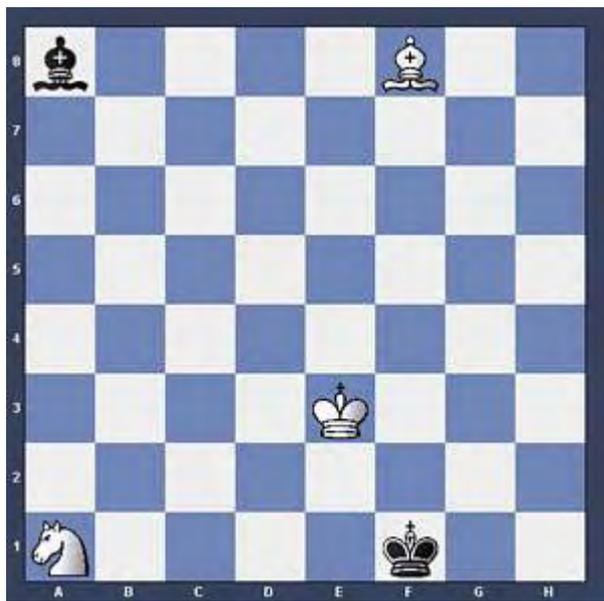
2. Muove il Re bianco. Segnare con una **X** le case a cui esso può accedere:



Compito da svolgere:

Scrivere qui le coordinate delle case:

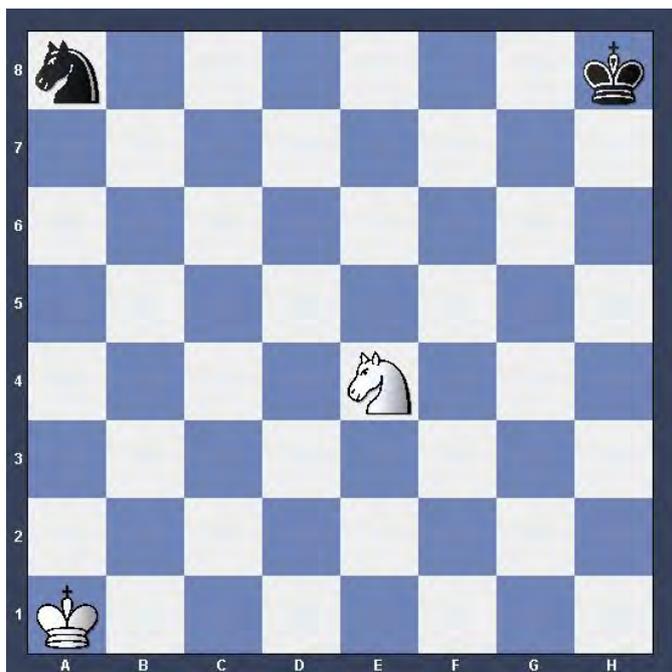
3. Con quale numero minimo di mosse si può andare dalla casa di partenza a:



Compito da svolgere:

- L'Alfiere Nero da a8 in h1
n. mosse:.....
- L'Alfiere Bianco da f8 in h4
n. mosse:.....
- Il Cavallo da a1 in b2
n. mosse:.....
- Il Cavallo da a1 in h8
n. mosse:.....

4. Contrassegnare con una **X** le case in cui può andare con UNA SOLA MOSSA sia il **Cavallo** in a8 che quello in f3:



Compito da svolgere:

- Quante sono le case?
- (da a8):.....
- (da e4):.....

5. La forza del Cavallo: il Bianco muove e vince (Tema tattico: il doppio di Cavallo)

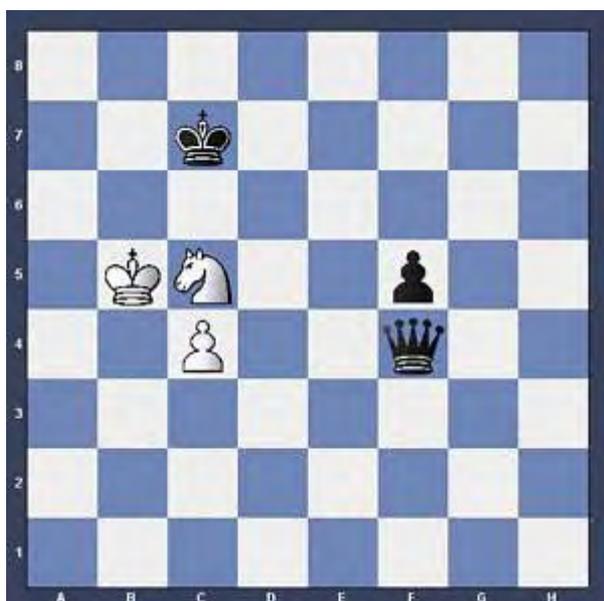


Compito da svolgere:

Qual è la mossa giusta del Cavallo bianco ?

1.....

6. Ancora un esempio sulla forza del Cavallo: il Bianco muove e vince (Tema tattico: il doppio di Cavallo)

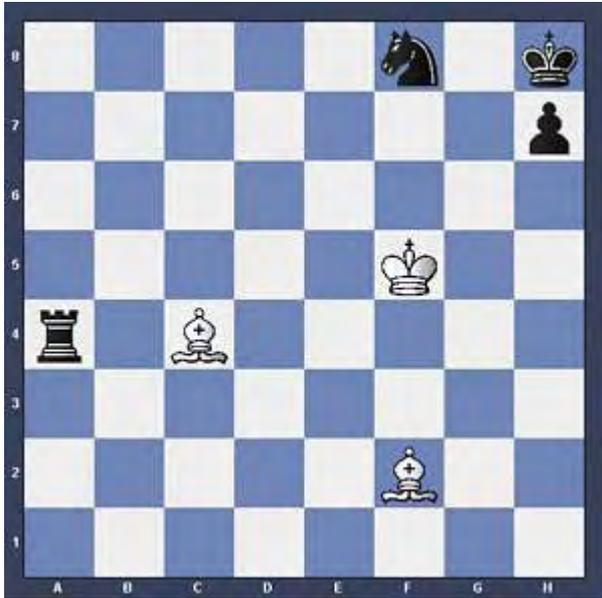


Compito da svolgere:

Qual è la mossa giusta del Cavallo bianco?

1.....

7. La forza dell' Alfiere: il Bianco muove e vince

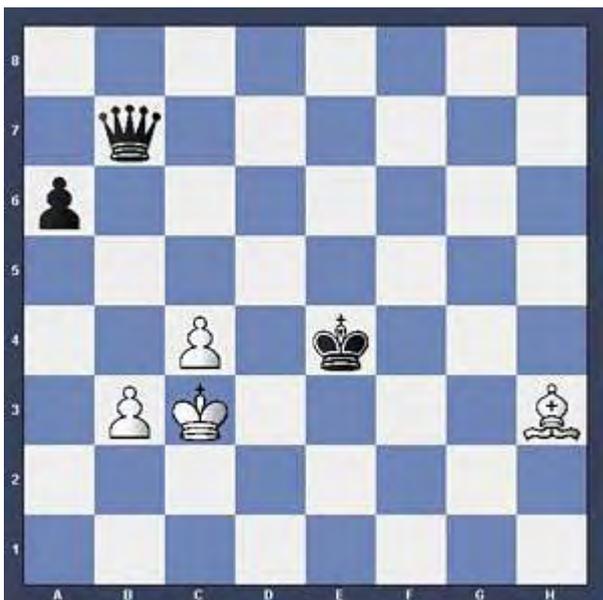


Compito da svolgere:

Scrivere la mossa con cui il Bianco vince:

1.....

8. Ancora un esempio sulla forza dell'Alfiere: il Bianco muove e vince (Tema tattico: l'infilata)

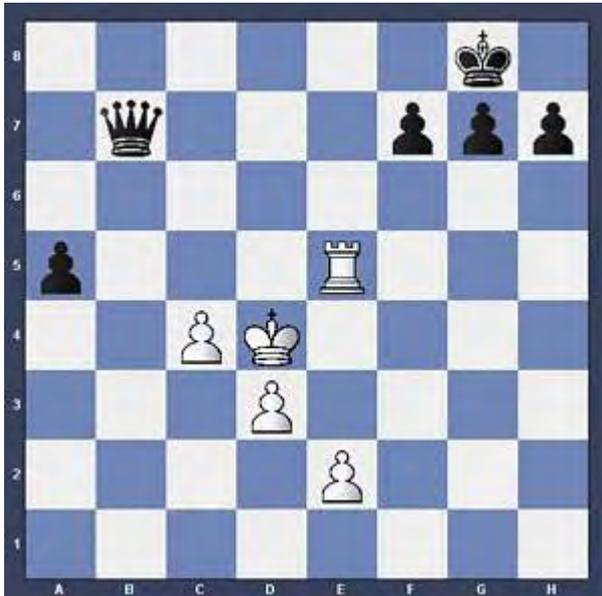


Compito da svolgere:

Scrivere la mossa con cui il Bianco vince:

.....

9. La forza della Torre: il Bianco muove e vince (Tema tattico: l'ottava traversa debole)

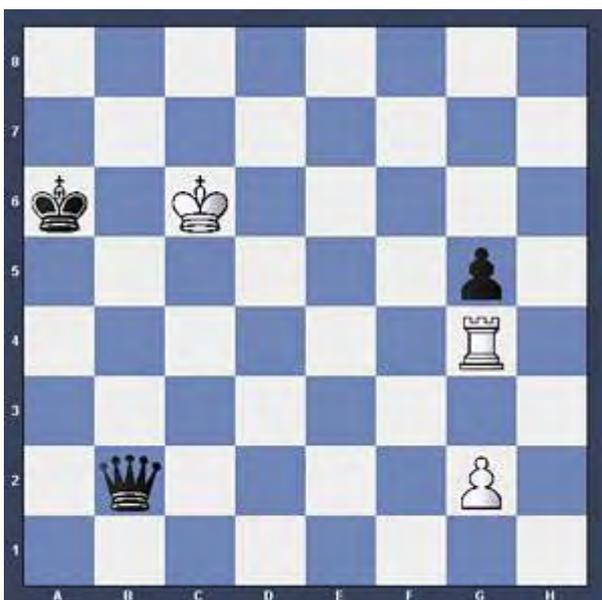


Compito da svolgere:

Scrivere la mossa con cui il Bianco vince:

1.....

10. Ancora un esempio con la Torre: il Bianco muove e vince (tema tattico: il matto con Re e Torre)



Compito da svolgere:

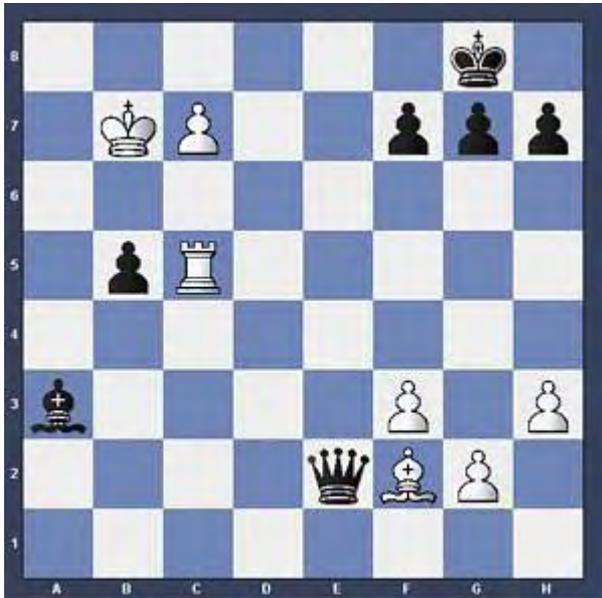
Scrivere la mossa con cui il Bianco vince:

1.....

Se la Torre Bianca catturasse pedone nero in g5, quale sarebbe la migliore risposta del Nero?

1.....

11. La forza del pedone avanzato: il Bianco muove e vince (Tema tattico: l'ottava traversa debole)



Compito da svolgere:

Scrivere la mossa con cui il Bianco vince:

1.....

12. La forza dei pedoni uniti : il Bianco muove e vince (Tema tattico: la forchetta)



Compito da svolgere:

Scrivere la mossa con cui il Bianco vince:

1.....

13. Quale di queste tre mosse è quella giusta e perché?



Compito da svolgere:

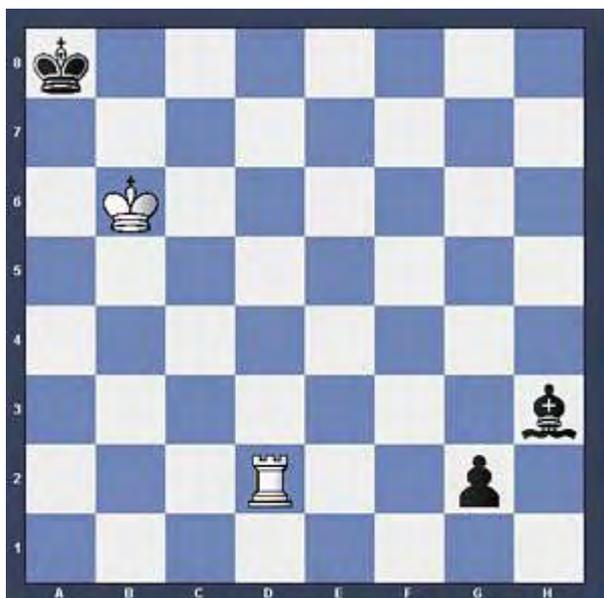
Scrivere a fianco di ciascuna mossa che cosa succede

(1.Dg6):.....

(1. Dg7):.....

(1. Dg8):.....

14. Quale di queste tre mosse è quella giusta e perché?



Compito da svolgere:

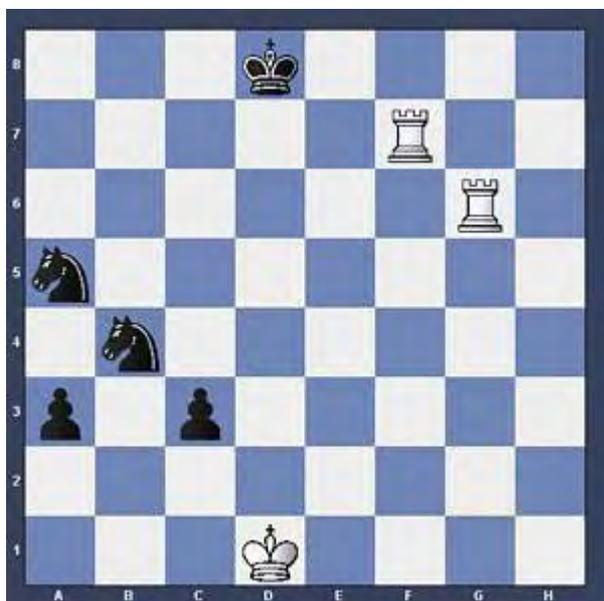
Scrivere a fianco di ciascuna mossa che cosa succede se

(1.Ta2):.....

(2. Txc2):.....

(1. Td8):.....

15. Quale di queste tre mosse dà subito scacco matto?



Compito da svolgere:

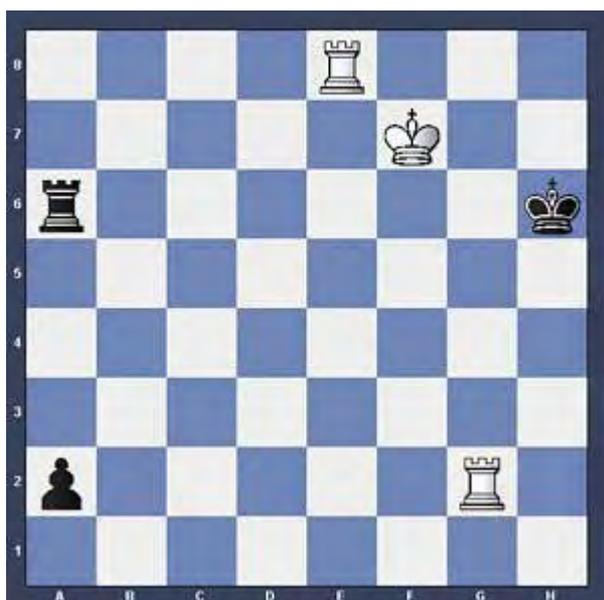
Scrivere a fianco di ciascuna mossa che cosa succede se:

(1. Tf8):.....

(3. Tg8):.....

(1. Td6):.....

16. Quale di queste tre mosse dà subito scacco matto?



Compito da svolgere:

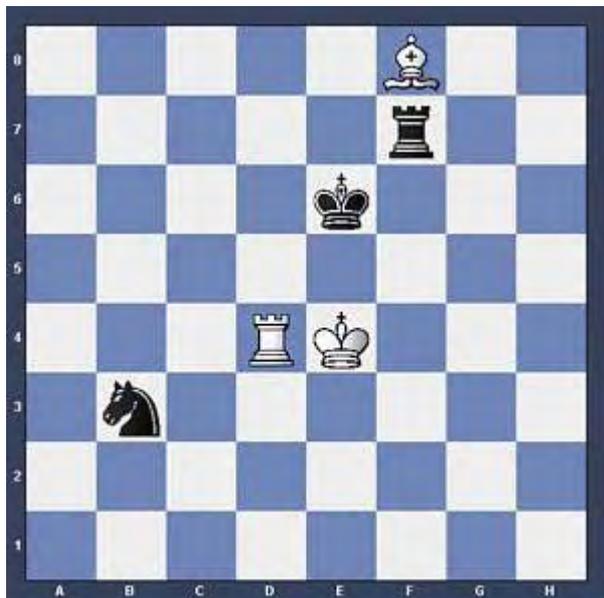
Scrivere a fianco di ciascuna mossa che cosa succede se:

(1. Tg6):.....

(4. Th8):.....

(1. Th2):.....

17. Quale mossa dà subito scacco matto?

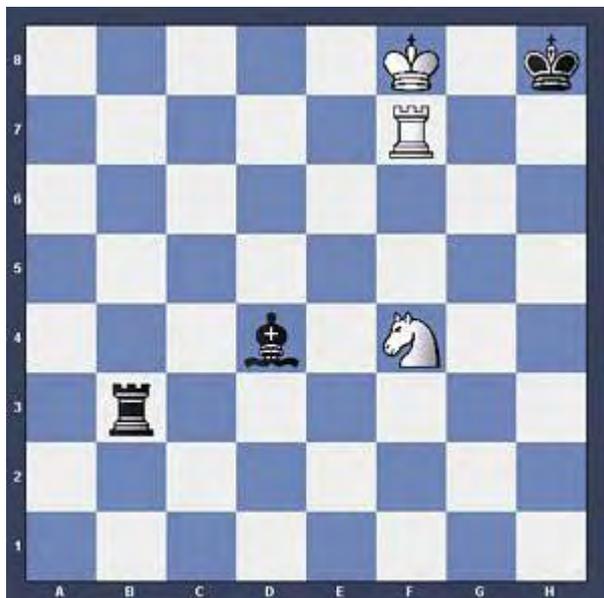


Compito da svolgere:

Scrivere la mossa con cui il Bianco dà subito lo scacco matto:

1.....

18. Quale mossa dà subito scacco matto?

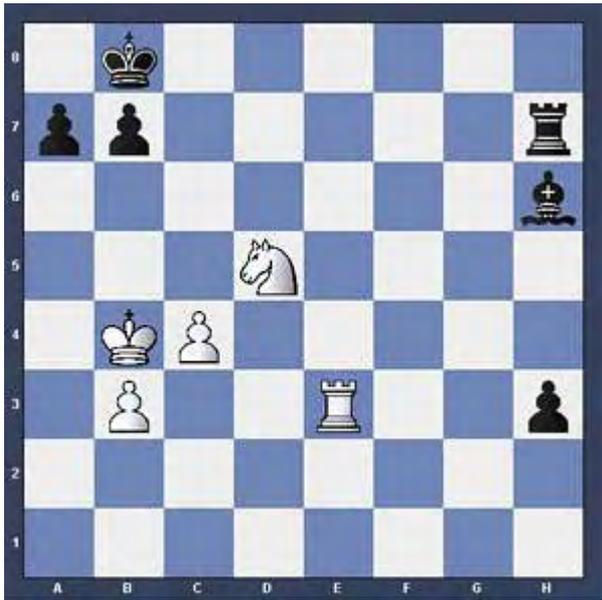


Compito da svolgere:

Scrivere la mossa con cui il Bianco dà subito lo scacco matto:

1.....

19. Quale mossa dà subito scacco matto?



Compito da svolgere:

Scrivere la mossa con cui il Bianco dà subito lo scacco matto:

1.....

20. Quale mossa dà subito scacco matto?



Compito da svolgere:

Scrivere la mossa con cui il Bianco dà subito lo scacco matto:

1.....

21. L'arrocco



Compito da svolgere:

Se toccasse al Bianco muovere, può esso arroccare?:

.....

Può il Nero arroccare?

.....

22. L'arrocco

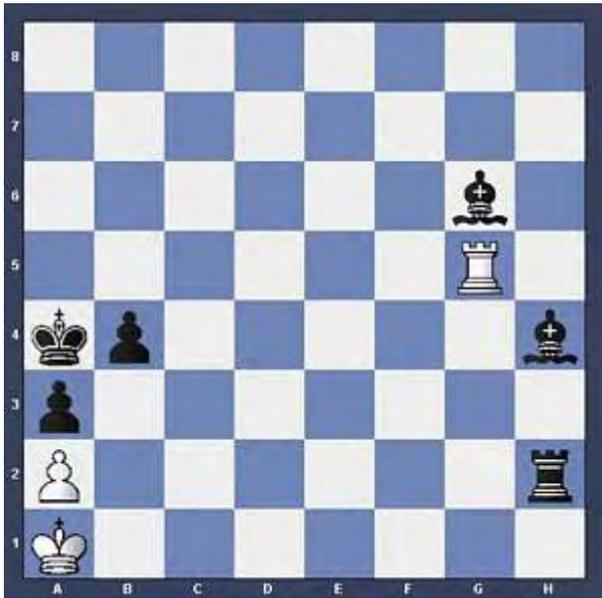


Compito da svolgere:

Può il Nero arroccare da entrambi i lati?

.....

23. Lo stallo (ovvero l'ultima risorsa difensiva)

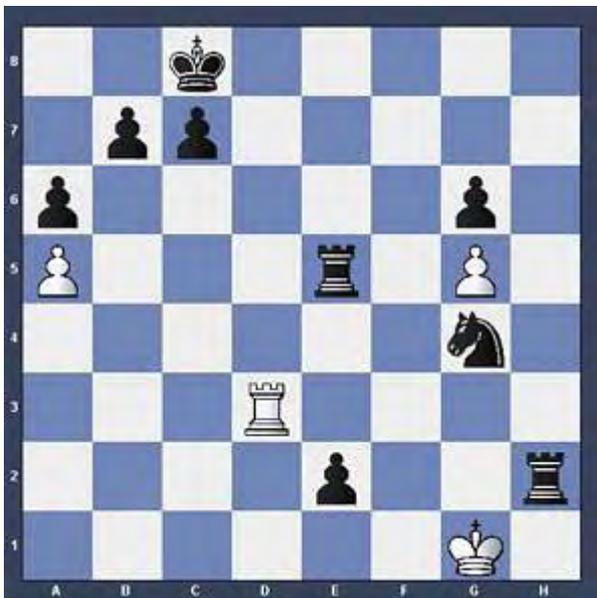


Compito da svolgere:

Il Bianco sta per subire scacco matto. Come può salvarsi?

1.....

24. Lo stallo (ovvero l'ultima risorsa difensiva)

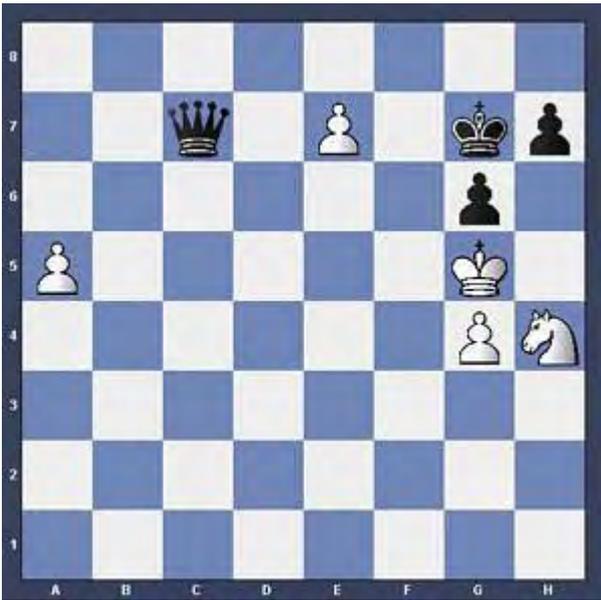


Compito da svolgere:

Il Bianco sta per subire scacco matto. Come può salvarsi?

1.....

25. La promozione del pedone



Compito da svolgere:

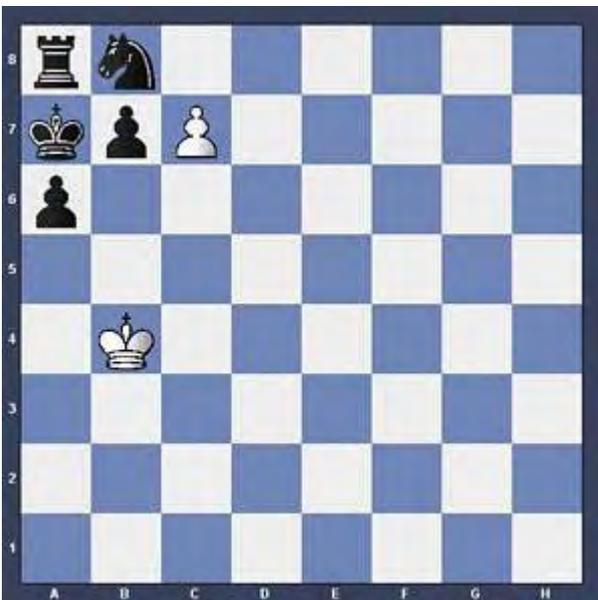
Il Bianco muove. Può vincere promuovendo il pedone ed in che modo?

1.....

Come risponderebbe il Nero se il Bianco giocasse 1.e8=D ?
(pedone promuove a Donna)

1.....

26. La promozione del pedone



Compito da svolgere:

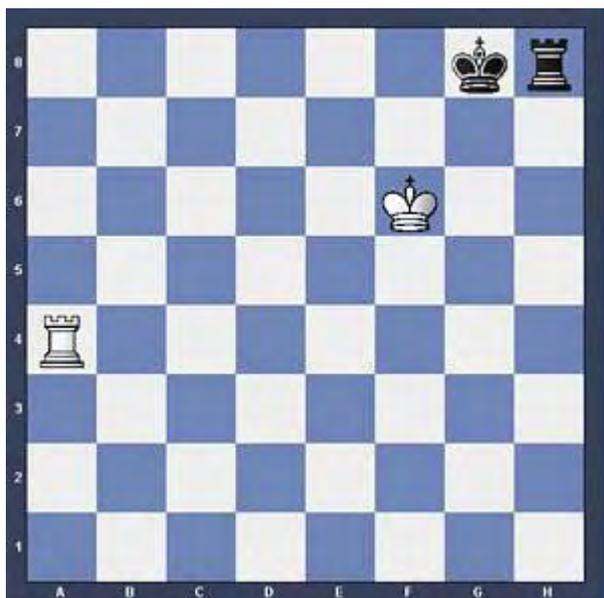
Il Bianco muove. Può vincere promuovendo il pedone ed in che modo?

1.....

Come risponderebbe il Nero se il Bianco giocasse 1.c8=D ?
(pedone promuove a Donna)

1.....

27. Il finale di Torre (tema tattico l'opposizione, Torre attiva e Torre passiva)



Compito da svolgere:

Il Bianco muove.
Può vincere oppure la partita è
pari vista l'eguaglianza delle
forze in campo?

1.....

28. Temi combinati: promozione del pedone e lo stallo

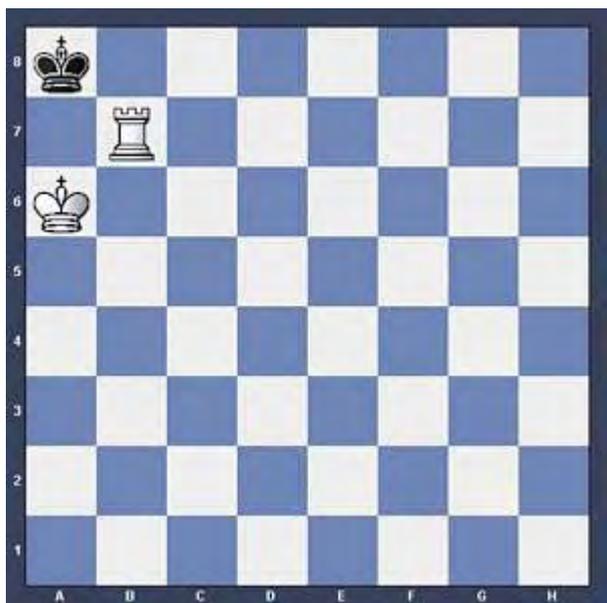


Compito da svolgere:

Il Bianco muove.
Che cosa succede se gioca
1.c8=D (promuove il pedone a
Donna)? Trovare la migliore
risposta del Nero

1.....

29. Matto in tre mosse

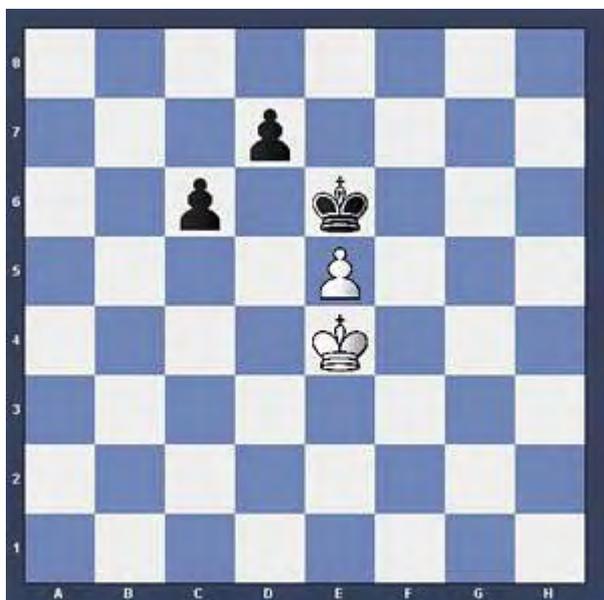


Compito da svolgere:

Il Bianco muove.
Indicare la sequenza giusta di mosse forzate che portano al matto in tre:

Bianco Nero
1.....;
2.....;
3.....;

30. La presa al varco (en-passant)

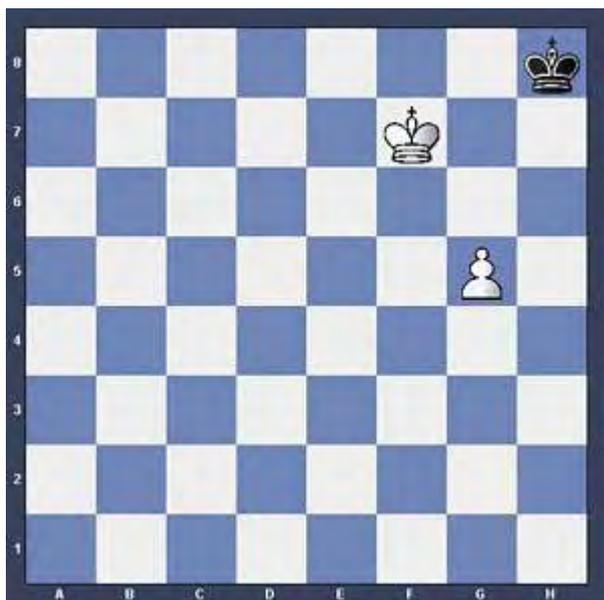


Compito da svolgere:

Tocca al Nero muovere.
Che cosa succede se gioca
1....d5+ (scacco)?
Trovare la migliore risposta del
Bianco

2.....

31. Finale di Re e pedoni



Compito da svolgere:

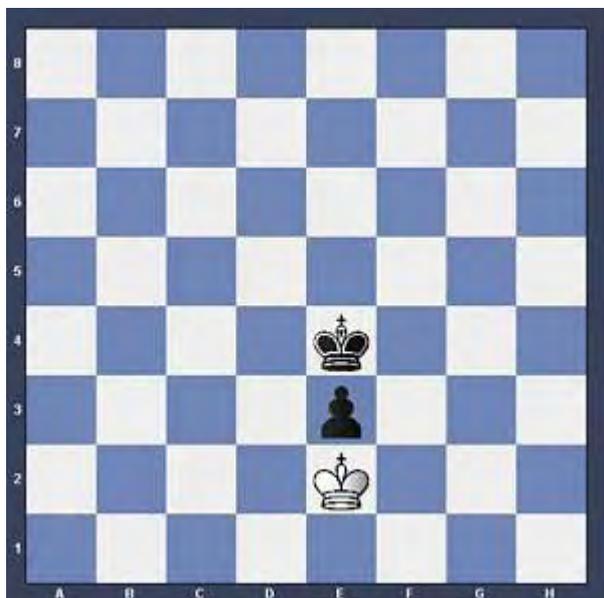
Il Bianco muove.
Può vincere e con quale
mossa?

1.....

Che cosa succede se il Bianco
gioca 1. g6?

.....

32. Finale di Re e pedoni (L'opposizione)



Compito da svolgere:

Il Bianco muove.
Può pattare e con quale
mossa?

1.....

Soluzioni degli esercizi proposti:

2. Le uniche tre case in cui il Re bianco può andare sono: d3 – e3 –f4

3. L'Alfiere nero va in h1 con una sola mossa.

L'Alfiere bianco va in h4 con due mosse.

Il Cavallo raggiunge la casa b2 in quattro mosse e la casa h8 in sei mosse.

4. Da a8 sono solo due (b6 e c7) da e4 ben otto.

5. Cavallo in f7 con scacco a Re ed alla Donna (1. **Cf7+**).

Il Re deve muovere in g7 (unica casa) ed il Cavallo cattura la Donna in g5 (2. **Cxg5**) vincendo in quanto riesce a promuovere per primo i suoi pedoni.

6. Cavallo in e6 con scacco a Re ed alla Donna (1. **Ce6+**).

Il Re deve muovere ed il Cavallo cattura la donna in f4 (2. **Cxf4**) vincendo facilmente il finale.

7. L'Alfiere va in d4 (1. **Ad4#**) ed è scacco matto.

Si osservi come la casa g8 sia controllata dall'Alfiere delle case bianche e l'accesso alla casa h7 da un pedone nero. Il Re non ha case di fuga.

8. L'Alfiere va in g2 e dà scacco (1. **Ag2+**).

Questo tipo di attacco si chiama "infilata". Il Re nero deve spostarsi dalla grande diagonale (h1-a8) scoprendo la Donna in b7 che viene catturata dall'Alfiere con la mossa successiva.

Si osservi che se il Re si fosse trovato nella casa c6 la mossa d'Alfiere non avrebbe avuto pari efficacia. Infatti il Re avrebbe potuto andare in c7 o b6 e catturare l'Alfiere dopo 2.Axb7.

9. Torre in e8 matto (**Te8#**).

Questa situazione viene definita "ottava (intendendosi la traversa) debole". Infatti il Re non dispone di vie di fuga, intrappolato dai suoi stessi pedoni e nessun pezzo nero controlla la casa e8 ovvero può interporsi nella casa f8. Questo è un genere di matto abbastanza frequente a verificarsi in partita.

10. Torre in a4 matto (1. **Ta4#**). Questa è la mossa giusta.

La posizione ha analogie con l'esercizio n.9, solo che in questo caso è il Re bianco che – opponendosi al Re nero – ne inibisce l'accesso alle tre possibili case di fuga sulla colonna b. Sarebbe invece errato giocare 1.Txg5? (Torre cattura pedone in g5) perché la risposta del Nero fulminerebbe il bianco dopo 1...Df6+ (donna in f6 con scacco al Re e contemporaneo attacco alla Torre indifesa che verrebbe catturata alla mossa successiva).

11. Pedone in c8 e promozione a Donna (o anche Torre) con scacco (1. **c8=D+** oppure anche 1. **c8=T+**).

Il nero può solo rinviare di una mossa la sconfitta giocando Donna in e8 (1...De8) a cui segue 2.Txe8 matto. L'esercizio ha analogie con il n.9 (ottava traversa debole).

12. **d5+** (pedone in d5 dà scacco attaccando contemporaneamente il Re in e6 e la donna in c6, il Re muove in d6 (la migliore difesa) e dopo 2.cxc6 (pedone cattura la Donna) il nero sarebbe perduto per il grande svantaggio di materiale (un pedone contro due e Cavallo).

Si osservi come questo attacco (chiamato forchetta) sia possibile in quanto i pedoni bianchi uniti, avanzando, si proteggano vicendevolmente (catena di pedoni).

13. La mossa giusta è solamente 1. **Dg7#** (matto).

Ovviamente errata 1.Dg8+ (scacco) perché il Re nero la catturerebbe ed altrettanto errata sarebbe mettere la Donna nella casa g6: stallo e patta. Il nero non ha mosse legali a disposizione. Anche questo può accadere nella realtà di una partita giocata e compromettere così un esito assolutamente favorevole.

14. La mossa giusta è solamente 1. **Td8+** (scacco) a cui può seguire temporaneamente solo 1...Ac8, quindi 2. Txc8# (matto).

Si osservino le analogie con gli esercizi n. 9, 10 e 11. Il Re bianco inibisce al Re nero l'accesso alle case a7 e b7. Ovviamente errata 1.Ta2+ perché il Re nero si rifugia in b8 e non ci sono più pericoli. Altrettanto errata 1. Txc2 (Torre cattura pedone) perché dopo 1...Axc2 la partita è patta. (Ricordiamo che Re ed un Alfiere da soli non vincono).

15. La mossa giusta è solamente 1. **Tg8#** (matto) in quanto il Re nero non ha accesso alla settima traversa controllata dalla Torre bianca in f7. Questo matto è frequente nella pratica.

Assolutamente imprecisa 1.Tf8+ perché segue 1....Re7 attaccando la Torre e il Nero ha la possibilità di rimettere in discussione la partita (si osservi che il Nero, se ne avesse il tempo, giocherebbe 2....c2+ e se 2. Rc1 oppure Rd2 a cui segue 2....Cb3+, allontanando il Re bianco e permettendo 3....c1=D (promozione a Donna del pedone). Altrettanto imprecisa 1.Td6+ per 1...Re8.

16. La mossa giusta è solamente 1. **Th8#** (matto).

Si osservino le analogie con l'esercizio n.15 Anche qui una Torre controlla la colonna di fuga (nell'esercizio n.15 era una traversa, ma poco cambia nella pratica) e l'altra infligge lo scacco matto.

Assolutamente imprecisa 1.Th2+ perché si apre la porta della prigione e permette al Re nero di giocare 1....Rg5 cominciando a scappare dalle minacce di matto.

Errata 1.Tg6+ perché la casa g6 è controllata da Re Nero e dalla Torre nera in a6. Segue infatti semplicemente 1...Txc6 ed è il Bianco che deve pensare a difendersi. Queste imprecisioni dimostrano come negli scacchi bisogna essere precisi fino in fondo se non si vogliono capovolgere le sorti di una partita apparentemente già vinta.

17. La mossa giusta è solamente 1. **Td6#** (matto). Il Re nero non ha case di fuga.

18. La mossa giusta è solamente 1. **Cg6#** (matto). Il Re nero non ha case di fuga.

19. La mossa giusta è solamente 1. **Te8#** (matto). Il Re nero non ha case di fuga, infatti la casa c7 è controllata dal Cavallo bianco.

20. La mossa giusta è solamente 1. **Ae5#** (matto). Il Re nero non ha case di fuga. La Donna bianca controlla le case a7, a8 e c8.

21. Il Bianco non può arroccare corto (0-0) perché deve passare attraverso la casa f1 che è controllata dall'Alfiere nero messo in b5. Non può ancora arroccare lungo (0-0-0) perché c'è ancora il Cavallo in b1.

Il Nero può invece arroccare da entrambi i lati (0-0), arrocco corto o anche (0-0-0) arrocco lungo.

22. No. Il nero può arroccare solo lungo (0-0-0). Il lato corto è inibito dalla Torre in f1 che controlla l'intera colonna.

23. La mossa giusta è solamente 1. **Ta5+!!** (mossa fortissima).

Dopo 1...Rxa5 (mossa forzata) il Bianco non ha più mosse legali a disposizione, quindi stallo e patta. Sacrificando la Torre il Bianco forza la patta.

Qualsiasi altra mossa di Torre perderebbe. Esempio: a 1. Txc6 segue 1...Th1+ 2. Tg1 (unica mossa) Txc1# matto. Si osservi che il Re ha l'ottava debole, infatti la casa a2 è occupata da un pedone bianco e la casa b2 controllata da un pedone nero.

Si osservi che anche 1. Tg1 (per impedire il matto sulla prima traversa) non salva, in quanto il nero ha a disposizione la micidiale 1...Af6# (matto). Si osservi la coordinazione dei due Alfieri neri in questa configurazione di matto.

24. La mossa giusta è solamente 1. **Td8+!!** (mossa fortissima).

Dopo 1...Rxd8 (mossa forzata) il Bianco non ha più mosse legali a disposizione, quindi stallo e patta. Sacrificando la Torre il Bianco forza la patta. Si osservino le analogie con l'esercizio precedente.

Apparentemente anche la mossa 1.Te3 porterebbe allo stallo se il nero rispondesse (sbagliando gravemente) 1... Txe3. Ma al Nero basterebbe giocare sia 1...Cxe3 obbligando il Re bianco a catturare la Torre in h2 e quindi far seguire 2...e1=D, oppure l'elegante ed immediata 1...e1=D+ forzando subito 2.Txe1 a cui segue 2...Txe1# (matto).

25. La mossa giusta è solamente 1. **e8=C+!!** (mossa fortissima).

La promozione del pedone a Cavallo permette il doppio a Re e Donna. Il Re nero deve muovere e dopo la cattura della donna con 2.Cxc7 il bianco va in vantaggio decisivo.

Del tutto sbagliato in questa posizione sarebbe giocare 1. e8=D (promozione a Donna), in quanto segue semplicemente l'immediata 1...h6# (matto di pedone) o anche la più laboriosa 1...Dc1+ e dopo 2. De3 (unica mossa) 2...Dx3# matto.

Questo esercizio serve a capire il valore relativo dei pezzi. La loro forza è misurata da quanto sono in grado di poter fare in quella determinata posizione.

26. La mossa giusta è solamente 1. **c8=C#!!** (matto).

La promozione del pedone a Cavallo in questa posizione permette di inibire al Re la casa di fuga in b6.

Assolutamente errato, in questo esempio, giocare 1. c8=D, perché seguirebbe semplicemente 1...Cc6+ (scacco) ed il bianco deve restituire la Donna perdendo velocemente la partita.

27. La mossa giusta è solamente 1. **Rg6 !!**

Essa inibisce qualsiasi via di fuga al Re nero e prepara l'inevitabile 2. Ta8# (matto). Pur se il nero giocasse la disperata 1...Th6+, ritarderebbe solo la sconfitta dopo la semplice 1. Rxg6.

28. Se il Bianco giocasse 1. c8=D, seguirebbe la fantastica mossa del nero 1...Tc4+ !!

A cui segue forzatamente 2. Dxc4 (altrimenti si perde) e stallo. Si osservi dopo questa mossa (2. Dxc4) che il Re nero non ha mosse legali a disposizione.

Giusto è giocare invece 1. c8=T!! che minaccia lo scacco matto in a8 (si osservi l'analogia con la configurazione di matto dell'esercizio precedente).

Il nero ha due mosse possibili: se gioca 1...Tc4+ dopo 2.Txc4 non c'è più lo stallo, perché – a differenza della Donna – dalla casa c4 la Torre non inibisce l'accesso alla casa a2; se gioca 1...Ta4 per evitare il matto sulla colonna "a", segue 2. Rb3! Che porta due minacce contemporaneamente, la cattura della Torre o il matto in c1 (Tc1#) minacce che non si possono parare nello stesso momento.

Questo esercizio include il tema dell'attacco doppio, del matto sull'ottava debole e della promozione a pezzo efficace.

29. La sequenza giusta di mosse è: **1. Tc7** a cui segue la mossa forzata **1...Rb8**, quindi **2. Rb6** a cui segue la mossa forzata **2...Ra8** che permette **3. Tc8#** (matto)

30. Alla mossa del nero 1...d5+ segue semplicemente **2. exd e.p.** (che si legge: pedone in e cattura il pedone "en-passant". Il pedone bianco si collocherebbe, dopo la presa, nella casa d6.

La presa "al varco" (en-passant, in francese) consente di catturare col pedone situato sulla quarta traversa del difendente l'eventuale pedone avversario che – dalla casa di partenza (situata sulla seconda traversa del difendente) venisse avanzato di due case affiancandosi al pedone attaccante. La cattura può (e sottolineo "può") avvenire come se il pedone fosse avanzato di un solo passo.

La presa al varco deve essere fatta subito o mai più.

31. La sequenza corretta per accompagnare il pedone a promozione è solo la seguente: **1. Rg6 Rg8; 2. Rh6 Rh8; 3. g6 Rg8 ; 4. g7 Rf7** (il Re non può più portarsi nella casa h8); **5. Rh7** seguita dopo qualsiasi mossa legale del Re nero da **6. g8=D** ed il bianco vince facilmente il finale.

Errato sarebbe giocare invece 1. g6 mettendo il Re nero in stallo con automatica patta.

32. La sequenza corretta per pattare la partita è solo la seguente: **1. Re1 Rf3; 2. Rf1** e adesso se: **2... f2+** **3. Re1 Re3** e patta per stallo; se invece: **2... Re4** (o anche **2...Rf4**) **3. Re2** e ripristinando la posizione precedente ed impedendo al nero di progredire. Questo esercizio include il principio fondamentale dell'opposizione dei Re nel finale elementare di Re e pedoni.