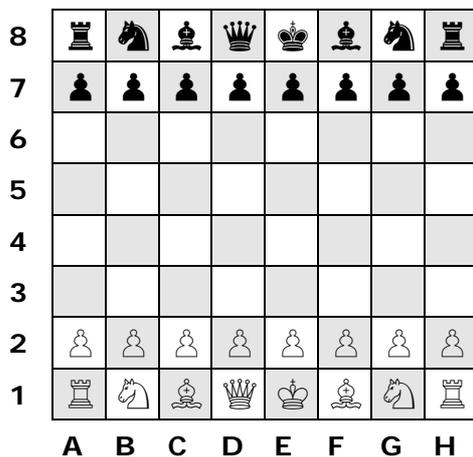


LE REGOLE DI BASE

Il Gioco – I pezzi e le loro mosse – Esempi e considerazioni

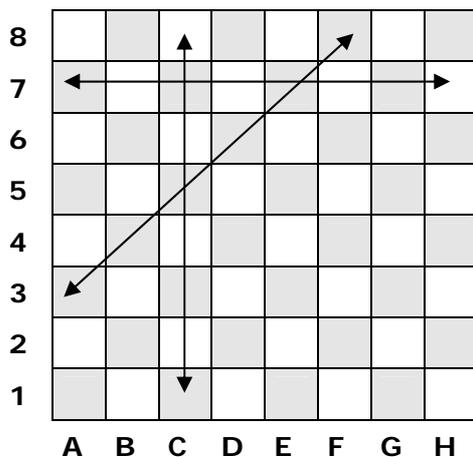
Il Gioco

La scacchiera è una tavola composta da 64 caselle, dette “*case*”, sulle quali vengono disposti 32 “*pezzi*”, 16 per ciascun giocatore come segue:



La casa in basso a destra di ciascun giocatore deve sempre essere di colore bianco e le coordinate e la disposizione dei pezzi devono essere uguali a quelle mostrate in figura.

La scacchiera è composta da **colonne** che vengono indicate con le lettere dalla “a” alla “h” (es. la colonna “c”); **traverse**, indicate con dei numerali (es. la settima traversa); e **diagonali** per le quali vengono espressi i punti più lontani (es. la diagonale a3-f8).

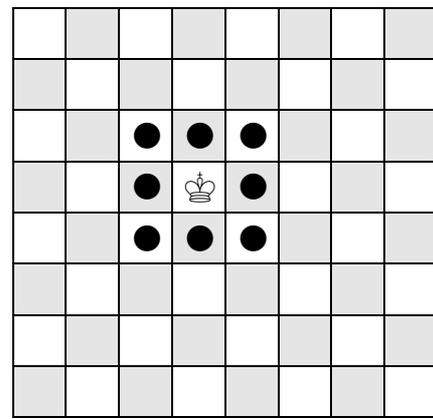


Lo scopo del gioco degli scacchi è quello di catturare il Re del nostro avversario. Quando questo avviene, la partita termina e chi ha catturato il Re si aggiudica la vittoria.

La **cattura** di un pezzo avviene mettendo un nostro pezzo al posto di un pezzo del nostro avversario che viene eliminato dalla scacchiera e riposto a lato.

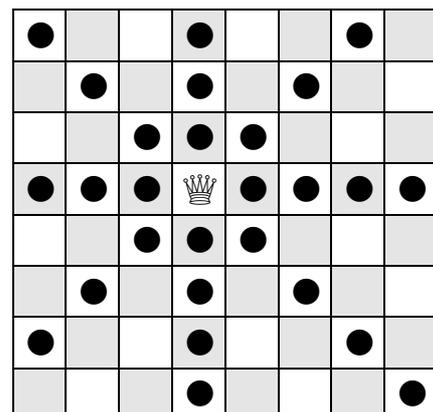
I pezzi e le loro mosse

Il **Re** (♔♚) è il pezzo più importante ma è anche un pezzo **lento**, può muoversi in **ogni direzione** ma solamente di **una casa** per volta.

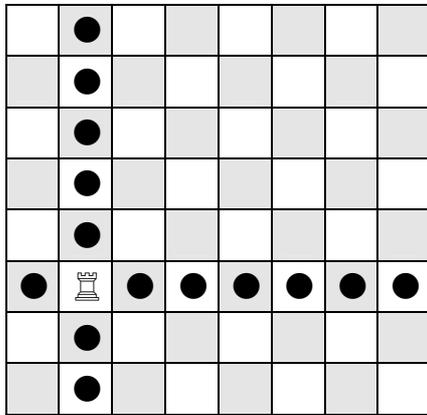


Il Re Bianco può quindi scegliere tra ben 8 case su cui muoversi e **ogni pezzo** che si trovi su una di esse può venire catturato. Si dice anche che il Re **guarda** 8 case.

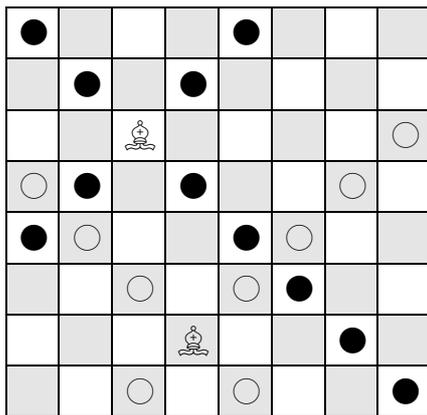
La **Donna o Regina** (♙♛) è di sicuro il pezzo più forte tra tutti, essa può muoversi in tutte le direzioni secondo una linea retta e di quante case vuole. Diciamo che è il pezzo più forte perché è quello che **guarda più case** infatti, come possiamo vedere, la Donna, se messa al centro della scacchiera può spostarsi su ben 27 case!



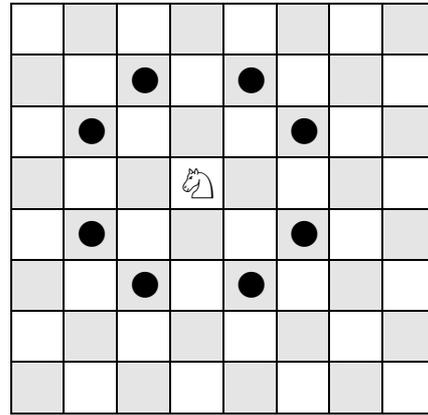
La Torre (♖ ♜) è anch'essa un pezzo molto potente che può muoversi, con grandi spostamenti, lungo colonne e traverse. Dopo la Regina, la Torre è sicuramente il pezzo di maggior valore, specialmente quando ci sono pochi pezzi sulla tavola ed essa può muoversi più liberamente.



L'Alfiere (♘ ♙) è l'ultimo pezzo che può coprire grandi distanze, infatti può muoversi di quante case vuole ma solamente lungo le **diagonali**. Notiamo che quando ci si sposta in diagonale si parte da una casa bianca e ci si muove su un'altra casa bianca, se invece si parte da una casa nera ci si muoverà solo su case nere. Proprio per questo i due Alfieri vengono detti **campochiaro** (quando l'Alfiere si trova su case bianche) e **camposcuro** (quando invece gioca su case nere).

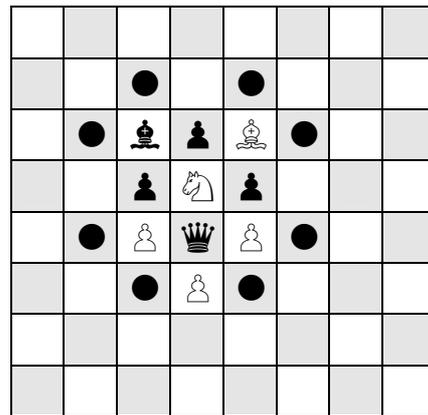


Il Cavallo (♞ ♟) è il pezzo più bizzarro di tutto il gioco e il suo movimento è molto particolare detto **movimento a L**. Per comodità possiamo pensare di muoverlo di 2 case lungo una colonna e di una lungo la traversa o il contrario.

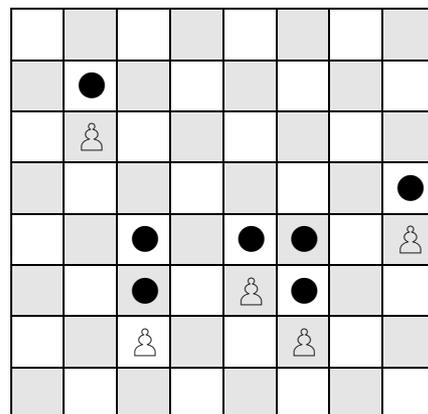


Il Cavallo gode anche di un'altra proprietà: è l'**unico** pezzo a poter **saltare** gli altri. Cioè non è importante se tra il cavallo e la sua destinazione ci siano altri pezzi il Cavallo ci può passare sopra come se la strada fosse libera

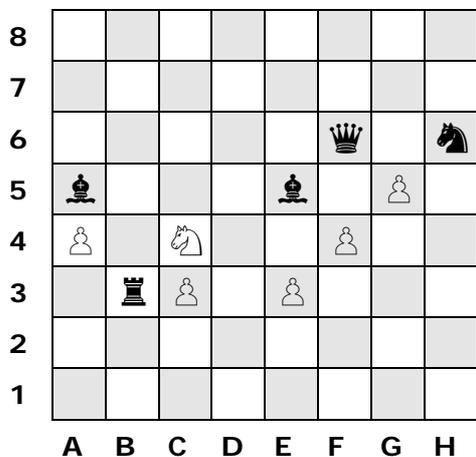
In questo caso il Cavallo ha via libera, cosa che non succede invece per gli altri pezzi.



Il Pedone (♙ ♚) è il pezzo più umile di tutto il gioco. Egli può solo avanzare, di una casa per volta e solo in avanti con una eccezione: la prima mossa di ogni pedone può essere di due case, anziché di una, ma è anche possibile avanzare di una casa sola.



Quando però il pedone trova un pezzo davanti a se non può procedere oltre e rimane bloccato. Per il pedone la **cattura** è possibile solo **avanzando in diagonale**. Questo per permettere ai pedoni di **consolidarsi** uno con l'altro e di formare una **catena**.



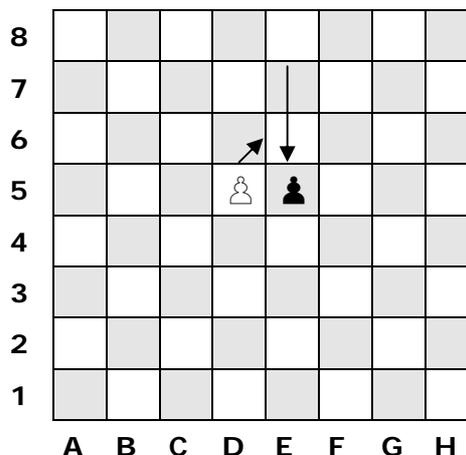
In questo esempio il Pedone in A è bloccato, l'Alfiere gli impedisce di avanzare. Lo stesso accade al pedone C, bloccato dal suo stesso cavallo. Il pedone in E può solo avanzare di una casa mentre quello in F può scegliere se avanzare in F5 oppure catturare l'Alfiere in E5. Il Pedone in G è il più fortunato di tutti. Può sia avanzare in G6 o decidere di catturare un pezzo, la Donna in F6 o il Cavallo in H6.

Ma vi siete chiesti cosa succede quando il pedone raggiunge il fondo della scacchiera, visto che, come si è detto, il pedone non può tornare indietro? Ebbene, quando il pedone raggiunge l'ultima (o la prima) traversa si dice che è stato **portato a promozione** il che significa che viene cambiato con un pezzo di maggior valore, può diventare a scelta una Regina, un Cavallo, una Torre o un Alfiere che prendono il posto del nostro pedone (ma non può essere cambiato con un Re!).

È possibile portare a promozione tutti i pedoni e tutti possono essere promossi a Donna o altro. Non c'è limite al numero di pezzi in campo, si può avere 9 Regine oppure 5 alfieri campochiaro, tutti i pedoni possono essere promossi a piacere.

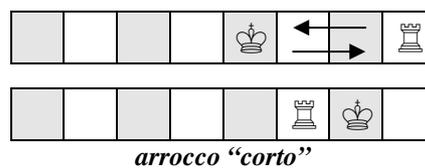
C'è ancora una particolarità per quanto riguarda le regole sul pedone. Quando un pedone si muove di 2 case e si affianca ad un pedone avversario, il pedone avversario, solo per la mossa immediatamente successiva, ha la possibilità di catturare il pedone come se si

fosse mosso di una casa solamente. Questa cattura è chiamata **presa al passo** o **cattura en passant** e può essere effettuata solamente tra pedoni.



Supponiamo che il Nero abbia appena mosso il pedone da e7 a e5, in questo caso, solo per questo turno abbiamo la possibilità di catturarlo come se si trovasse in e6, muovendo il nostro pedone da d5 a e6.

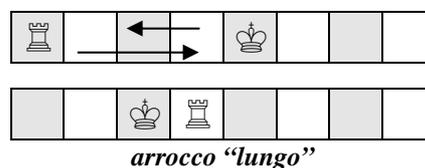
Esiste un'ultima mossa che viene fatta con due pezzi contemporaneamente e viene chiamata **arrocco**. Durante l'arrocco si muove il Re di 2 case in direzione della torre e questa viene fatta passare accanto al re sul lato opposto



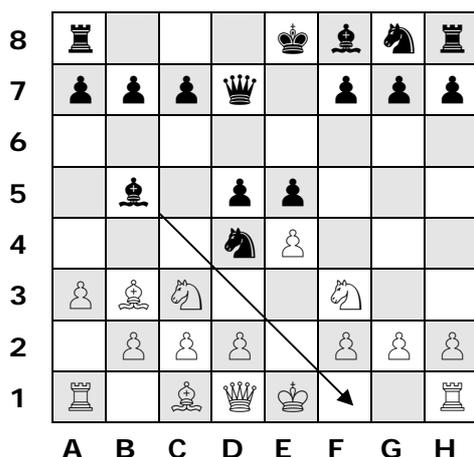
L'arrocco è possibile a 2 condizioni:

- 1) **Il Re e la Torre non devono essere stati mai mossi prima di arroccare.**
- 2) **Nessun pezzo deve guardare le case interessate dal Re durante la manovra.**

È chiaro quindi che l'arrocco può essere fatto una sola volta o da un lato o dall'altro. Quando il Re arrocca verso la Torre più vicina la manovra prende il nome di **arrocco corto**, quando invece si sposta verso la Torre lontana effettua **un arrocco lungo**.

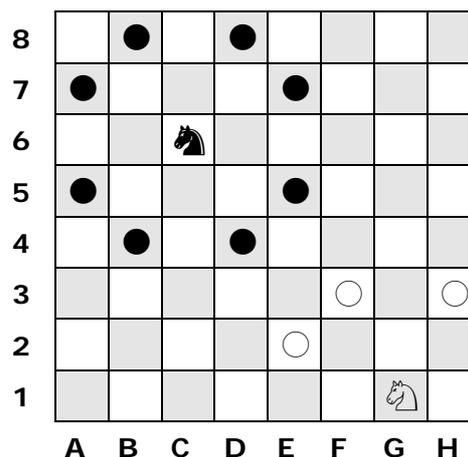


Esempi e considerazioni:



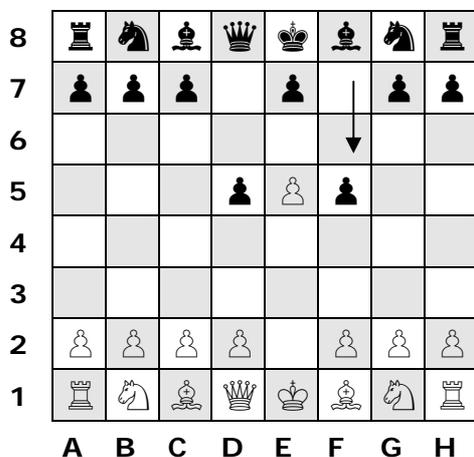
In questo esempio il Bianco non può arroccare corto perché l'Alfiere campochiaro del Nero guarda una delle case (f1) che il Re deve attraversare durante la manovra di arrocco. Il Nero invece è libero di arroccare lungo.

In questa posizione ci sono molti pezzi minacciati, esercitatevi a trovarli tutti.



Un pezzo portato verso il centro della scacchiera guarda più case di quante ne guardi nella posizione di partenza. Si dice quindi che è stato *sviluppato*.

Un pezzo sviluppato bene non ha solo più possibilità di muoversi ma riduce anche le possibilità di movimento dell'avversario. Per questo lo sviluppo è ritenuto *il primo obiettivo da ricercare* in ogni partita.



Il Bianco ha portato il suo pedone in e5 e il Nero ha risposto muovendo il pedone da f7 a f5. Il Bianco è libero di catturare il pedone f5 en passant, ma non può catturare quello in d5 che si trovava lì già una mossa prima.

Allo stesso modo non sarebbe stato possibile catturare il pedone f5 se invece che partire da f7 fosse partito da f6; in questo caso non sarebbe solo passato per f6, ma vi si sarebbe fermato.

Solitamente è di aiuto al principiante assegnare un valore ai pezzi in campo per stabilire di chi è il vantaggio. In tutto il mondo, partendo da un valore di 1 punto per i pedoni, vale questa tabella:

Pedone	1 punto
Cavallo	3 punti
Alfiere	3 punti
Torre	5 punti
Donna	10 punti

Ovviamente non ha senso assegnare un valore al Re in quanto la sua cattura pone fine alla partita ed è quindi degno di qualsiasi sacrificio.

Cavallo ed Alfiere hanno lo stesso valore ma, se presi in coppia, il valore di due alfieri spesso supera di un punto quello di due cavalli.

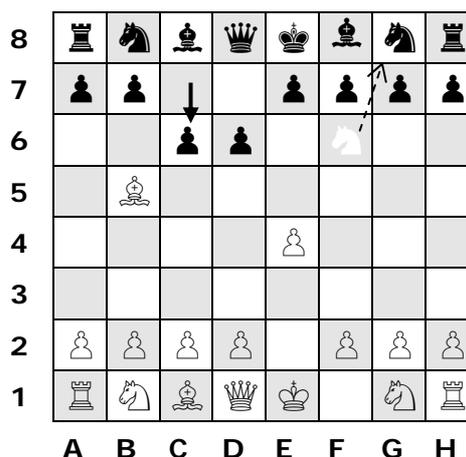
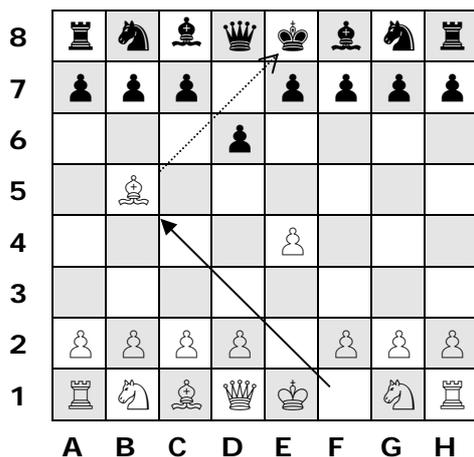
Su alcuni testi possono venir assegnati alla Donna 9 punti invece di 10. È opportuno ricordare che questa tabella ha solo valore indicativo e il valore dei pezzi cambia spesso a seconda delle varie posizioni di gioco.

VITTORIA & PAREGGIO

Lo Scacco – La mossa irregolare – Lo Scaccomatto– La Patta – Esercizi consigliati

Lo Scacco

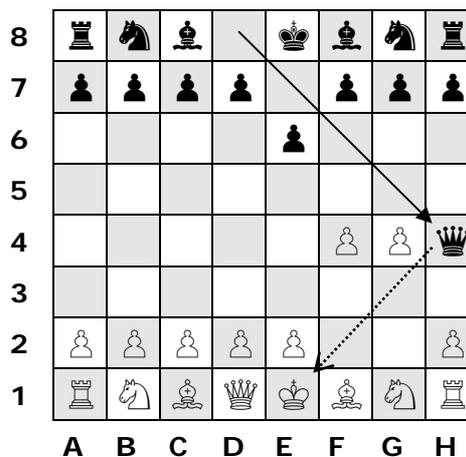
Quando un pezzo guarda il Re nemico è spesso d'obbligo avvisare chi ha il Re minacciato dicendo ad alta voce “*scacco!*” oppure “*al Re!*”, come forma di cortesia e di rispetto per il nostro avversario.



Lo Scaccomatto

Considerato ciò che abbiamo detto fin'ora, e cioè che “quando si sbaglia si torna indietro” viene da chiedersi come è possibile catturare il Re avversario. Esaminiamo questo esempio.

Nel diagramma il Bianco ha appena mosso il suo Alfiere in b5, da dove guarda (quindi minaccia di catturare) il Re Nero in e8. Subito dopo aver effettuato questa mossa il Bianco dice: “Scacco!”; in questo modo il Nero può prendere le sue contromisure per difendersi.



La mossa irregolare

Può comunque accadere che il Nero si distraiga e, dimenticandosi del pericolo, giochi *una mossa che consenta all'avversario la cattura del Re* (ad esempio, nel diagramma precedente, mettere il Cavallo in f6).

Questo tipo di mossa viene detta “*irregolare*” e quindi non permette di catturare il Re ma obbliga a riportare la posizione dei pezzi a come era prima della “mossa irregolare” e ad eseguire un'altra mossa.

Continuando sul diagramma precedente supponiamo che il Nero porti il suo Cavallo in f6 e non si avveda del pericolo. Allora accade che il Bianco fa notare l'errore al Nero che, riportato indietro il Cavallo, esegue una mossa che possa evitare la cattura del suo Re.

Il Nero ha appena mosso la sua Donna dalla posizione iniziale d8 alla casa h5, da dove dà scacco al Bianco.

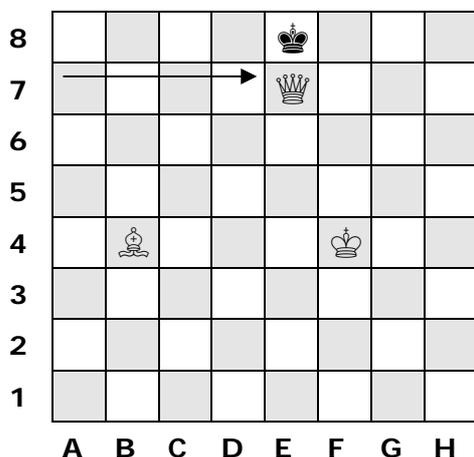
Se analizziamo attentamente la posizione vediamo che:

1. La Donna sta minacciando il Re e non può essere catturata da nessuno dei pezzi bianchi.
2. L'unica via di fuga del Re (f2) è controllata dai pezzi del Nero.
3. Il Bianco non dispone di nessun pezzo in grado di difendere il suo Re

In pratica il Bianco non può evitare in nessun modo che, alla mossa successiva, il Nero catturi il suo Re.

Si dice che **il Bianco è in Scaccomatto**.

Dato che l'essere catturato risulterebbe alquanto disonorevole per un Re, la partita termina in questo momento, una mossa prima della cattura, quando il Re è ormai spacciato e si verifica lo Scaccomatto.



In questo esempio il Bianco ha portato la sua Donna in e7 effettuando uno *scacco*, si vede però che il Re Nero *non ha via di scampo*; catturare la Regina non è possibile per via dell'Alfiere che la difende mentre muovere il Re sarebbe inutile in quanto *tutte le case guardate dal Re nero sono guardate anche dai pezzi bianchi*.

Si tratta quindi di Scaccomatto e la partita termina così con la vittoria del Bianco.

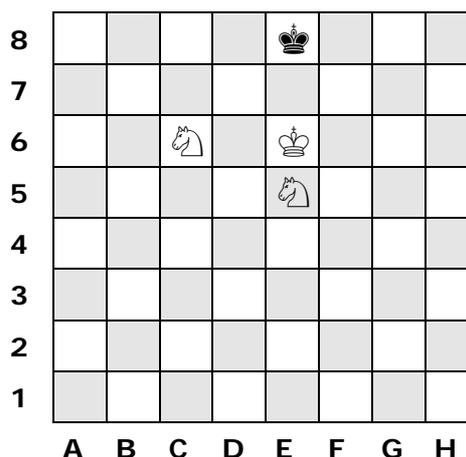
Nell'esempio appena visto, la Donna è guardata dall'Alfiere dello stesso colore. In questo caso si dice anche che la Donna è "*difesa*" dall'Alfiere. In generale è utile ricordare che *il Re non può mai catturare un pezzo difeso*.

La Patta

Ora sappiamo che una partita termina quando si verifica uno scaccomatto, non sempre però è possibile arrivare a questo, in questi casi la partita si conclude con un pareggio che negli scacchi viene detto *patta*.

Talvolta, persino con un grande vantaggio di materiale, non è possibile vincere, come in questo caso, dove nonostante il Bianco sia in

vantaggio di ben 2 pezzi non ha modo di dare scaccomatto al Re Nero.



Sono 5 i motivi principali che portano alla patta:

- *Materiale insufficiente*
- *Re in posizione di stallo*
- *Ripetizione o Scacco perpetuo*
- *Regola delle 50 mosse*
- *Patta di comune accordo*

Patta per materiale insufficiente

Abbiamo appena visto che due cavalli non sono abbastanza per vincere.

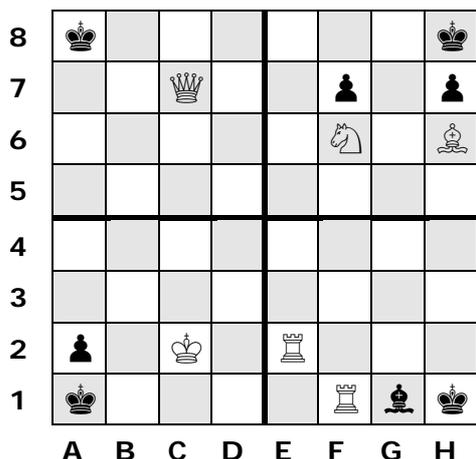
È possibile vincere quando si possiede almeno:

- **una Torre**
- **una Regina**
- **due Alfieri**
- **Alfiere e Cavallo** (molto difficile)
- **un Pedone** (occorre promuoverlo)

Tuttavia se queste situazioni non vengono affrontate con la massima precisione risulta quasi impossibile vincere, è quindi indispensabile studiare a fondo i *finali* per riuscire a trasformare in vittoria i piccoli vantaggi accumulati nel corso di una partita.

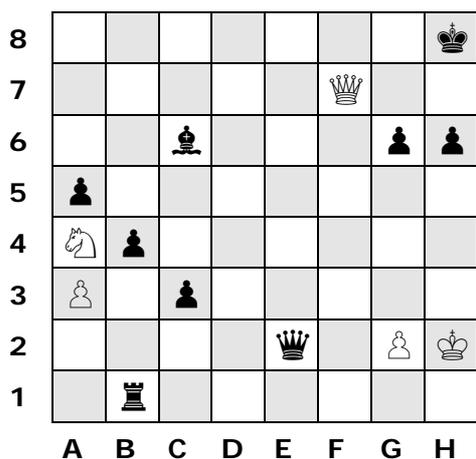
Patta per Re in posizione di stallo

Può accadere che ad un certo momento il Re rimanga bloccato e qualsiasi mossa faccia risulti essere una *mossa irregolare*. In questi casi, se il Re non si trova sotto scacco, e non vi è nessun altro pezzo da poter muovere, si ottiene una posizione di stallo.



In questi 4 esempi il Re Nero si trova in condizione di non poter muovere alcun pezzo, pena la morte. Il Re non è però minacciato da nessuno dei pezzi bianchi. In tutti questi casi la partita termina con un pareggio.

Patta per Ripetizione o per Scacco perpetuo



In questo esempio il Nero ha un enorme vantaggio di materiale tuttavia il Bianco può salvarsi muovendo la Donna ripetutamente in f8 e in f7 con scacco, forzando il Nero a muovere continuamente il Re tra h7 e h8. Il Bianco non smetterà mai di muovere la Donna e il Nero non può evitare di muovere il Re, la partita così termina patta.

Esiste una ulteriore regola nata per evitare comportamenti “poco sportivi”, la regola della **triplice ripetizione**. Questa regola sancisce che: **Quando, durante una partita, si verifica per 3 volte la stessa disposizione dei pezzi, essa termina con un pareggio.**

Quindi nell’esempio che abbiamo appena visto la partita terminerà quando la Regina Bianca ritornerà per la seconda volta in f7 costringendo il Re Nero ad h8 e ritornando per la 3° volta alla posizione del diagramma.

Regola delle 50 mosse

La regola dice che: **Se per 50 mosse non viene mosso alcun pedone e non viene catturato alcun pezzo la partita termina patta.**

È una regola che ha a che fare la triplice ripetizione perché ogni cambio di pezzo o spinta di pedone impediscono il ri-verificarsi di tutte le posizioni precedenti.

Patta di comune accordo

È possibile per due giocatori accordarsi per il pareggio in qualsiasi momento della partita, la richiesta va formulata all’avversario durante il proprio turno di mossa.

Esercizi consigliati:

Disporre il materiale per ottenere matti con il minor numero possibile di pezzi.

Costruire situazioni di stallo usando lo stesso numero di pezzi bianchi e neri, prima 2, poi 3, 4 e così via.

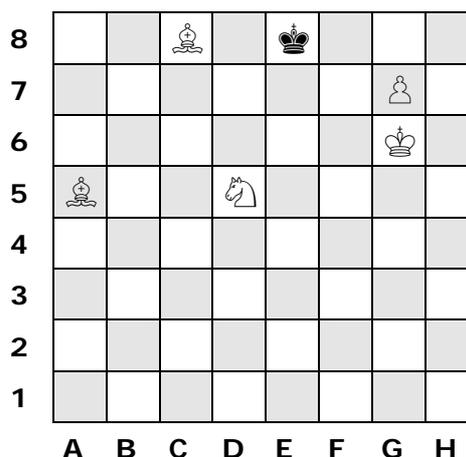
Creare delle situazioni di patta per triplice ripetizione o scacco perpetuo

ESERCIZI SULLO SCACCOMATTO

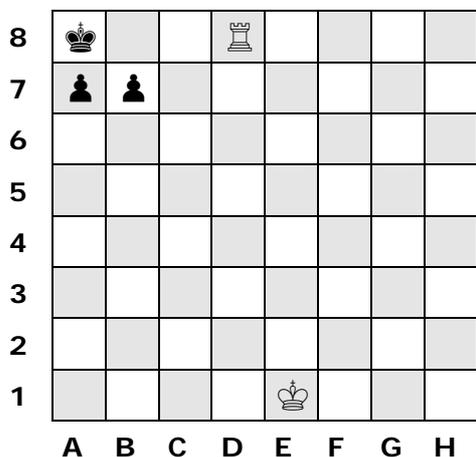
Quando il Re è minacciato si dice che è sotto scacco. Per sapere se si tratta di scaccomatto bisogna rispondere NO a queste tre domande:

1. il pezzo che da scacco può essere catturato?
2. tra il Re minacciato e il pezzo che da scacco può essere interposto un pezzo amico?
3. il Re minacciato ha una casa libera dove scappare?

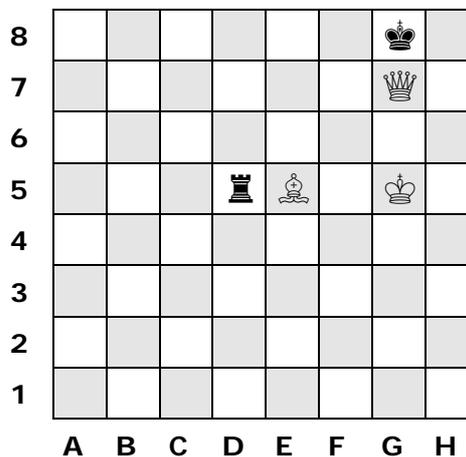
Utilizzare queste domande per risolvere i diagrammi successivi.



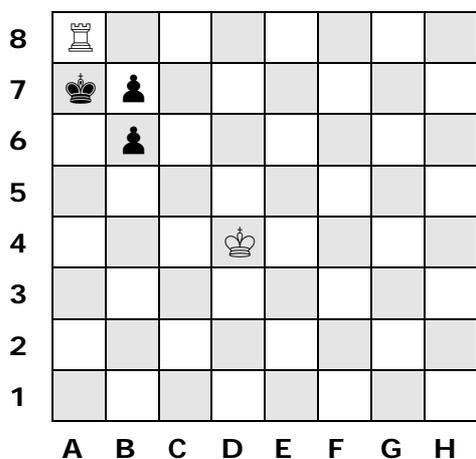
Es. 3. – Il Nero non può muoversi, è scaccomatto?



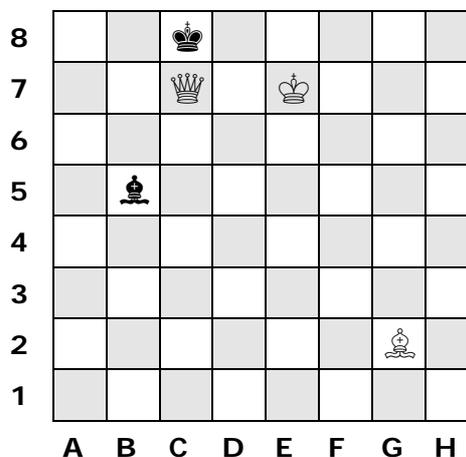
Es 1. – Il Nero può salvarsi?



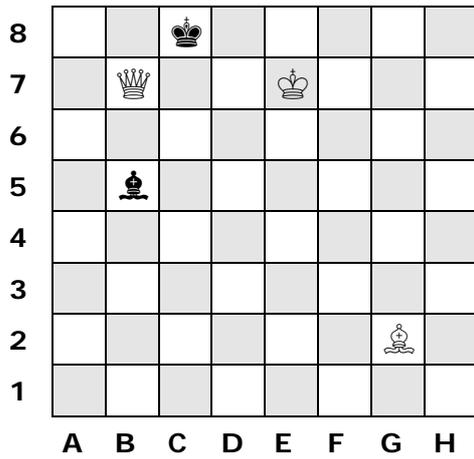
Es. 4. – Il Nero è in scaccomatto?



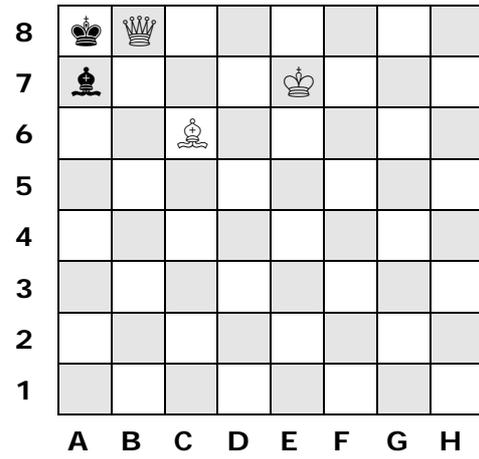
Es 2. – Il Nero può salvarsi?



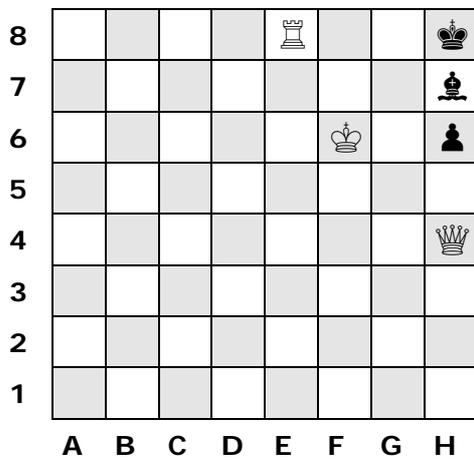
Es. 5. – Il Nero è in scaccomatto?



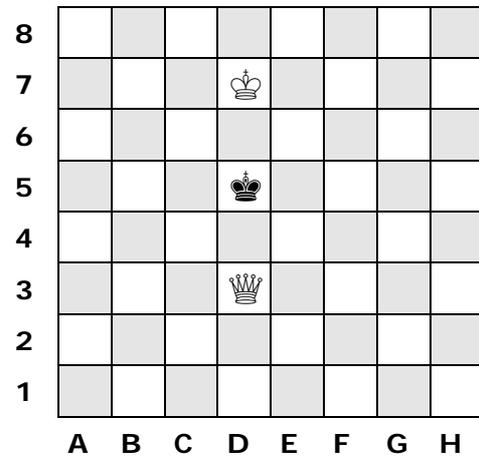
Es. 6. – Il Nero è in scaccomatto?



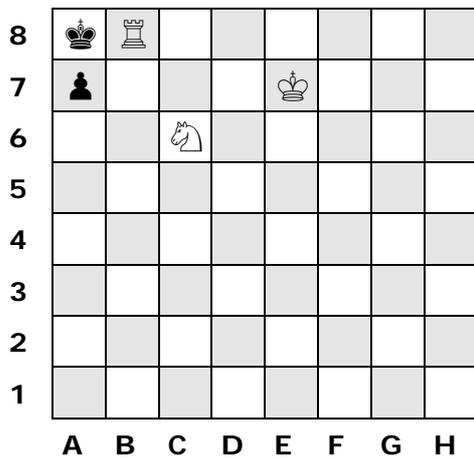
Es. 9. – Il Nero è in scaccomatto?



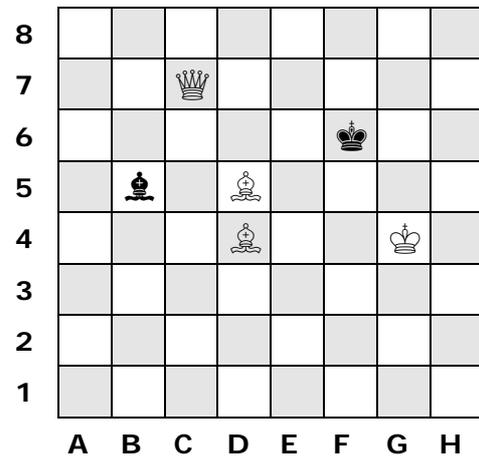
Es. 7. – Il Nero è in scaccomatto?



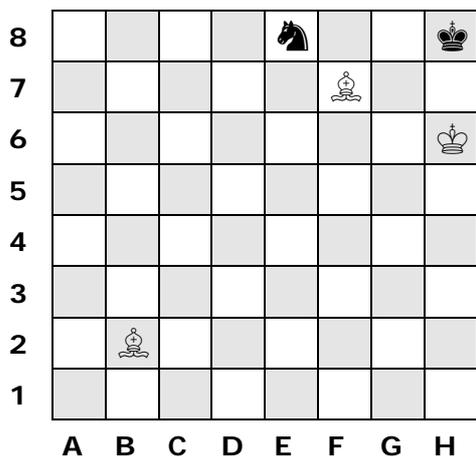
Es. 10. – Il Nero è in scaccomatto?



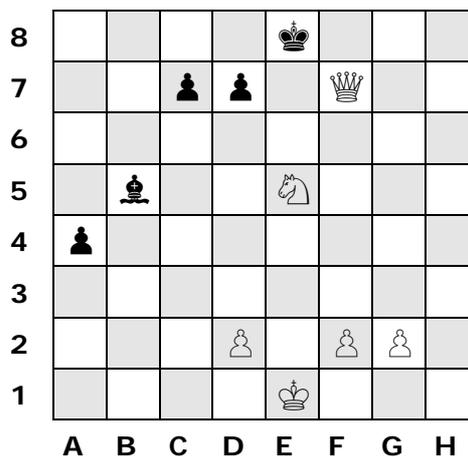
Es. 8. – Il Nero è in scaccomatto?



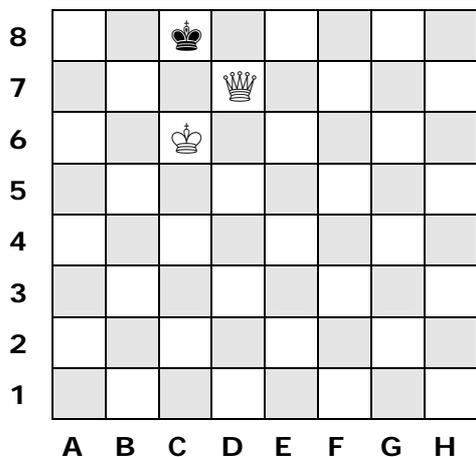
Es. 11. – Il Nero è in scaccomatto?



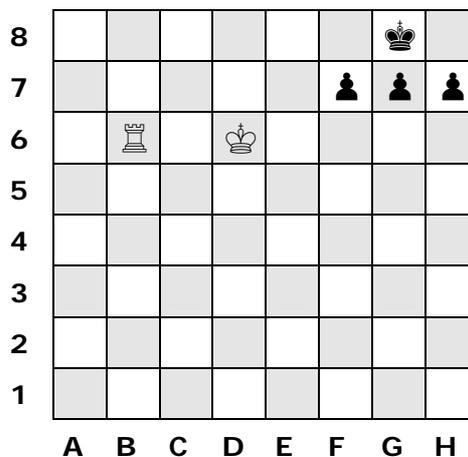
Es. 12. – Il Nero è in scaccomatto?



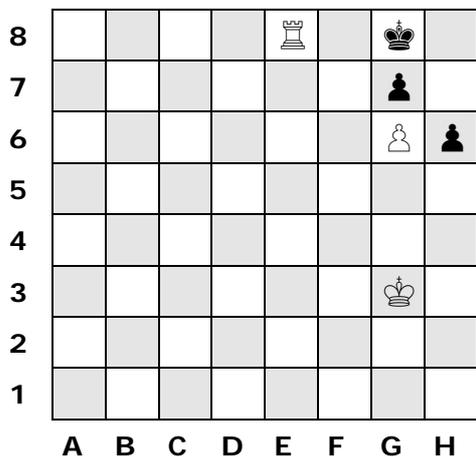
Es. 15. – Il Nero è in scaccomatto?



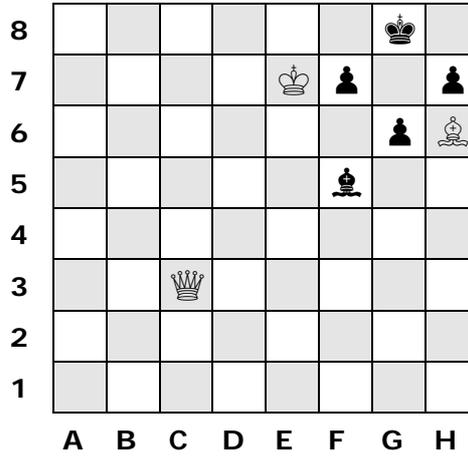
Es. 13. – Il Nero è in scaccomatto?



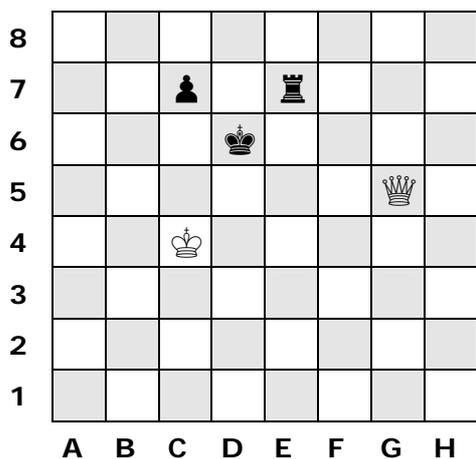
Es. 16. – Il Bianco matta in una mossa, quale?



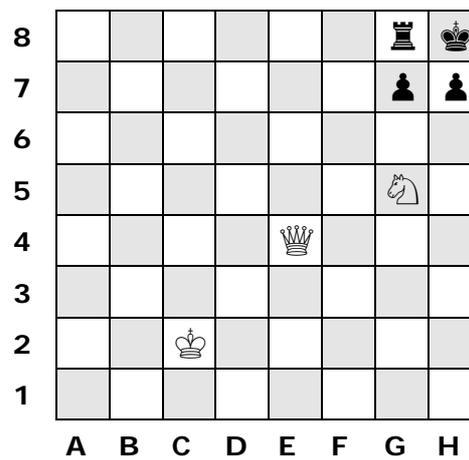
Es. 14. – Il Nero è in scaccomatto?



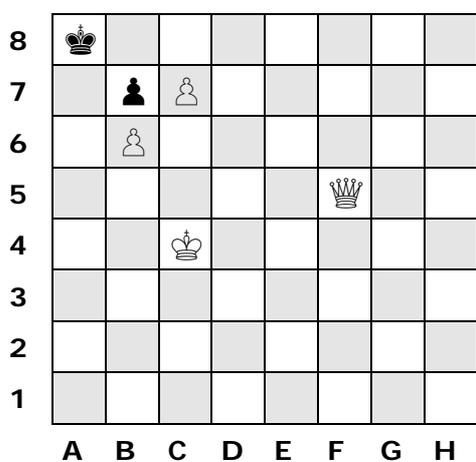
Es. 17. – Il Bianco matta in una mossa, quale?



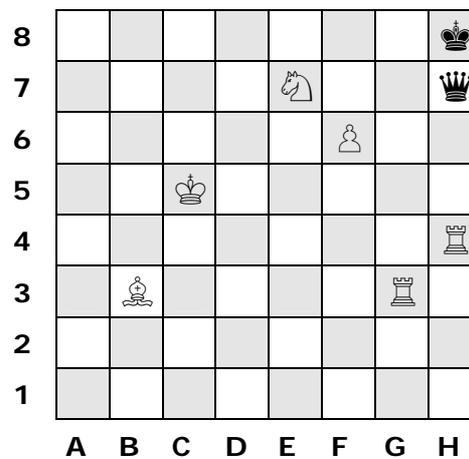
Es. 18. – Il Bianco matta in una mossa, quale?



Es. 20. – Il Bianco da matto in 2 modi, quali?



Es. 19. – Il Bianco da matto in 5 modi, quali?

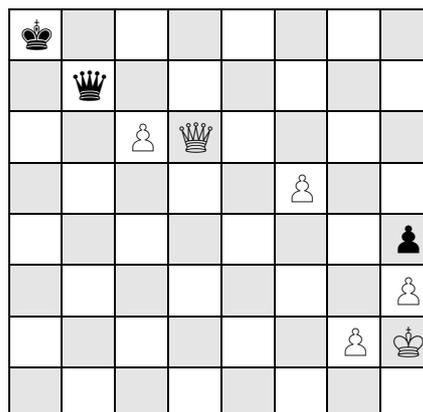


Es. 21. – Il Bianco da matto in 2 modi, quali?

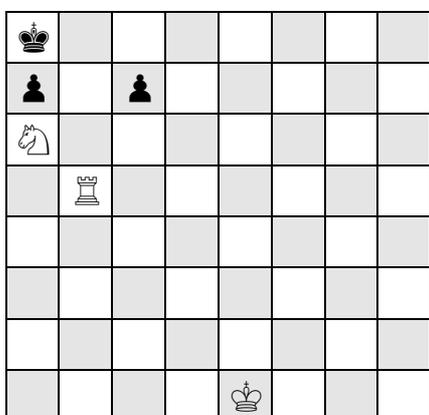
ESERCIZI SULLA PATTA

Molte volte capita di riuscire a “salvare la partita” strappando un pareggio nonostante un forte svantaggio di materiale. Questo è possibile:

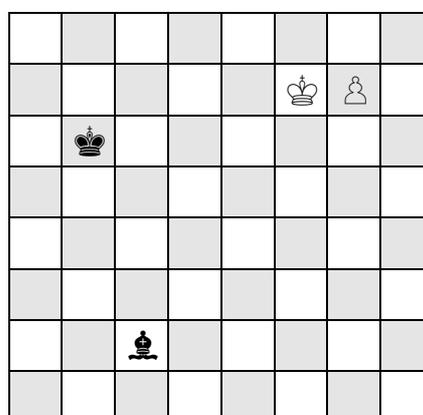
4. Cambiando tutti i pezzi per non lasciare al nemico materiale sufficiente a dare matto.
5. Forzando una ripetizione di mosse o una serie infinita di scacchi.
6. Obbligando l'avversario a metterci in condizione di stallo.



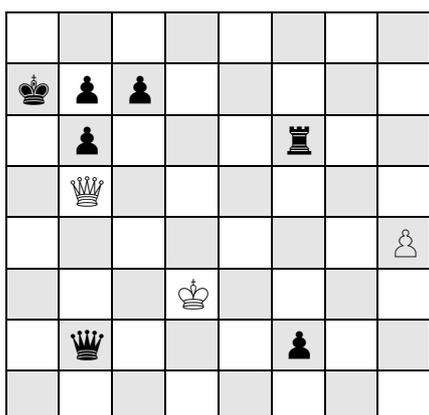
Es. 3. – Il Nero sembra spacciato, è così??



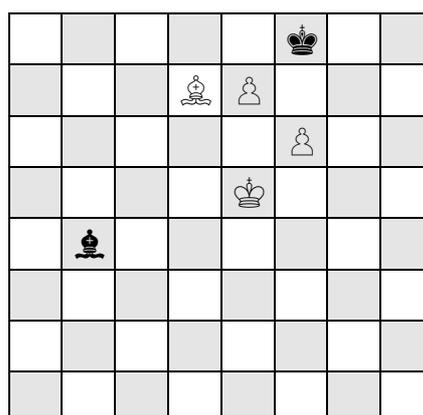
Es 1. – Il Re Nero non può muoversi, è patta?



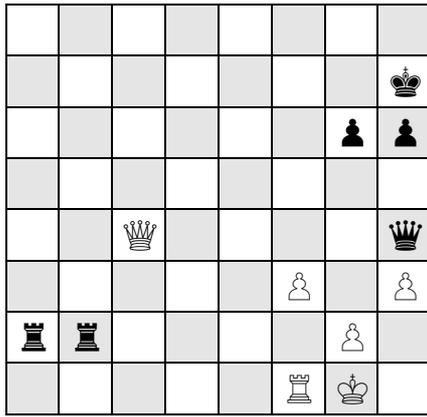
Es. 4. – Chi è in vantaggio? Come terminerà la partita?



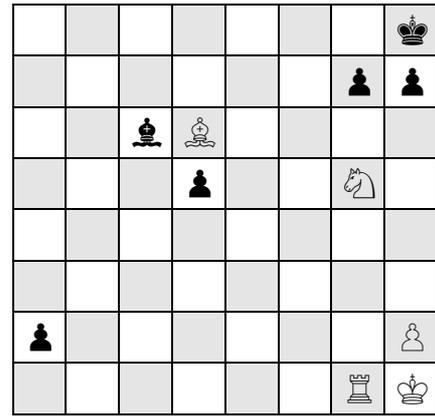
Es 2. – Il Bianco è in svantaggio, può salvarsi?



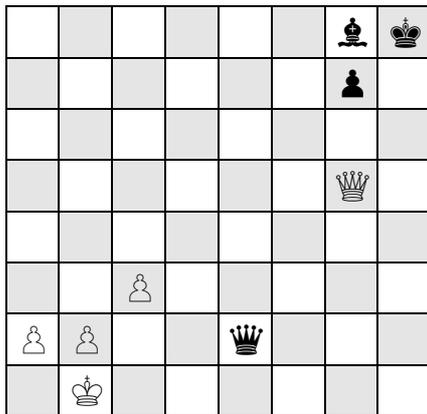
Es. 5. – Qual è la mossa migliore per il Nero? Perché?



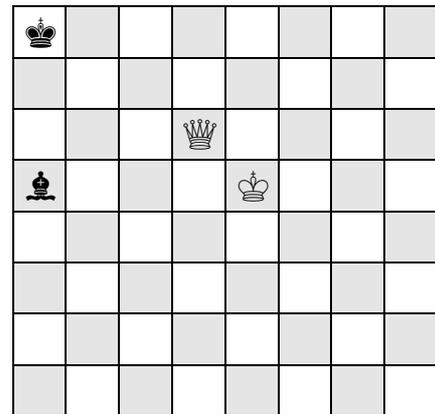
Es. 6. – Il Bianco può catturare la Donna Nera? Ha qualche alternativa migliore?



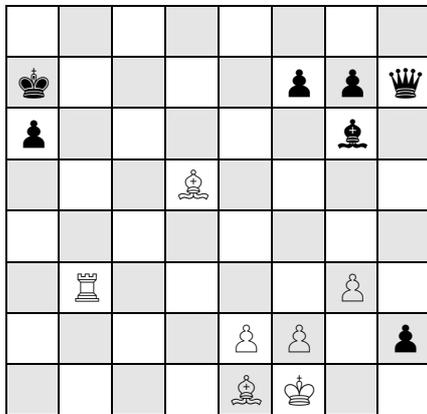
Es. 10. – Il Bianco può forzare una ripetizione? Conviene?



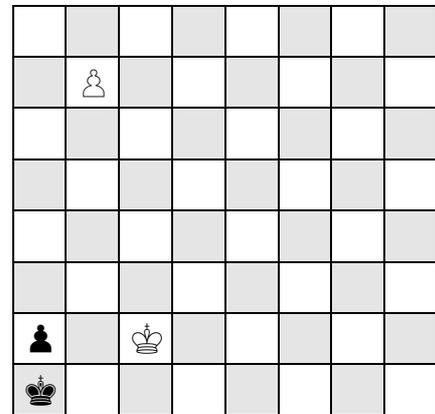
Es. 7. – Il Bianco può forzare uno scacco perpetuo?



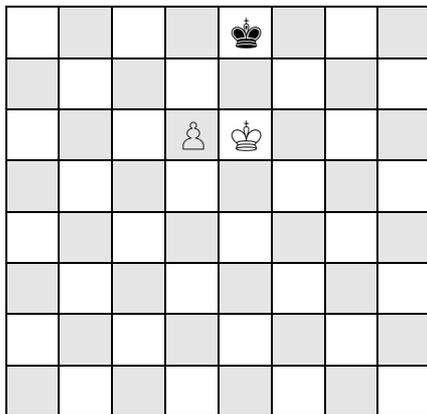
Es. 11. – Il Nero potrebbe dare scacco in c3, conviene?



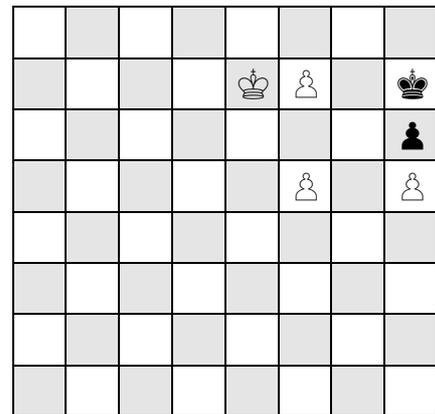
Es. 8. – Il Bianco è in pericolo, può salvarsi?



Es. 12. – Bianco può andare a promozione?



Es. 9. – Cosa accade se il Bianco spinge il pedone?



Es. 13. – Il Bianco può prendere la Donna? E la Torre?

SOLUZIONI

Esercizi sullo scaccomatto

Es. 1. – No, questo tipo di scaccomatto effettuato sull’ottava traversa prende il nome di “matto del corridoio”.

Es. 2. – Sì, la Torre Bianca può essere catturata.

Es. 3. – No, non si tratta di scaccomatto perché non vi è nessun pezzo che sta minacciando il Re nero.

Es. 4. – Sì, poco importa che l’Alfiere sia impossibilitato a muoversi a causa della Torre nera. Vale sempre la regola che dice “**Il Re non può catturare un pezzo difeso**”.

Es. 5. – No, in questo caso la Donna bianca non è difesa e quindi può essere catturata dal Re.

Es. 6. – Sì

Es. 7. – No, il Nero può utilizzare l’Alfiere per difendersi e “tirare avanti” ancora per una mossa.

Es. 8. – Sì

Es. 9. – No, la Donna Bianca può essere catturata dal Re che contemporaneamente fugge dall’attacco dell’Alfiere.

Es. 10. – No, ha due vie di fuga in c5 ed e5.

Es. 11. – No, ha una via di fuga in g6.

Es. 12. – No, può proteggersi con il Cavallo (anche se non per molto).

Es. 13. – No, ha una casa di fuga in b8.

Es. 14. – Sì

Es. 15. – No, ma anche in questo caso la partita non durerà a lungo.

Es. 16. – Torre in b8.

Es. 17. – Donna in g7.

Es. 18. – Donna in d5.

Es. 19. – Donna in c8; Donna in f8; Donna in a5; pedone in c8 e promozione a Donna; pedone in c8 e promozione a Torre.

Es. 20. – Donna cattura in h7; Cavallo in f7.

Es. 21. – Torre in g8; Cavallo in g6.

Esercizi sulla patta

Es. 1. – No, è possibile muovere il pedone “c”

Es. 2. – Sì, può ottenere la patta per scacco perpetuo giocando ripetutamente **Da4+** seguita da **De8+**.

Es. 3. – No, **1. ... Dc7! 2. Dxc7 stallo**

Es. 4. – La partita terminerà pari. L’Alfiere si porta in b3 e sorveglia la casa di promozione del Bianco g8.

Es. 5. – Catturare il pedone che da scacco con l’Alfiere. In questo modo il Nero ottiene 2 pedoni per in Alfiere ma ora il Bianco non ha più materiale per mattare.

Es. 6. – Se il Bianco cattura la Donna nera allora perde con **1. ... Txc2+ 2. Rh1 Th2+ 3. Rg1 Tag2 matto**. L’alternativa per il Bianco è **1. Df7+ Rh8 2. Df8+ ...** e ottiene patta per ripetizione

Es. 7. – Sì, con **1. Dh4+ Ah7 2. Dd8+ Ag8 3. Dh4+** e così via.

Es. 8. – Sì, con **1. Tb7+ Ra8 2. Tb3+!** e patta per ripetizione

Es. 9. – Dopo **1. d7+ Rd8!** ed ora se **2. Rd6 stallo** altrimenti il Nero cattura il pedone.

Es. 10. – Sì, con **1. Cf7+ Rg8 2. Ch6+?** tuttavia non è conveniente al Bianco perché può vincere facilmente grazie alla sua superiorità di materiale.

Es. 11. – No, l’unico modo per pareggiare è portare l’Alfiere in c7 forzando lo stallo o la cattura della Donna.

Es. 12. – No, si avrebbe uno stallo indipendentemente dal pezzo preso. Occorre muovere il Re

Es. 13. – Prendere la Donna causerebbe stallo, prendere la Torre o più semplicemente muovere il Re darebbe al Bianco la vittoria.

LA NOTAZIONE DELLE MOSSE

La notazione algebrica – Eccezioni – I commenti – Il matto di Légal

Per ogni buon giocatore di scacchi è d'obbligo avere un cassetto in cui conservare le proprie partite, sia per rivederle immediatamente dopo giocate, alla ricerca di errori, sia dopo più tempo, per valutare i propri progressi o estrapolare informazioni sugli avversari.

A tale scopo è indispensabile imparare a scrivere *correttamente* tutte le mosse, cosa che per i primi anni risulta molto difficile.

Esistono numerosi metodi per annotare le mosse, il più diffuso è senza dubbio la *notazione algebrica abbreviata* che ora vedremo.

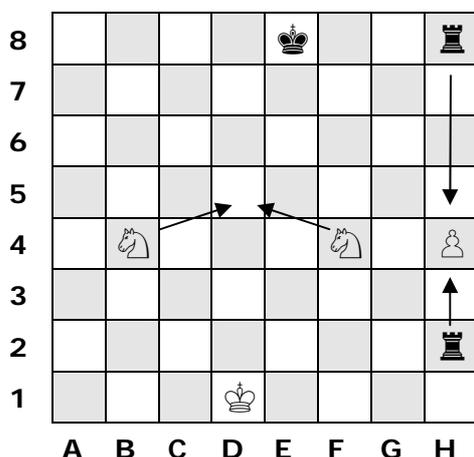
La notazione algebrica

In notazione algebrica la mossa viene annotata scrivendo:

1. *L'iniziale (o il disegno) del pezzo che si intende muovere*
2. *La casa di destinazione*
3. *Eventuali commenti*

Se la casa di destinazione è occupata e quindi si verifica una cattura, tra il nome del pezzo e la destinazione si inserisce una x (o più di rado i due punti “:”). Quindi, supponendo di voler muovere la Donna in d5 scriverò **Dd5** oppure **Dxd5** nel caso che la Donna catturi un pezzo avversario.

Molto spesso però, possono verificarsi delle ambiguità per quanto riguarda il movimento dei pezzi ad esempio:



Se il Bianco volesse annotare il movimento del cavallo da **b4** a **d5** allora dovrebbe scrivere **Cd5** ma così si potrebbe indicare sia lo spostamento del Cavallo in **b4** sia di quello in **f4**.

La stessa cosa accade per il Nero; la scrittura **Txh4** non specifica quale delle due torri muovere.

In questi casi dopo il nome del pezzo si aggiunge la colonna o la traversa che lo distinguono quindi:

Cbd5 per indicare la mossa del Bianco mentre **T8xh4** per indicare che il Nero cattura il pedone con la Torre in h8.

Eccezioni

Il nome del pezzo non viene indicato se viene mosso un Pedone per cui per una tipica mossa di pedone in avanti si scrive solo la casa di destinazione mentre per una cattura si indica la colonna di appartenenza del pedone seguita da x e la casa di destinazione.

In caso di *cattura “en passant”* si aggiunge “e.p.” dopo la mossa, ad esempio **exf6 e.p.** sta ad indicare che il pedone in e5 ha catturato il pedone in f5 en passant portandosi in f6.

In caso di *promozione* vicino alla mossa di aggiunge = e il pezzo preso quindi una tipica promozione a Donna verrà indicata con **e8=D**.

L'arrocco corto viene indicato con 0-0 mentre *l'arrocco lungo* con 0-0-0.

È obbligatorio anche annotare lo *scacco* e per farlo è sufficiente aggiungere “+” dopo la mossa.

Lo *Scaccomatto* non possiede una regola precisa, spesso viene annotato con un “#” o con “++” o talvolta con simboli diversi.

I Commenti

Vi sono anche molti commenti che vengono usati nei libri e nelle analisi per indicare

numerosi aspetti della partita. Tra i più comuni troviamo:

?	Errore
??	Errore Grave
!	Mossa buona
!!	Mossa brillante
?!	Mossa dubbia
!?	Mossa interessante
⤵	È migliore
+/-	Vantaggio decisivo del Bianco
±	Vantaggio del Bianco
±	Leggero vantaggio del Bianco
=	Gioco pari
∓	Leggero vantaggio del Nero
∓	Vantaggio del Nero
-/+	Vantaggio decisivo del Nero

Il matto di Légal

Ora siamo pronti per analizzare la nostra prima partita. Essendo la prima ci soffermeremo su tutti i dettagli che via via diventeranno superflui.

Questa partita, giocata a Parigi nel 1787, vede protagonista il francese Légal sire di Kermur (1702-1792), considerato uno dei migliori giocatori del XVIII secolo.

*Partita n. 1: Légal – Saint Brie
(Parigi, 1787) [Partita Italiana]*

1. e4 ...

Il modo migliore per iniziare una partita, libera subito la strada all'Alfiere campochiaro e alla Donna

1. ... e5

Una risposta simmetrica che segue gli stessi principi e impedisce al Pedone bianco di avanzare.

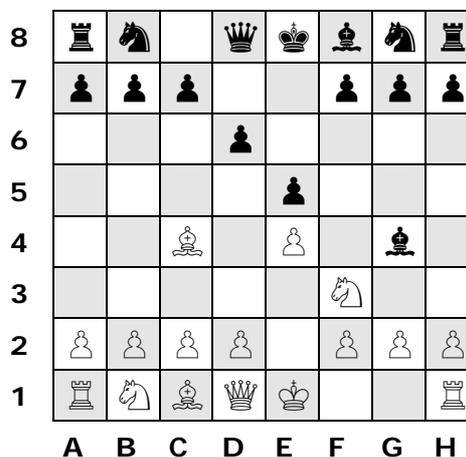
2. ♘f3 ...

Questa è la mossa migliore per il Bianco che attacca il pedone avversario e nel frattempo libera la strada per un Arrocco corto. Il Nero risponde

2. ... d6

Questa mossa prende il nome di “**Difesa Philidor**”; l’idea è di difendere il pedone minacciato e allo stesso tempo aprire la strada all’Alfiere camposcuro.

3. ♙c4 ♗g4



Entrambi i giocatori mettono in campo i rispettivi alfieri. Notiamo che l’Alfiere nero sembra impedire il movimento del Cavallo in f3, pena la cattura della Donna bianca.

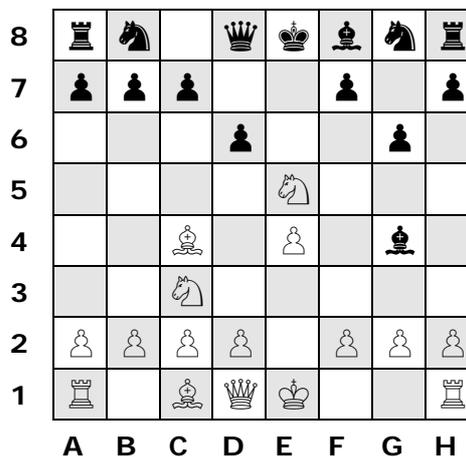
4. ♘c3 ...

Il Bianco porta in gioco un altro pezzo

4. ... g6?

Questa mossa è un errore, il Bianco ha già tre pezzi in gioco mentre il Nero soltanto uno. Sarebbe stato più opportuno giocare 4. ..., ♘c6;

5. ♘xe5! ...



Ora il Nero si trova di fronte ad un bivio, può catturare il Cavallo con dxe5 oppure catturare la Regina con ♕xd1.

5. ... ♕xd1??

Il Nero decide di prendere la Donna, di sicuro più appetitosa del Cavallo ma...

6. ♕xf7+ ♔e7

Unica mossa possibile per il Nero

7. ♖d5#

8	♖	♘		♔		♙	♘	♖
7	♙	♙	♙		♔	♙		♙
6				♙			♙	
5				♘	♘			
4					♙			
3								
2	♙	♙	♙	♙		♙	♙	♙
1	♖		♙	♙	♔			♖
	A	B	C	D	E	F	G	H

Non vi è via di scampo per il Nero, la sua golosità è stata punita severamente.

Esercizi consigliati

Esercitarsi giocando alcune partite, trascrivendo tutte le mosse su un foglio e rigiocandole subito dopo per verificare di aver annotato tutto correttamente.

ESERCIZI SULL'ANNOTAZIONE DELLE MOSSE

Completare le partite seguenti sostituendo ai trattini le parti mancanti.

Es. 1 - Napoleon I - Madame de Remusat
[C41] Malmaison Castle, 1804

- | | | |
|-----|--------|---------|
| 1. | Cc__ | __5 |
| 2. | Cf3 | d6 |
| 3. | e4 | __5 |
| 4. | h3 | ____e4 |
| 5. | __x__4 | Cc6 |
| 6. | Cfg__ | __5 |
| 7. | ____5+ | g__ |
| 8. | Df__ | Ch6 |
| 9. | ____6+ | __e7 |
| 10. | __xd5+ | __d6 |
| 11. | Ce4+ | __x__ |
| 12. | __c4+ | ____c__ |
| 13. | Db3+ | ____4 |
| 14. | ____# | 1-0 |

Es. 2 - Linden - Maczuski
[C21] Paris, 1863

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 1. | e4 | e5 |
| 2. | d4 | __x__ |
| 3. | c3 | ____c3 |
| 4. | Ac__ | __x__ |
| 5. | ____b2 | ____+ |
| 6. | Cc__ | Cf6 |
| 7. | C__e2 | ____e4 |
| 8. | 0-0 | Cx__ |
| 9. | Cx__ | Ax__ |
| 10. | ____c3 | Dg5 |

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 11. | T__+ | __d8 |
| 12. | f4 | ____f4 |
| 13. | ____g7 | Tg__ |
| 14. | Dg4 | Dd6 |
| 15. | Af6+ | 1-0 |

Es. 3 - Anderssen, Adolf - Dufresne, Jean
[C52] 'Sempreverde' Berlino, 1852

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 1. | e4 | e5 |
| 2. | Cf__ | Cc__ |
| 3. | A__4 | Ac__ |
| 4. | b4 | Axb4 |
| 5. | c3 | Aa5 |
| 6. | d4 | ex__ |
| 7. | 0-0 | __3 |
| 8. | Db__ | Df__ |
| 9. | e5 | __g6 |
| 10. | __e1 | ____e7 |
| 11. | Aa__ | b5 |
| 12. | Dx__ | T__ |
| 13. | __a4 | Ab6 |
| 14. | Cb__ | __b7 |
| 15. | Ce__ | Df5 |
| 16. | __xd__ | Dh__ |
| 17. | __f__+ | __x__ |
| 18. | __x__ | __g8 |
| 19. | Tad1 | __xf__ |
| 20. | ____+ | __x__ |
| 21. | ____+ | ____7 |
| 22. | __f5__ | ____8 |
| 23. | ____+ | __f__ |
| 24. | ____# | 1-0 |

SOLUZIONI

Es. 1 - Napoleon I – Madame de Remusat

[C41] Malmaison Castle, 1804

- | | | |
|-----|-------|------|
| 1. | Cc3 | e5 |
| 2. | Cf3 | d6 |
| 3. | e4 | f5 |
| 4. | h3 | fxe4 |
| 5. | Cxe4 | Cc6 |
| 6. | Cfg5 | d5 |
| 7. | Dh5+ | g6 |
| 8. | Df3 | Ch6 |
| 9. | Cf6+ | Re7 |
| 10. | Cxd5+ | Rd6 |
| 11. | Ce4+ | Rxd5 |
| 12. | Ac4+ | Rxc4 |
| 13. | Db3+ | Rd4 |
| 14. | Dd3# | 1-0 |

Es. 2 - Linden – Maczuski

[C21] Paris, 1863

- | | | |
|-----|------|------|
| 1. | e4 | e5 |
| 2. | d4 | exd4 |
| 3. | c3 | dx3 |
| 4. | Ac4 | cx2 |
| 5. | Axb2 | Ab4+ |
| 6. | Cc3 | Cf6 |
| 7. | Cge2 | Cxe4 |
| 8. | 0-0 | Cxc3 |
| 9. | Cxc3 | Axc3 |
| 10. | Axc3 | Dg5 |
| 11. | Te1+ | Rd8 |
| 12. | f4 | Dxf4 |
| 13. | Axg7 | Tg8 |
| 14. | Dg4 | Dd6 |
| 15. | Af6+ | 1-0 |

Es. 3 - Anderssen, Adolf – Dufresne, Jean

[C52] 'Sempreverde' Berlino, 1852

- | | | |
|-----|-------|------|
| 1. | e4 | e5 |
| 2. | Cf3 | Cc6 |
| 3. | Ac4 | Ac5 |
| 4. | b4 | Axb4 |
| 5. | c3 | Aa5 |
| 6. | d4 | exd4 |
| 7. | 0-0 | d3 |
| 8. | Db3 | Df6 |
| 9. | e5 | Dg6 |
| 10. | Te1 | Cge7 |
| 11. | Aa3 | b5 |
| 12. | Dxb5 | Tb8 |
| 13. | Da4 | Ab6 |
| 14. | Cbd2 | Ab7 |
| 15. | Ce4 | Df5 |
| 16. | Axd3 | Dh5 |
| 17. | Cf6+ | gxf6 |
| 18. | exf6 | Tg8 |
| 19. | Tad1 | Dxf3 |
| 20. | Txe7+ | Cxe7 |
| 21. | Dxd7+ | Rxd7 |
| 22. | Af5+ | Re8 |
| 23. | Ad7+ | Rf8 |
| 24. | Axe7# | 1-0 |

ELEMENTI DI TEORIA DELL'APERTURA

Sviluppare i pezzi – Seconda regola: Arroccare! – Dividi et impera – Esempi e considerazioni

Abbiamo visto che per vincere una partita è indispensabile dare scaccomatto al nostro avversario, tuttavia non è possibile sapere già dalla prima mossa in che modo ciò avverrà perché non possiamo prevedere in che modo giocherà la persona che ci troviamo di fronte. Saremmo quindi condannati a muovere i pezzi a caso e senza uno scopo preciso, nell'attesa che lo scaccomatto si presenti davanti ai nostri occhi.

Fortunatamente non è così perché:

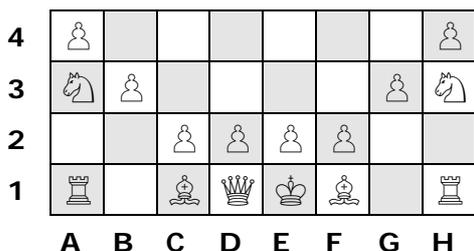
Una partita di scacchi si divide in 3 fasi ed ogni fase ha uno scopo diverso da ricercare.

La prima fase è detta **Apertura** ed è quella che verrà trattata in questo capitolo. Questo momento della partita va dalla prima mossa fino a quando non abbiamo schierato i nostri pezzi leggeri (Cavalli ed Alfieri) ed arroccato. Lo scopo da perseguire è quello del cosiddetto "sviluppo".

La seconda fase è il **Mediogio** ed è la fase centrale del gioco, durante la quale infuria la battaglia per ottenere un vantaggio di materiale.

L'ultima fase, il **Finale**, ha inizio al termine della battaglia, quando in campo sono rimasti pochi pezzi ed i due Re possono uscire allo scoperto. Solitamente in questa fase si cerca di portare a promozione i pedoni per avere una superiorità schiacciante di materiale.

Quando ci troviamo per la prima volta davanti ad una scacchiera il modo più comune di iniziare la partita è muovere i pedoni davanti alle torri, poi quelli di fronte ai cavalli, infine portare questi ultimi ai lati della scacchiera giungendo ad una posizione simile a questa:

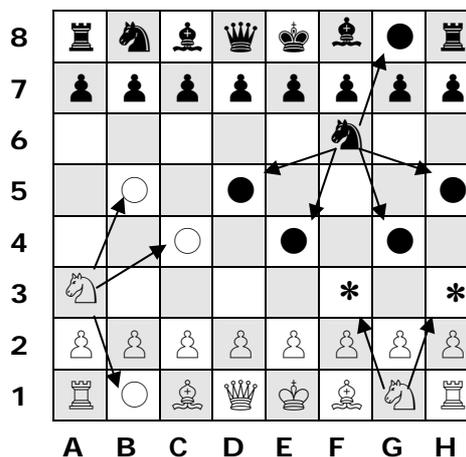


Ora, mettetevi subito in testa che a scacchi **non c'è nulla di più sbagliato!**

Cerchiamo ora di capire perché questo modo di iniziare non va bene partendo da alcune considerazioni.

Sviluppare i pezzi

Consideriamo il Cavallo (*diag.*), esso nella posizione iniziale ha solo due caselle a disposizione per muoversi, se lo muoviamo verso un lato della scacchiera (a3 o h3) le possibilità diventano 3, ma se il Cavallo viene portato verso il centro (cioè in f3 o c3) le possibilità sono addirittura 5 e possono diventare 8 non appena il Cavallo giunge al centro.



Da questo si può facilmente capire che un pezzo portato verso il centro della scacchiera diventa "più forte" di un pezzo a lato; il Cavallo in f6 sarà quindi solitamente più forte del Cavallo in a3.

Questo ragionamento non vale solo per il Cavallo ma per qualunque altro pezzo.

Ma perché è importante che i miei pezzi siano al centro? Innanzitutto i pezzi più lenti, posti al centro possono raggiungere qualunque parte della scacchiera in poco tempo e poi, come abbiamo appena visto un pezzo al centro è più forte e può infastidire di molto le manovre del nostro avversario.

Il primo obiettivo da ricercare in una partita è quindi portare in gioco i pezzi leggeri o, come si dice a scacchi, **svilupparli**. È impensabile

iniziare una battaglia senza prima aver schierato l'esercito!

Per sviluppare un pezzo è sufficiente muoverlo **una sola volta**. Ogni volta che muoviamo due volte lo stesso pezzo (durante la fase di apertura) abbiamo perso del tempo che poteva essere impiegato per sviluppare un altro pezzo.

Abbiamo detto di sviluppare i pezzi leggeri, cioè Cavalli e Alfieri per un motivo molto semplice: i pezzi pesanti (Torri e Donna) hanno un grande valore e per questo sono costretti a fuggire non appena sono minacciati da pezzi leggeri. Vediamo un esempio:

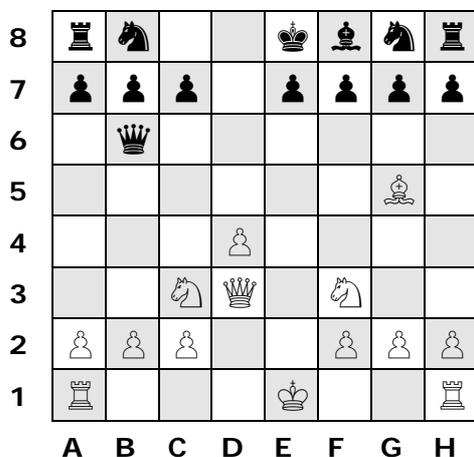
1. e4 d5
2. exd5 ♖xd5

Grazie a quest'attacco con il pedone "d" il Nero ha sviluppato un pezzo, mentre il Bianco, nonostante il vantaggio della prima mossa, non ha ancora portato in gioco nulla, tuttavia può utilizzare la Donna Nera come bersaglio e recuperare il tempo perduto "con gli interessi".

3. ♘c3 ♗g5?
4. d4 ♖f6

Ecco che la Donna viene presa di mira, prima dal Cavallo ed ora dall'Alfiere in c1 e portarla in salvo costa al Nero tempo prezioso.

5. ♘f3 ♘f5
6. ♙g5 ♗b6
7. ♙d3 ♘xd3
8. ♗xd3(diag.) ±



Facendo ora un po' di conti si vede subito che, sfruttando la posizione vulnerabile della

Donna nera, il Bianco ha messo in gioco ben 4 pezzi ed è ora libero di arroccare mentre le truppe dell'avversario sono ancora nella posizione di partenza.

Seconda regola: Arroccare!

Tutti i testi di scacchi consigliano di arroccare in apertura e, molti di questi, consigliano di farlo entro le prime 10 mosse.

L'arrocco è indispensabile per dare al nostro Re la protezione che merita; inoltre, grazie all'arrocco, si valorizzano le torri che possono difendersi a vicenda.

Abbiamo già visto nella partita "di Légal" (cap. 3) come il Re non arroccato possa essere attaccato con facilità; vediamo ora un esempio tratto da una partita del maestro cecoslovacco Richard Reti (1889-1929).

*Partita n. 2: Reti – Tartakower
(Vienna, 1910) [Difesa Caro-Kann]*

1. e4 c6

Invece di opporsi alla spinta di un secondo pedone in d4 il Nero prepara a sua volta l'avanzata del proprio pedone in d5. Questa mossa prende il nome di "Difesa Caro-Kann".

2. d4 d5
3. ♘c3 dxe4!
4. ♘xe4 ♘f6
5. ♗d3?! e5

L'uscita della Donna bianca non è la mossa migliore ma in questo caso non va considerata come un grave errore perché pur essendo uscita prematuramente rimane comunque lontana dallo schieramento del Nero ed è un bersaglio difficile da sfruttare.

6. dxe5 ♗a5+
7. ♙d2 ♗xe5
8. 0-0-0!! ...

Il Bianco lascia al Nero la possibilità di catturare il Cavallo in e4 e decide di arroccare per portare in gioco la Torre sulla colonna "d", ormai libera dai pedoni, e sfruttare la posizione esposta del Re nero che non ha ancora arroccato.

8. ... ♖xe4 ?

Il Nero sbaglia e non si accorge del pericolo rappresentato dalla posizione esposta del suo Re. Per salvarsi avrebbe dovuto muovere il suo Alfiere camposcuro ed arroccare il più presto possibile. Ora, il Bianco, ha la possibilità di concludere la partita con uno splendido matto in 3 mosse.

9. ♖d8+ ♔xd8
 10. ♗g5+ ♔c7
 11. ♗d8# 1-0

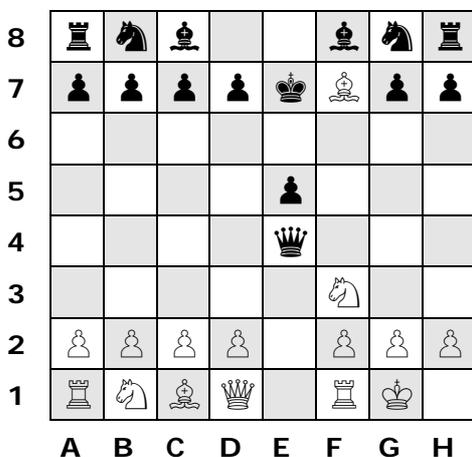
Vediamo ora un altro esempio tratto da una partita di Gioachino Greco, il più grande giocatore del XVII sec. Qui il maestro italiano sfrutta la posizione esposta della Donna nera per attaccarla contemporaneamente al Re.

*Partita n. 3: G. Greco - NN
 (1620 c.a.) [Partita di Re]*

1. e4 e5
 2. ♗f3 ♖f6?
 3. ♗c4 ♖g6
 4. 0-0 ♖xe4

Greco rinuncia a difendere il pedone per arroccare e dare alla torre la possibilità di prendere parte al gioco. In più il Re è ora al sicuro e non teme, a differenza del Re nero, gli scacchi improvvisi dell'avversario.

5. ♗xf7+ ♔e7 (diag.)



Il Bianco impedisce definitivamente al Nero di mettere al sicuro il proprio sovrano. Se il

Re nero avesse catturato l'Alfiere avrebbe perso immediatamente la Donna dopo 5...♔xf7 6.♗g5+ ♔e8 7.♗xe4.

6. ♗e1 ♖f4
 7. ♗xe5+ ♔d8
 8. ♗e8# 1-0

Un'altra possibile continuazione era 7...♔xf7 8.d4 ♖f6 9.♗g5+ ♔g6 10.♖d3+ ♔h6 11.♗f7# ma anche in questo caso il Nero non può salvarsi, la posizione esposta del suo Re e della Donna lasciano al Bianco solo l'imbarazzo della scelta per trovare un attacco decisivo.

Dividi et impera

“Dividi et impera” (dividi e conquista) era il motto di Giulio Cesare e rappresenta anche un altro obiettivo importantissimo delle prime fasi di una partita di scacchi.

Se noi infatti riuscissimo a “dividere” in due lo schieramento del nostro avversario potremmo facilmente sconfiggerlo attaccando subito la parte più debole.

Il modo migliore per dividere uno schieramento è usare i pedoni, per questo è indispensabile cercare di portare subito in avanti i pedoni centrali “d” ed “e”.

Vediamo ora come è possibile applicare le idee appena viste in una partita

*Partita n. 4: NN - NN
 [Difesa Francese]*

Sia il Bianco che il Nero iniziano facendo avanzare un pedone centrale

1. e4 e6

Dato che la strada è libera il Bianco ne approfitta per portare avanti l'altro pedone centrale

2. d4 d5

Entrambi i giocatori hanno portato in avanti i due pedoni centrali. Il pedone “e” del Nero è rimasto indietro per sostenere il pedone in d5;

questa strategia adottata dal Nero prende il nome di Difesa Francese.

Dopo aver mosso i pedoni centrali i due giocatori iniziano a sviluppare i pezzi leggeri verso il centro.

3. ♖c3 ♜f6

È interessante notare che i due pedoni e4 e d5 possono catturarsi l'un l'altro ma nessuno dei due giocatori vuole che ciò avvenga. Se il Nero avesse deciso di catturare il pedone avrebbe fatto un favore al Bianco perché dopo 3. ... dxe4 4. ♞xe4 il Cavallo Bianco si sarebbe trovato ancora più al centro (diventando quindi più forte).

In generale non è consigliabile cambiare i pezzi (o i pedoni) durante la fase di apertura perché si perde del tempo prezioso per lo sviluppo.

4. ♔g5 ♚e7
5. ♙xf6 ♜xf6

In questo caso, invece, il cambio va bene perché il Bianco costringe l'avversario a muovere sempre lo stesso Alfiere facendogli perdere del tempo prezioso.

6. e5! ♚e7 (diag.)

8	♖	♞	♝	♔	♚			♖
7	♙	♙	♙		♞	♙	♙	♙
6					♙			
5				♙	♙			
4				♙				
3			♞					
2	♙	♙	♙			♙	♙	♙
1	♖			♔	♚	♝	♞	♖
	A	B	C	D	E	F	G	H

Possiamo notare come il Nero abbia effettivamente perso tempo contando i pezzi mossi sulla scacchiera: il Bianco ha un pezzo sviluppato (il cavallo) ed anche il nero ha fatto lo stesso sviluppando l'Alfiere in e7 tuttavia il Bianco può vantare 3 mosse di pedone (il pedone "e" ha coperto lo spazio di 2 mosse) contro 2 dell'avversario.

In più il Bianco con i suoi pedoni ha tagliato a metà lo schieramento del nero che ora difficilmente può trasferire i pezzi dall'ala di Donna all'ala di Re e viceversa.

Vediamo come il Bianco saprà approfittare di questo vantaggio all'apparenza così insignificante.

7. ♙d3 c5

Mentre il Bianco continua a portare in gioco i suoi pezzi il nero cerca di distruggere i pedoni centrali bianchi che non gli lasciano respiro.

8. dxc5 ♜xc5

Per attaccare i pedoni bianchi il nero ha dovuto perdere altro tempo ed ora i pezzi sviluppati dal Bianco sono diventati 2 mentre il Nero ha fatto ben pochi progressi.

9. ♚g4 0-0
10. ♞f3 ♜b6 (diag.)

8	♖	♞	♝			♖	♚	
7	♙	♙				♙	♙	♙
6		♔			♙			
5			♝	♙	♙			
4						♔		
3			♞	♝		♞		
2	♙	♙	♙			♙	♙	♙
1	♖				♚			♖
	A	B	C	D	E	F	G	H

Il Nero è alle corde. Mentre il Bianco ha sviluppato ben 4 pezzi e si prepara ad attaccare sull'ala di Re, il Nero non può accorrere in difesa del suo monarca a causa del pedone bianco in e5 che, tagliando lo schieramento, impedisce al Nero di portare rapidamente i pezzi sull'ala di Re per organizzare una difesa.

Il Nero non vede alternativa se non tentare a sua volta un attacco sull'ala di Donna, nella speranza di costringere i pezzi del Bianco a retrocedere, ma portando la Donna in b6 lascia l'ala di Re completamente sguarnita eliminando l'ultimo difensore.

11. ♖xh7+! ♔xh7

Segue un attacco con matto imparabile. È bene prestare particolare attenzione a questa tecnica.

12. ♕h5+ ♔g8
 13. ♗g5 ♖xf2+
 14. ♔f1 ♕a6+
 15. ♗e2 ♖d8
 16. ♕xf7+ ♔h8
 17. ♕h5+ ♔g8
 18. ♕h7+ ♔f8
 19. ♕h8+ ♔e7
 20. ♕xg7+ ♔e8
 21. ♕f7#

Esempi e considerazioni

Riassumendo quanto appena visto in questo capitolo possiamo trarre alcune “regole generali” che ci possono aiutare a concludere con successo la fase di apertura. Queste regole risulteranno molto utili specialmente all’inizio, fino a quando non avremo costruito il nostro “repertorio di aperture”.

1. *Portare in avanti almeno uno dei due pedoni centrali (se possibile portarli avanti entrambi!).*
2. *Sviluppare i pezzi leggeri: prima i Cavalli e poi gli Alfieri.*
3. *Arroccare*

A queste regole possiamo affiancare qualche avvertimento:

1. *Cercare di non muovere altri pedoni che non siano i due centrali. Queste mosse rappresentano spesso una perdita di tempo e rischiano di indebolire lo schieramento.*
2. *Per sviluppare un pezzo è sufficiente muoverlo una volta sola se abbiamo bisogno di muovere una seconda volta lo stesso pezzo (durante l’apertura) molto probabilmente abbiamo sbagliato qualche cosa.*
3. *Non andare troppo a caccia di pezzi (o pedoni). Molti sistemi di apertura nascondono dei tranelli.*

Vediamo un esempio:

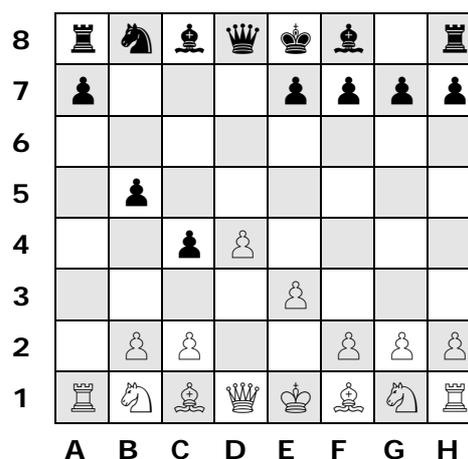
1. d4 d5
 2. c4 dxc4

Il Nero ha sacrificato un pedone per ottenere un “vantaggio di sviluppo”; questa apertura prende il nome di “Gambetto di Donna accettato”. Se il Bianco si ostina a voler conservare il pedone rischia di incorrere in gravi perdite.

3. e3 b5?

Volendo conservare a tutti i costi il vantaggio di materiale il Nero, che non ha ancora mobilitato nessun pezzo, rischia di indebolire irrimediabilmente l’ala di Donna. Sarebbe stato molto meglio per lui giocare ♗f6 e lasciare che il Bianco recuperi il pedone.

4. a4 c6?
 5. axb5 cxb5??



Ed ecco, la diagonale h1-a8 si è aperta e la Torre nera è bloccata dai suoi stessi pezzi. Ciò consente alla Regina bianca di attaccare.

6. ♕f3! ♗c6

L’unico modo di salvare la Torre è di sacrificare il Cavallo

7. ♕xc6+ ♗d7
 8. ♕f3 +/-

Ed il Bianco, con un pezzo in più può vincere facilmente la partita.

I FINALI ELEMENTARI

Re e Torre – Re e Donna – Re e Pedone

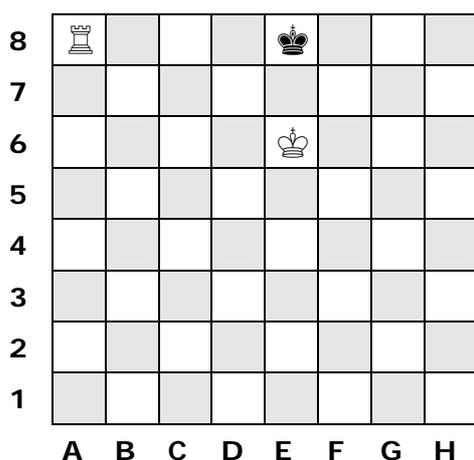
Di rado le partite di scacchi si concludono con molti pezzi sulla scacchiera, il più delle volte si ottiene un piccolo vantaggio (spesso anche solo di un pedone), e si cerca di arrivare ad un *finale* dove questo vantaggio viene sfruttato e trasformato in vittoria.

Nel finale ci sono pochi pezzi sulla scacchiera ma le regole da seguire sono molto severe e spesso non conoscerle significa essere sconfitti.

Analizzeremo ora i finali più elementari, indispensabili per comprendere le prime regole dell'immensa teoria dei finali e per iniziare a prendere confidenza con le prime *combinazioni* (sequenze di più mosse forzate o quasi forzate) che stanno alla base di ogni attacco nel gioco degli scacchi.

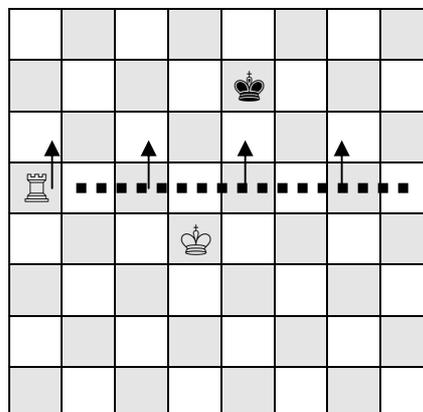
Re e Torre

Un finale semplice con cui capita spesso di aver a che fare in partita. Esiste un'unica *configurazione di matto* e cioè quando il re avversario viene spinto a lato della scacchiera, la torre minaccia la traversa (o la colonna) del Re avversario e il nostro Re impedisce al nemico di avanzare in questo modo



Per giungere a questa situazione è però necessario riuscire a spingere il Re Nero ai lati della scacchiera; a questo scopo disponiamo di un mezzo potente come la Torre che dobbiamo pensare come un confine invalicabile.

Quando muoviamo la Torre in realtà stiamo spostando una linea, stiamo riducendo lo spazio vitale del nostro nemico.

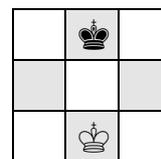


Ogni volta che ne abbiamo la possibilità dobbiamo portare in avanti questa linea di confine; questo significa che ogni volta che il Re lascia una casa vuota tra se e questa linea noi dobbiamo approfittarne e portare subito in avanti la nostra Torre.

Ma se il Re decidesse di muoversi sempre lungo la stessa traversa?

In questo caso ricorriamo all'aiuto del nostro stesso Re ed a un importantissimo concetto che sta alla base di quasi tutti i finali: l'opposizione.

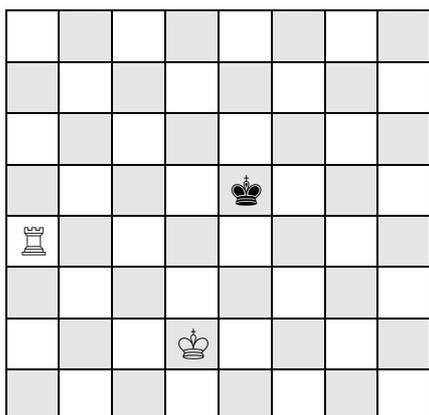
Si dice che un Re vince l'opposizione quando si porta davanti al Re avversario.



In questo caso supponiamo che il Bianco abbia appena mosso e quindi tocchi al Nero che non può portarsi in avanti perché tutte le case in cui può muoversi sono guardate dal Re Bianco.

Supponiamo invece che il Nero possieda una Torre e che con essa minacci il Re Bianco lungo la traversa. A questo punto al Bianco non rimarrebbe altra possibilità se non indietreggiare e se fosse già sul bordo della scacchiera allora avremmo lo scaccomatto cercato.

Vediamo questo semplice esempio per chiarire quanto visto:



Il Bianco per poter sfruttare la Torre senza dare la possibilità al Nero di indietreggiare ha bisogno di far sì che sia il Nero a vincere l'opposizione e quindi si porta *a salto di cavallo* dal Re avversario.

1. Rd3!

Dopodiché il Nero indietreggia e il Bianco ne approfitta subito per portare in avanti quella linea di confine creata dalla Torre.

1. ... , Rd6
2. Ta5!

Il Nero avanza verso la Torre per minacciarla mentre il Bianco si riporta a passo di cavallo dal Nero,

3. ... , Rc6
4. Rd4

Il Nero continua ad accanirsi sulla Torre ma il Bianco la fa passare sull'altro lato della scacchiera spiazzando il Nero.

4. ... , Rb6
5. Th5 , Ra6
6. Rc4 , Rb6

A questo punto il Bianco non può portare il Re in b4 altrimenti sarebbe lui a vincere l'opposizione e non il Nero che continuerebbe a muoversi indisturbato lungo la 6° traversa. D'altra parte non può nemmeno avanzare con la Torre perché darebbe la possibilità al Nero di oltrepassare la linea di confine portandosi in a5.

In questo caso in cui sarebbe comodo che toccasse ancora al Nero muovere il Bianco gioca una *mossa d'attesa* che non cambia la posizione ma permette al Bianco quasi di "passare il turno" obbligando il nero a muovere e quindi a peggiorare da solo la propria situazione.

Questo obbligo di muovere che viene imposto al Nero prende il nome di *zugzwang* ed è un concetto che *sta alla base di ogni finale*.

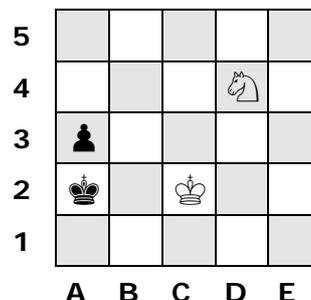
7. Tg5! , Rc6
8. Tg6+ , Rc7
9. Rd5 , Rb7
10. Rc5 , Ra7
11. Rb5 , Rb7
12. Rb6 , Rd8
13. Rc6 , Re8
14. Rd6 , Rf8
15. Ta7 , Rg8
16. Re6 , Rf8
17. Tb7

Ancora una mossa d'attesa per il Bianco.

17. ... , Rg8
18. Rf6 , Rh8
19. Rg6 , Rg8
20. Tb8#¹

Ci siamo dilungati parecchio nello studio di questo semplice finale e abbiamo introdotto due concetti molto importanti: lo *zugzwang* e l'opposizione. È importante capire bene l'importanza di queste due idee che sono alla base di ogni finale e vanno tenute presente ad ogni mossa.

Lo *zugzwang* in particolare, permette addirittura di vincere partite "impossibili".

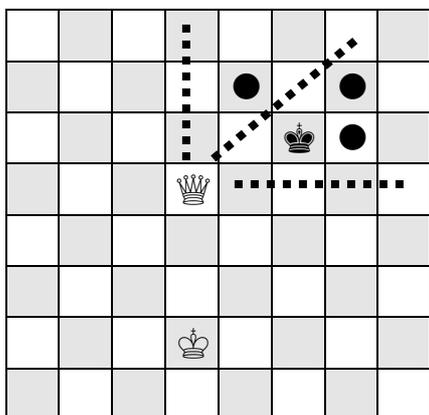


¹ Vi sono altri modi più efficaci per giungere al matto ma il modo illustrato utilizza pochi concetti teorici ed è di più facile memorizzazione.

Sappiamo che il vantaggio di un solo cavallo non è sufficiente a dare la vittoria ma in questo caso particolare il Bianco può vincere con **1. Ce2!!** e il Nero è in zugzwang, cioè ha l'obbligo di effettuare una mossa anche se questo significa perdere la partita e l'unica mossa possibile è **1. ..., Ra1; 2. Cc1!** Mettendo nuovamente il Nero in zugzwang e obbligandolo a muovere il pedone. **2. ..., a2** l'unica mossa possibile e che chiude ogni via di fuga al Nero e ora **3. Cb3# matto.**

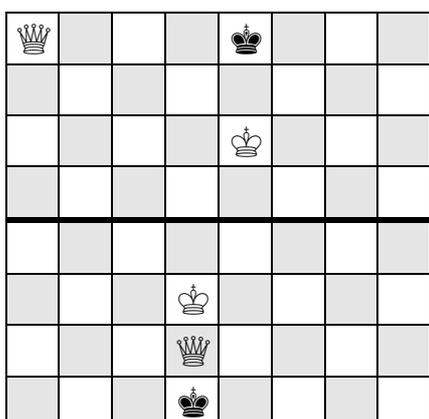
Re e Donna

La grande potenza della Regina fa sì che si possa dare scaccomatto usandola come se fosse una Torre tuttavia esiste un metodo più efficace.



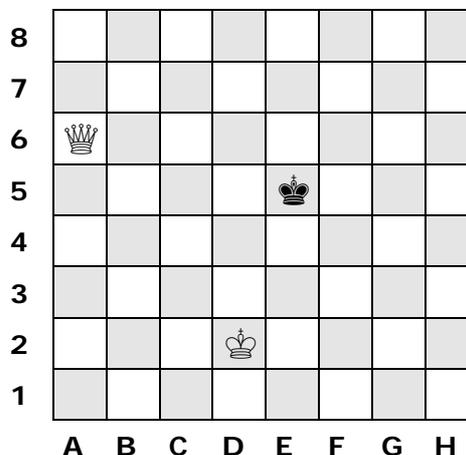
Prima di tutto osserviamo che la Donna, posta a *“salto di cavallo”* dal Re, lascia a quest'ultimo ben poche case dove potersi muovere.

Il piano è lo stesso del finale di Torre e cioè bisogna *costringere il Re sull'ultima traversa* (o colonna) per ottenere una delle due configurazioni di matto possibili.



Per portare il Re sull'ultima traversa non dobbiamo fare altro che imitare le sue mosse, se il re si muove a destra noi muoveremo la nostra Donna a destra, se si muove in alto a sinistra muoveremo la nostra Donna in alto a sinistra e così via.

Vediamo un esempio.



Per prima cosa portiamo la donna a salto di cavallo

1. Dc4, Rd6

e ora ci limitiamo a ripetere le mosse del Nero

2. Db5, Re6

3. Dc5, Rf7

4. Dd6, Rg7

5. De6, Rh8

ATTENZIONE Quando il Re raggiunge l'angolo della scacchiera **non dobbiamo rimanere a salto di cavallo** altrimenti si otterrebbe una patta per posizione di stallo, occorre invece rimanere a distanza sulla penultima traversa.

6. De7!, ...

A questo punto il Re è bloccato e può muoversi solo su **g8** e **h8**. Questo è il momento di portare in gioco il Re Bianco.

6. ..., Rg8

7. Re3, Rh8

8. Rf4, Rg8

9. Rg5, Rh8

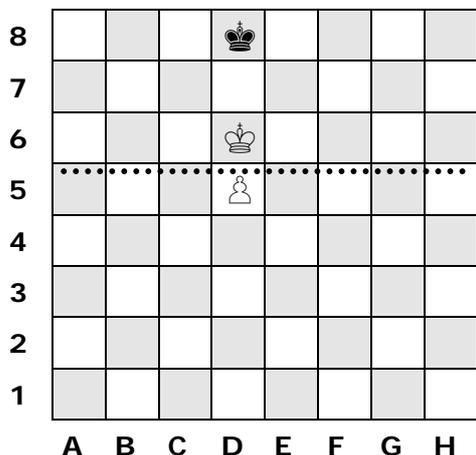
10. Rg6, Rg8

11. Dg7#.

Re e Pedone

Si tratta senza dubbio del finale più difficile e per giocarlo correttamente occorre padroneggiare il concetto di opposizione visto in precedenza.

Iniziamo col dire che in questo tipo di finale il Bianco può vincere se e solo se **vince l'opposizione davanti al proprio pedone.**



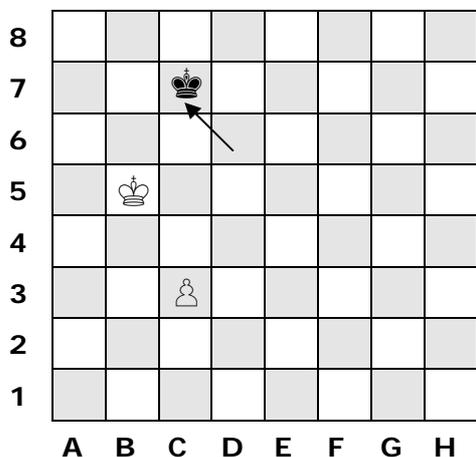
Vediamo come

1. ..., Re8
2. Rc7!, Re7
3. d6+, Re8
4. d7+, Re7
5. d8=D+

La regola da seguire è una sola:

Quando il Bianco vince l'opposizione e il suo Re si trova sulla stessa colonna del Pedone allora il Bianco avanza

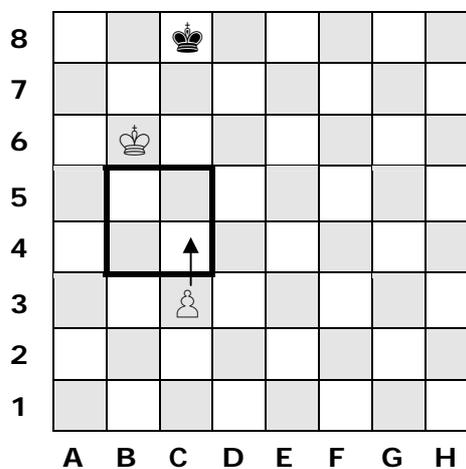
ATTENZIONE Non bisogna però avere troppa fretta di muovere il Pedone



In questo caso sarebbe sbagliata **1. c4??** perché il Nero risponderebbe con **1. ..., Rc7!** vincendo l'opposizione e quindi andando a pareggiare (con **2. c5, Rc7 3. c6, Rc8 4. Rb6, Rb8 5. c7+, Rc8 6. Rc6, stallo**).

La mossa corretta consiste nel continuare a mantenere l'opposizione con **1. Rc5!** costringendo il Re Nero ad indietreggiare ancora.

Il momento giusto per avanzare con il pedone è quando ci sono almeno 2 case vuote tra il Pedone e il Re. Questo perché se dopo la spinta di Pedone il Nero vince l'opposizione il Bianco la riguadagna con una seconda mossa di Pedone.



1. c4!, Rb8

Il Nero cerca di guadagnare l'opposizione

2. c5!, Rc8

Ma è costretto a cederla subito dopo

3. Rc6!, Rb8
4. Rd7, vincendo.

LA TATTICA (parte 1)

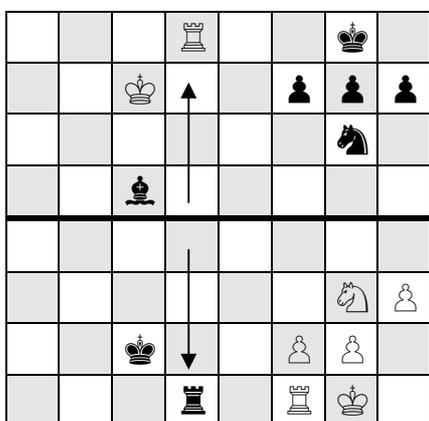
La combinazione – L'attacco doppio – La forchetta – L'infilata – L'attacco di scoperta – Esempi e considerazioni

La combinazione

Negli scacchi esistono due tipi di mosse: la mossa **tattica** e la mossa **strategica**.

La differenza è abbastanza semplice; le mosse tattiche hanno uno scopo chiaro e preciso, quindi obbligano l'avversario a difendersi in maniera tempestiva scegliendo tra poche (spesso una sola) mosse possibili.

Le mosse strategiche, invece, vanno invece considerate ad una ad una perché la loro esecuzione non obbliga l'avversario a una sola contromisura ma gli lascia una più ampia libertà di scelta.



Nel diagramma sopra la Torre bianca che si porta sull'ultima traversa con scacco è una mossa tattica perché obbliga il Bianco a difendersi scegliendo tra 2 possibilità: **Cf8** oppure **Af8**.

Nel diagramma sotto invece, la stessa mossa è considerata strategica perché non obbliga il Bianco a mettersi al riparo da un pericolo immediato ma gli lascia assoluta libertà nel portare avanti il suo piano di gioco.

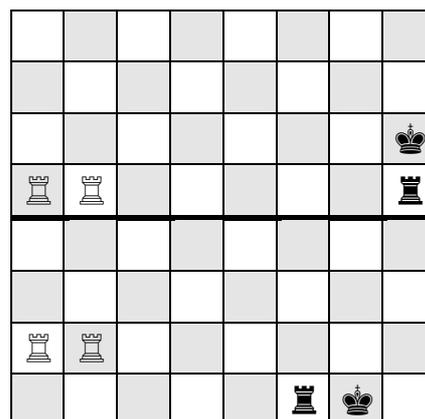
Attraverso l'uso di mosse tattiche si può dar vita ad una serie di mosse **forzate**, cioè le migliori per entrambi i giocatori. Questa sequenza prende il nome di **combinazione**.

La combinazione è una sequenza di mosse più o meno (ma sempre) forzate volta ad ottenere un vantaggio (per lo più materiale).

Anche se non ci abbiamo prestato attenzione ci siamo già trovati ad eseguire delle combinazioni e anche piuttosto lunghe. Si

tratta dei finali elementari che abbiamo visto precedentemente. Nei finali non abbiamo fatto altro che obbligare l'avversario ad una serie di mosse che alla fine ci hanno portato al vantaggio materiale più grande, la cattura del Re.

Vediamo altri esempi:



Nell'esempio sopra il Bianco vince con questa combinazione: **1. Tb6+**, costringendo il nero a portare il Re sulla settima traversa **Rg7** **2. Ta7+**, forzandolo sull'ultima **Rf8** infine **3. Tb8# matto**.

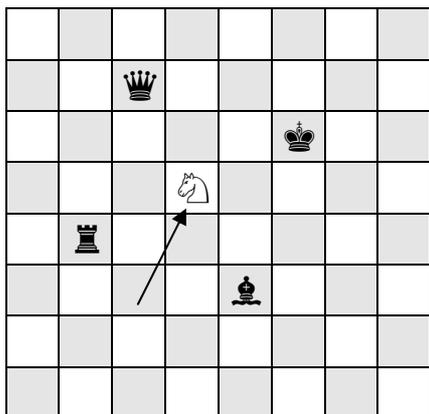
Allo stesso modo nell'esempio sottostante **1. Tg2+**, che non lascia scelta **Rh1** **2. Th2+**, anche qui c'è una sola possibilità **Rg1** e **3. Tag1# matto**.

L'attacco doppio

Gli esempi precedenti sono dei casi particolari in cui il semplice inseguimento di un pezzo va a frutto riuscendo alla fine a catturarlo; tuttavia negli scacchi, la combinazione non è data quasi mai dal semplice inseguimento; esistono altri ingredienti che, combinati assieme, danno luogo ad attacchi spettacolari ed a veri capolavori di tecnica scacchistica.

È interessante sapere che in molti tornei di alto livello, tra i vari premi, se ne trova spesso uno speciale detto "di bellezza" che viene assegnato alla partita che riesce a combinare nel modo più artistico gli ingredienti tattici (ma anche strategici) che ora andremo a vedere.

L'ingrediente di base è l'**attacco doppio**, ossia l'attacco contemporaneo di due (o più) pezzi nello stesso momento.

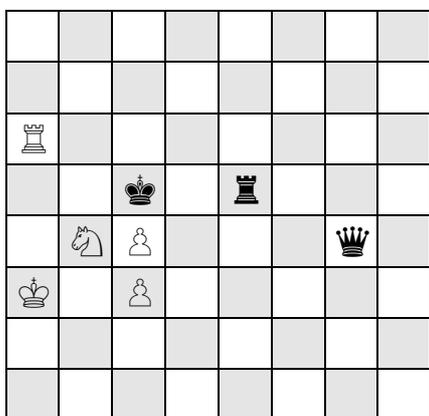


Pensiamo semplicemente al Cavallo, esso può, in una sola mossa, attaccare contemporaneamente e in più direzioni i pezzi avversari; accade così che minacciandone contemporaneamente due o più il nemico potrà sottrarne al massimo uno dalla minaccia ma non entrambi nello stesso momento.

Tutti i pezzi sono in grado di effettuare un attacco doppio e ogni pezzo ha delle forme "preferite" di attacco doppio. Ora le vedremo più nel dettaglio.

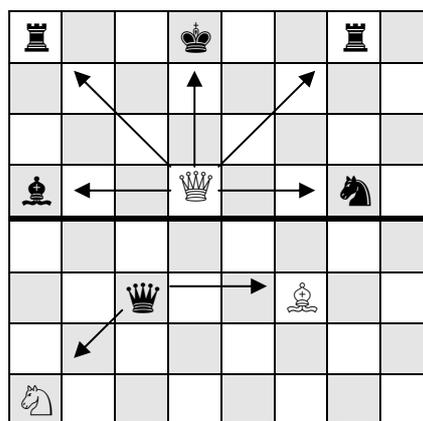
La forchetta

La forchetta è un attacco doppio effettuato da un pezzo che attacca in più direzioni contemporaneamente; è il caso che abbiamo appena visto del **Cavallo** che grazie al suo movimento particolare può minacciare i pezzi più importanti (Re, Donna e Torri) senza pericolo di poter essere catturato.



In questa particolare situazione il Bianco effettua una forchetta con il Cavallo in b4 muovendo **1. Cd3+!** il Nero non ha altra via di fuga che catturare il pedone con **1. ..., Rd5** a cui segue una seconda forchetta con la caduta della Donna **2. Cxe5**.

La **Donna** non è altrettanto efficace in tema di forchette, a causa del suo grande valore; mentre il Cavallo può permettersi di catturare qualsiasi pezzo (pedoni esclusi) senza andare in perdita di materiale le forchette effettuate con la Donna hanno senso solo se portano alla cattura di pezzi indifesi.

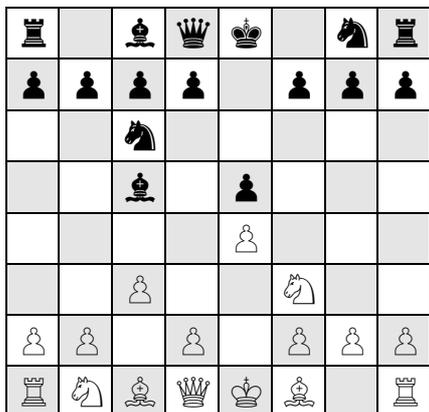


La forchetta multipla nel diagramma sopra, ad esempio, risulta totalmente inefficace anche se è operata attaccando contemporaneamente ben 5 pezzi. Se il Nero muove il Re in e7, tutti i pezzi rimasti sotto la minaccia possono difendersi tra loro e non ha senso quindi catturarli.

Nel diagramma sottostante, al contrario, la Donna attacca solo 2 pezzi minori ma l'attacco in questo caso porta frutto perché non vi è la possibilità per i pezzi bianchi di difendersi reciprocamente.

Possiamo quindi intuire che le forchette portate con la Donna danno i loro frutti migliori nel finale, quando i pezzi in campo sono pochi e risulta più difficile difenderli.

All'opposto della Donna vi è il **pedone**. Esso, proprio a causa del suo basso valore, risulta essere un elemento molto pericoloso nell'esecuzione di forchette, specialmente durante la fase centrale della partita, quando ci sono molti pezzi in campo e gli spazi di manovra non sono molto ampi.

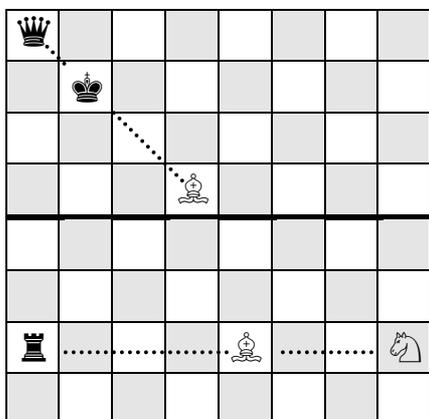


In questa apertura “un po’ insolita” il Bianco può giocare **1. Cxe5** in quanto se il Nero decide di rispondere con la cattura del Cavallo dopo **1. ... Cxe5** segue **2. d5!** inforchettando Cavallo ed Alfiere Neri recuperando il materiale.

Anche gli altri pezzi, compreso il Re sono in grado di operare delle forchette, tuttavia accade molto più di rado, a causa del movimento lento, per quanto riguarda il Re, o del basso numero di direzioni d’attacco disponibili, nel caso di Torri e Alfieri (4 direzioni contro le 8 di Donna e Cavallo).

L’infilata

Se la forchetta è l’attacco contemporaneo di più pezzi in direzioni diverse l’infilata è l’attacco di più pezzi in un’unica direzione e richiede di essere operata esclusivamente da pezzi “a lunga gittata” come Torri, Alfieri e Donne. Il Cavallo, il pedone o il Re non possiedono questa caratteristica.

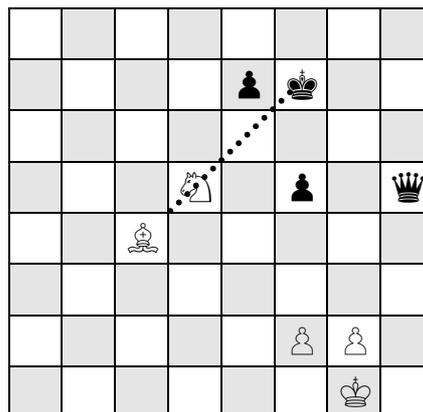


Nel caso sopra l’infilata dell’Alfiere risulta estremamente efficace perché è operata su

pezzi di grande valore (Re e Donna), Sotto, la Torre, opera ugualmente un attacco fruttuoso in quanto l’Alfiere e il Cavallo attaccati non possono difendersi a vicenda per vanificare l’attacco del Nero.

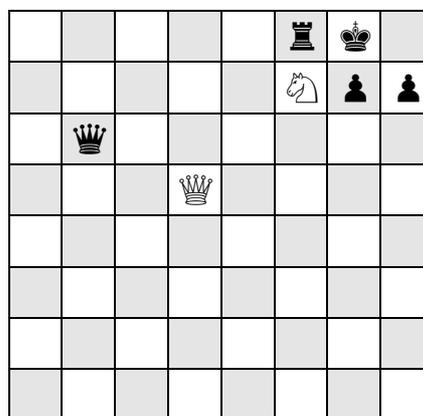
L’attacco di scoperta

Il terzo ingrediente accanto alla forchetta e all’infilata è l’attacco di scoperta, si tratta di un attacco molto efficace portato da 2 (o più) pezzi in più direzioni diverse.



In questo caso il Bianco ha già un Alfiere che sta attaccando il Re Nero, seppur il Cavallo impedisca lo scacco. Tuttavia non appena il Cavallo deciderà di muoversi darà vita ad un attacco da parte dell’Alfiere; ma anche il Cavallo può operare degli attacchi e quindi combinando le due forze con **1. Cf4+!** il Bianco si porta in vantaggio catturando la Donna in h5 rimasta indifesa.

Quando poi l’attacco dei due pezzi viene portato sullo stesso bersaglio (solitamente il Re), prende il nome di **scacco doppio** ed obbliga il bersaglio a muoversi.



1. Ch6! Rh8 2. Dg8+! Txxg8 3. Cf7#.

LA TATTICA (parte 2)

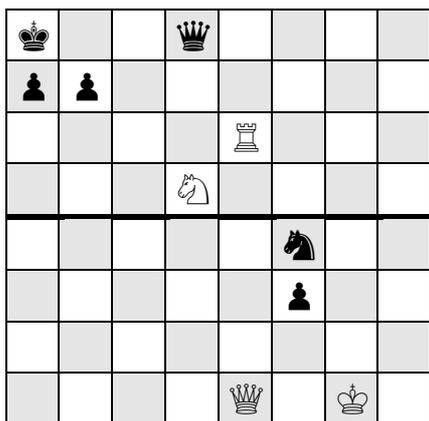
L'Adescamento – Lo Scalzamento – Il Sovraccarico – Esempi e considerazioni

Si sa che i soldi non crescono sugli alberi ed allo stesso modo non possiamo pensare che il nostro avversario ci regali ad ogni partita la possibilità di operare degli attacchi doppi.

Solitamente i tatticismi già visti, vengono “preparati” utilizzando due metodi particolari: l'adescamento e lo scalzamento.

L'Adescamento

L'adescamento consiste nell'attrarre un pezzo in una casa che ci è congeniale per operare un attacco. È simile all'uso dell'esca da parte di un pescatore per attirare le prede al suo amo. A scacchi l'esca corrisponde solitamente al sacrificio di un pezzo.



Nel diagramma sopra la Torre Bianca corrisponde all'esca che si offre in sacrificio alla Donna nera. **1. Te8! Dxe8** il Nero è obbligato a catturarla ma così facendo la Donna si porta sotto l'attacco del Cavallo che la inforchetta assieme al Re **2. Cc7+**.

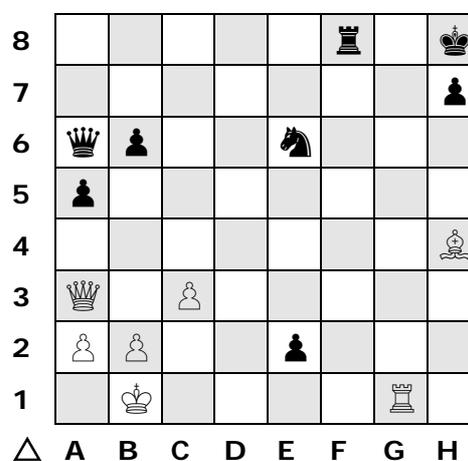
Nell'esempio sotto è invece il pedone ad offrirsi con **1. ... f2+!** e ora se **2. Rxf2** forchetta con **Cd3+** altrimenti a **2. Dxf2** segue **Ch3+**.

È interessante notare che in entrambi gli esempi l'adescamento è stato attuato mediante un attacco doppio (prima un infilata e poi una forchetta), questo perché l'attacco doppio è molto più forzante di un semplice sacrificio e quasi sempre obbliga l'avversario ad accettare la nostra offerta nonostante le gravissime conseguenze.

Lo Scalzamento

Lo scalzamento utilizza la tecnica del sacrificio, allo stesso modo dell'adescamento, ma per uno scopo diverso. Lo scalzamento si applica quando un pezzo è già in una posizione che rende possibile l'attacco doppio ma non è possibile sfruttare questa possibilità perché il pezzo da attaccare o la casa del nostro attacco sono difesi.

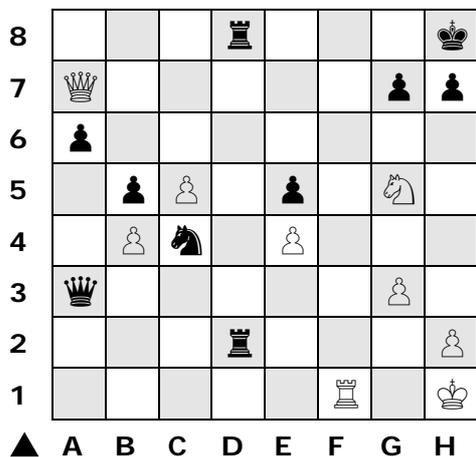
In questo caso si sacrifica un pezzo per eliminare il difensore ed operare l'attacco.



Nel diagramma, a causa della Torre nera in f8 il Bianco non può dare matto con l'Alfiere in f6, tuttavia il Bianco può eliminare (scalzare) la Torre dalla difesa del punto critico f6 utilizzando la Donna, quindi **1. Dxf8+! Cxf8** scalzando anche il Cavallo dalla difesa di g7 ed ora **2. Af6#**.

L'idea dello scalzamento è di fatto molto semplice, tuttavia per sfruttarla con successo in partita occorre una certa dose di fiuto e di fantasia.

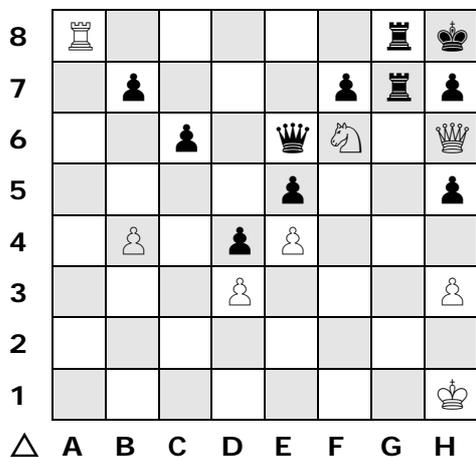
È indispensabile prestare sempre la massima attenzione alla funzione di ogni pezzo del nemico, persino dei pedoni, per riuscire a scoprire i punti vulnerabili che vale la pena di attaccare, ma non è tutto; occorre anche prestare attenzione ai nostri pezzi e alla loro funzione all'interno del nostro schieramento, per capire quali sono indispensabili alla difesa ed impedire all'avversario di scalzarli. Solo in questo modo si potrà evitare di subire violenti attacchi durante le nostre partite.



Un esempio istruttivo quello nel diagramma sopra: il Nero ha una Torre in più e decide di chiudere in modo definitivo la partita intrappolando la Donna bianca con **1. ... T2d7??** tuttavia non ha considerato che la Torre in d8, è l'unico pezzo assegnato alla difesa dell'ottava traversa ed il Bianco, non avendo altre possibilità, ne approfitta subito per scazarla e vincere una partita ormai persa: **2. Dxd7! Txd7? 3. Tf8#.**

Il Sovraccarico

Esiste un concetto, molto importante, legato all'idea dello scalzamento ed è il **sovraccarico**. Si dice che un pezzo è in sovraccarico quando ha più di un compito da svolgere; nel caso appena visto, dopo la mossa del Nero, la Torre in d8 è venuta a trovarsi in sovraccarico, in quanto doveva, da un lato difendere l'ottava traversa da un possibile matto, dall'altro proteggere la Torre in d7 nel suo attacco.

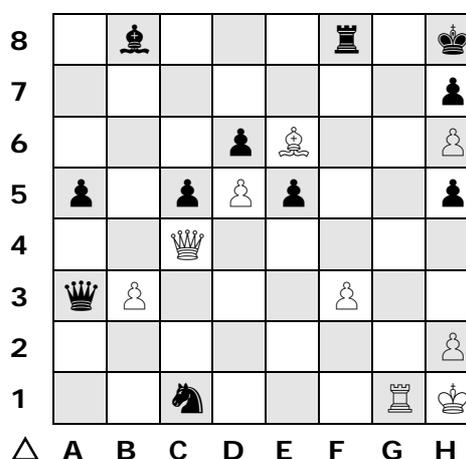


In questo esempio, invece, è la Torre in g7 ad essere in sovraccarico, da un lato deve impedire il matto con la donna in h7, dall'altro il matto di Torre in g8.

Il Bianco può sfruttare questa debolezza proprio perché i due compiti sono incompatibili tra di loro e quindi l'esecuzione di uno dei due compiti comporterà uno scalzamento dall'altro.

1. Dxb7+! Txb7 2. Txb8# ma anche l'inverso: **1. Txb8+! Txb8 2. Dxb7#.**

È importante osservare che un pezzo che svolge una funzione importante può essere messo facilmente in sovraccarico, come in questo caso.

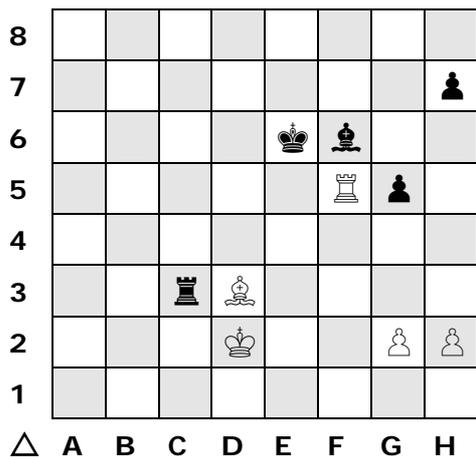


La Torre nera si trova ora impegnata nell'importante compito di difendere l'ottava traversa dal possibile matto di Torre e Alfiere e quindi non può allontanarsi dalla sua posizione.

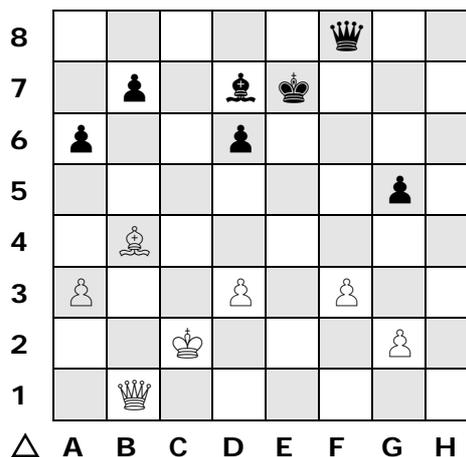
Il Bianco può approfittare di questa situazione per porla in sovraccarico con **1. Dh4!!** minacciando di attaccare lungo la grande diagonale nera. Il Nero non può fare niente in quanto nessun pezzo può venire in soccorso della Torre ormai alle corde dopo essere stata messa in sovraccarico dall'attacco della Donna.

Ora dopo una qualsiasi mossa del Nero il Bianco può sfruttare la situazione con **2. Df6+ Txf6 3. Tg8#** (oppure attaccando con l'ordine inverso, cioè **2. Tg8+ Txb8 3. Df6+ Tg7 4. Dxb7#**).

Esempi e considerazioni

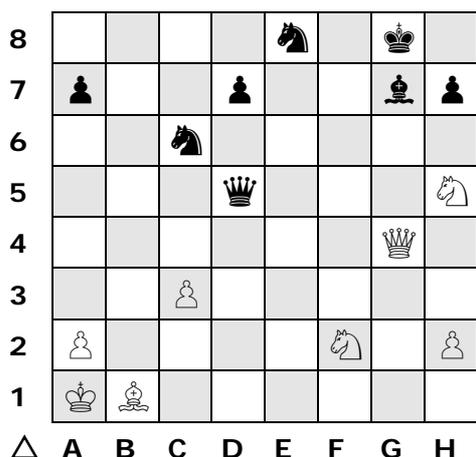


Un semplicissimo caso di scalzamento: gli Alfieri difendono ognuno la propria Torre e quindi la loro eliminazione regala il pezzo rimasto indifeso. **1. Axf6+! Rxf6 2. Rxc3.**

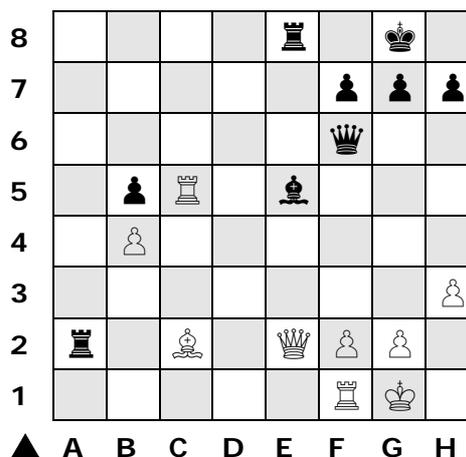


In questo esempio l'idea da usare per il nostro attacco è l'infilata lungo la diagonale a3-f8 e per attuarla usiamo l'adescamento per allontanare il Re nero dalla Donna quindi:

1. Axd6+! (adescamento) **Rxd6 2. Db4+** (infilata) **Re6 3. Dxf8.**



Ecco come sfruttare lo scalzamento per operare un semplice attacco doppio come la forchetta: notiamo subito la posizione occupata da Re e Donna neri che ci suggerisce la possibilità di una combinazione; escludendo l'attacco lungo la diagonale bianca a2-g8 resta la possibilità di un attacco di Cavallo in f6 (forchetta) tuttavia la casa f6 è difesa da ben 2 pezzi ma eliminando l'Alfiere si può sfruttare il fatto che il Cavallo entra in sovraccarico, dovendo difendere contemporaneamente g7 ed f6 perciò il Bianco gioca **1. Dxc7+! Cxc7 2. Cf6+ Rf7 3. Cxd5** guadagnando un pezzo.

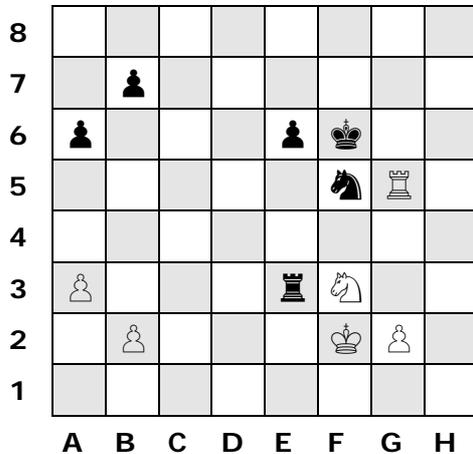


L'attacco di scoperta rappresenta forse la più potente delle risorse tattiche viste tuttavia occorre sempre esaminare attentamente le combinazioni e **vedere sempre una mossa in più in là**. Infatti, spesso, la possibilità e la gola di dar vita ad attacchi spettacolari può invogliare il giocatore a sacrificare materiale senza aver valutato accuratamente tutte le possibilità. Dopo **1. ... Ah2??+ 2. Rh1! Txe2??** Il Bianco da matto in 3 mosse con **3. Tb8+**.

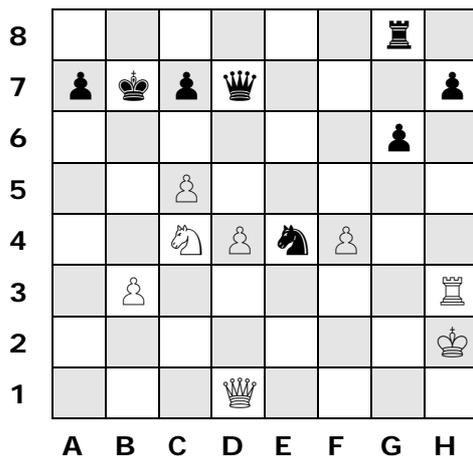
Con la mossa al Bianco allora l'attacco di scoperta porterebbe frutto **1. Axb7+! Rxb7 2. Dxa2.**

ESERCIZI SULLA TATTICA

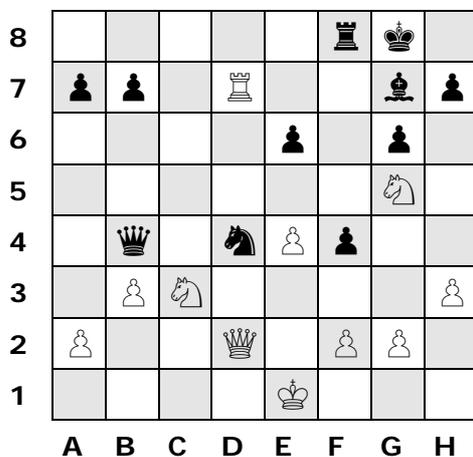
Si consiglia di risolvere gli esercizi scrivendo vicino alle mosse della variante analizzata le idee tattiche che le contraddistinguono.



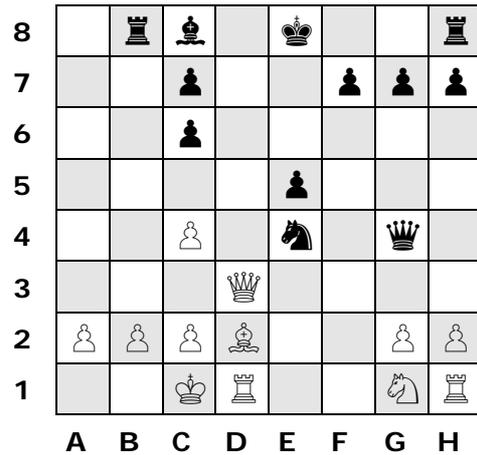
Es 1 - Il Bianco muove e vince
Il Nero muove e vince



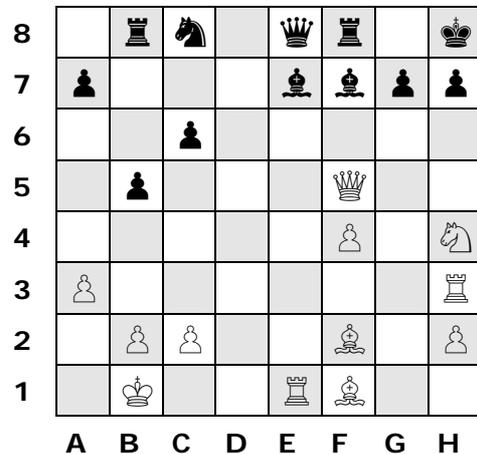
Es. 2 - Il Bianco muove e vince
Il Nero muove e vince



Es 3 - Il Bianco muove e vince
Il Nero muove e vince



Es 4 - Il Bianco muove e vince
Il Nero muove e vince



Es. 5 - Il Bianco muove e vince
Il Nero muove e vince

Es. 6 - Commenta la partita seguente usando una volta sola ciascuno di questi termini:

**Attacco di Scoperta / Attacco di Scoperta /
Forchetta / Forchetta / Forchetta / Infilata /
Scalzamento / Scalzamento.**

1.e4 e5 2.♘f3 f6? 3.♘xe5 fxe5?? 4.♙h5+
_____ 4...♙e7 5.♙xe5+ ♙f7
6.♙c4+ d5 7.♙xd5+ ♙g6 8.h4 h5 9.♙xb7

9...♙xb7 10.♙f5+ ♙h6
11.d4+ _____ 11...g5 12.♙xg5+

12...♙g7 13.♙xd8 ♘c6

14.♙xc7 ♙e8 15.d5

15...♘ce7 16.♙e5+

16...♙h6 17.♙g5+ ♙h7
18.♙xh8 ♙xh8 19.♙xh5+ _____
19...♙g7 20.♙xe8

SOLUZIONI

Es. 1

- a) **1. Txf5+** Scalzamento del Cavallo che difende la Torre **Rxf5** **2. Rxe3.**
- b) **1. ... Txf3+** Scalzamento del Cavallo
2. Rxf3 Rxe5.

Es. 2

- a) **1. c6+!** Forchetta di Adescamento; se **Dxc6** **2. Ca5+** Forchetta di Cavallo. Se **1. ... Rxc6** **2. Ce5+** Forchetta di Cavallo
- b) **1. ... Dxe3+** Adescamento del Re **2. Rxe3** **Cf2+** Forchetta di Cavallo.

Es. 3

- a) **1. Txe7+** Adescamento del Re **Rxe7**
2. Dxe4+ Adescamento della Donna
Dxe4 **3. Cxe6+** Forchetta di Cavallo.
Un bel esempio di doppio Adescamento.
- b) **1. ... Cf3+!** Attacco di scoperta di Cavallo e Alfiere **2. gxf3** **Axc3**
Infilata di Alfiere.

Es. 4

- a) **1. Dd8+** Adescamento del Re **Rxd8**
2. Ag5+ Scacco Doppio **Re8** **3. Td8#**
- b) **1. ... Dxd1+!** Adescamento del Re **2. Rxd1** **Cf2+** Forchetta di Cavallo

Es. 5

- a) **1. Dxe7+** Adescamento del Re **Rxe7**
2. Cg6+ Attacco di scoperta di adescamento **Rxe6** **3. Ad3+** **Rf6** **4. Ad4#.**
- b) **1. ... Aa2+!** Attacco di scoperta **2. Rxa2** **Txf5** **3. Cxf5** **Df7+** Forchetta di Donna.

Es. 6

Forchetta, Scalzamento, Attacco di Scoperta, Forchetta, Attacco di Scoperta, Scalzamento, Infilata, Forchetta.

STRUTTURE DI PEDONI

La struttura dei pedoni – Punti di forza e di debolezza – L'Alfiere buono e l'Alfiere cattivo

Durante la partita il nostro obiettivo è attaccare il re avversario con l'intento di catturarlo.

Per arrivare allo scaccomatto cerchiamo di dare vita ad una **combinazione**, basata su **temi tattici**, come la forchetta, l'infilata o lo scacco doppio.

Non sempre però è possibile attuare una combinazione o un piano tattico; durante l'apertura, ad esempio non vi sono possibilità immediate di attacco al re. L'obiettivo da ricercare è quindi un altro. Bisognerà quindi attuare un **piano strategico** o posizionale. Ovvero bisognerà cercare delle mosse non per attaccare l'avversario ma per migliorare la nostra posizione.

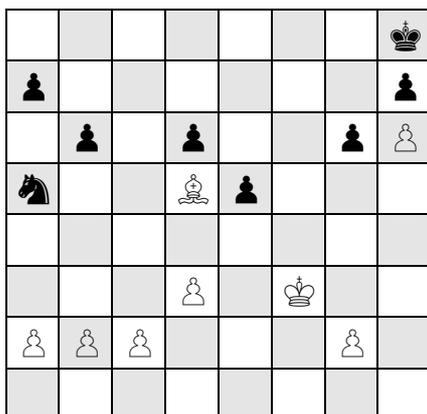
Sono 2 le cose da fare quando occorre giocare in modo **posizionale**:

- 1) **Analizzare accuratamente la posizione**
- 2) **Cercare la miglior collocazione per i nostri pezzi**

Per fare questo occorre imparare a distinguere i punti forti e i punti deboli di ogni posizione e i principali concetti strategici.

Il primo concetto da tener presente è il **vantaggio di sviluppo**.

Più sono i pezzi che prendono parte al gioco e più sono le possibilità di attacco. Visto che, come sappiamo, i pezzi al centro sono più forti rispetto ai pezzi nella posizione iniziale fin dalla prima mossa dobbiamo cercare di **occupare il centro** sia con i pezzi che con i pedoni.

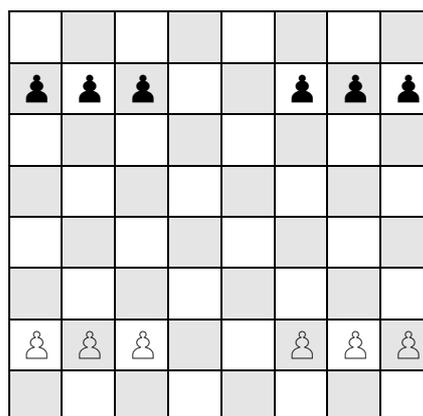


In questo esempio l'Alfiere al centro impedisce qualunque movimento al re e al cavallo avversario bloccandoli alle estremità della scacchiera mentre il bianco può muoversi liberamente e fare man bassa di tutti i pezzi nemici.

La struttura dei pedoni

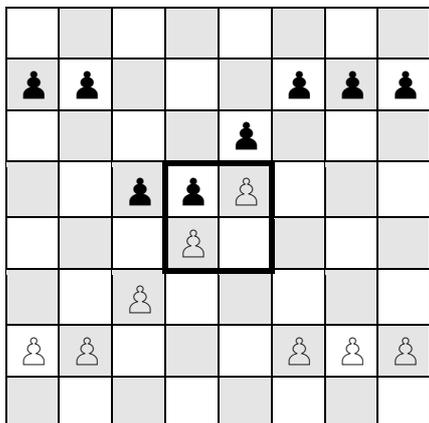
Quando analizziamo la posizione dobbiamo prestare particolare attenzione alla **struttura dei pedoni**. I pedoni ci insegnano come procedere nella battaglia. Come un re dovrebbe governare in base alle esigenze del popolo, il nostro gioco deve essere costruito sui punti di forza dei nostri pedoni.

Vediamo alcune strutture di pedoni tipiche:



In questo caso i pedoni centrali sono stati cambiati, si dice quindi che siamo in una **posizione aperta**. Non ci sono pedoni a controllare il centro e quindi i pezzi possono spostarsi più rapidamente da una parte all'altra. In questa struttura di pedoni dobbiamo verificare la collocazione dei nostri pezzi facendo particolare attenzione agli alfieri e alle torri, che in queste posizioni danno il meglio.

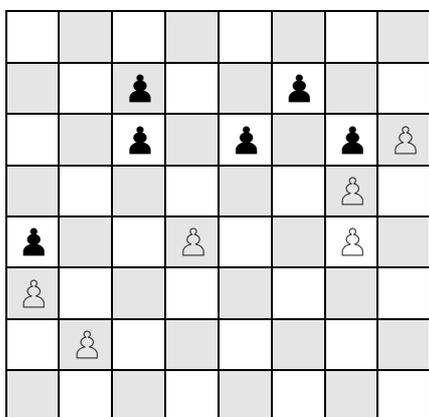
Quando al centro ci sono tutti i pedoni ci troviamo invece in una **posizione chiusa**, le torri e gli alfieri non possono attraversare la scacchiera da parte a parte perché i loro movimenti sono limitati dai pedoni. Chi trae vantaggio da una posizione chiusa è generalmente il cavallo.



Guardando i **pedoni centrali** possiamo capire l'andamento della battaglia: nell'esempio i 2 pedoni centrali bianchi puntano verso il lato di re. È molto probabile quindi che il bianco decida di attaccare da quella parte magari aiutandosi con la spinta f2-f4, e f4-f5 per aprire qualche breccia.

Il nero potrà svilupparsi più facilmente sull'ala di donna dove i suoi pedoni possono avanzare liberamente.

Punti di forza e di debolezza



Debolezze:

Pedoni isolati: sono il pedone bianco in d4 e quello nero in a4. I pedoni isolati sono uno svantaggio perché non possono essere protetti da altri pedoni e sono un facile bersaglio. Vengono bloccati con facilità e la casa davanti a loro risulta essere un ottimo punto per i pezzi dell'avversario

Pedoni arretrati: è il pedone bianco in b2 che non può avanzare a causa della guardia del pedone avversario. Il pedone arretrato è in definitiva come un pedone isolato perché non può essere difeso da i suoi compagni.

Pedoni doppiati: sono i pedoni neri in c7 e c6 e quelli bianchi in g4 e g5. È una debolezza grave in quanto possono essere facilmente attaccati e sono difendibili solo con i pezzi.

Punti di forza:

Pedoni passati: è il pedone bianco in h6, poiché è difeso dal pedone in g5 è più giusto chiamarlo **pedone libero sostenuto**. Questo è spesso un elemento decisivo nel finale poiché risulta difficile fermare la sua corsa a promozione. Il nero può liberare il suo pedone in e6 sacrificando il pedone doppiato in c5.

Le case:

Case deboli: per il bianco la debolezza principale è la casa b3. Per il nero debolezze di particolare gravità sono le case f6 e g7 ed inoltre le case e5 e c5..

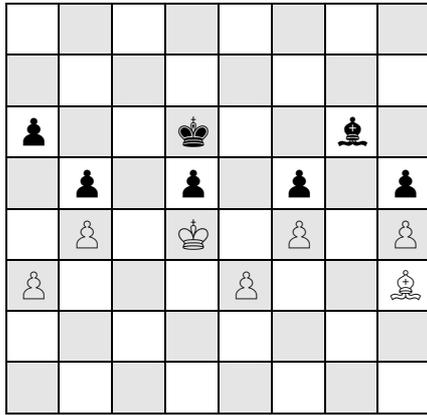
Case forti: per il nero sono le case d5, b3 e b5; per il bianco sono quelle indicate come deboli per il nero con l'aggiunta di b4.

Tra le case forti sono particolarmente importanti quelle centrali e quelle vicino all'arrocco dell'avversario dove è sempre consigliabile cercare di portare i propri pezzi.

L'Alfiere buono e l'Alfiere cattivo

Quando ci sono molti pedoni contrapposti, assume particolare importanza il concetto di **Alfiere buono o Alfiere cattivo**. L'alfiere cattivo è quello che si muove sulle case dello stesso colore di quelle dei nostri pedoni. È considerato un forte svantaggio nel finale perché si deve limitare a difendere e non può attaccare, inoltre permette ai pezzi avversari di passare facilmente attraverso i nostri pedoni.

In questo esempio l'Alfiere bianco è buono mentre quello nero è cattivo. Accade quindi che il Bianco può muoversi liberamente e minacciare i pedoni isolati neri, l'Alfiere nero invece, risulta bloccato e relegato al difficile compito della difesa dei propri pedoni, costretto a subire l'iniziativa dell'avversario.



**1.Ag2 Af7 2.Af3 Rc6 3.Re5 Ag6 4.Axd5+
Rc7 5.Ae6 Rc6 6.Ac8** e il Bianco vince.

ATTACCHI ALL'ARROCCO

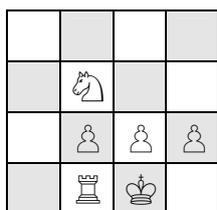
Pedoni in f2, g2, h2 – Pedoni in f2, g2, h3 – Pedoni in f2, g3, h2

Il Re è il pezzo più importante e catturarlo giustifica qualsiasi sacrificio. Proprio per il suo valore infinito il Re viene tenuto al sicuro, arroccato e circondato da pezzi su ogni lato per impedire che venga minacciato. In questo modo il Re diventa ancora meno mobile di quanto lo sia al naturale. Spesso grazie ad un solo pezzo è possibile dare matto, proprio perché il Re non ha vie di fuga.

I modi in cui troviamo il Re arroccato non sono molti, è quindi utile conoscere i punti di forza e di debolezza delle situazioni di arrocco più comuni.

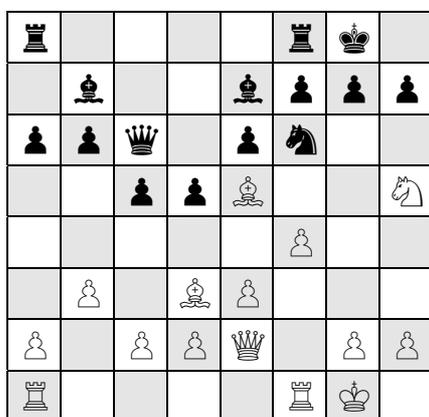
L'elemento che distingue queste posizioni è la **formazione dei pedoni davanti al Re**.

Pedoni in f2, g2, h2



La formazione più forte è costituita dai pedoni sulle case originarie, specialmente se in f3 è piazzato un cavallo. I piani di attacco principali su questa posizione sono 2:

- **eliminare il cavallo se si pensa di poter attaccare su h2 (h7)**
- **liberare l'ultima traversa per cercare un matto del corridoio** (specialmente nelle posizioni aperte).



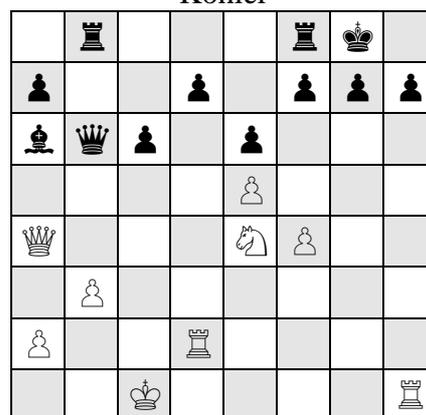
Lasar - Bauer

In questa posizione il Bianco ha appena giocato Ch5 per eliminare il cavallo in f6. Il Nero rispose **1 ... Cxh5** e Lasker vinse con un attacco classico sul punto h7, ormai difeso dal solo re. **2. Axx7+!, Rxx7; 3. Dxx5+, Rg8; 4. Axx7+!, Rxx7;** (se 4... f5; 6. Tf3, De8; Dh8+, Rf7; 7. De7 e vince); **5.Dg4+, Rh7; 6.Tf3, e5; 7.Th3+, Dh6; 8.Txx6+, Rxx6; 9.Dd7!**

Il sacrificio su h7 è l'idea più tipica di queste situazioni, in questo caso il sacrificio è stato doppio perché sono stati sacrificati entrambi gli alfieri per esporre al massimo il Re e renderlo vulnerabile all'attacco dei pezzi pesanti.

Non è detto però che siano sempre gli Alfieri a dover essere sacrificati, ciò che conta è **portare il re allo scoperto**.

Kohler

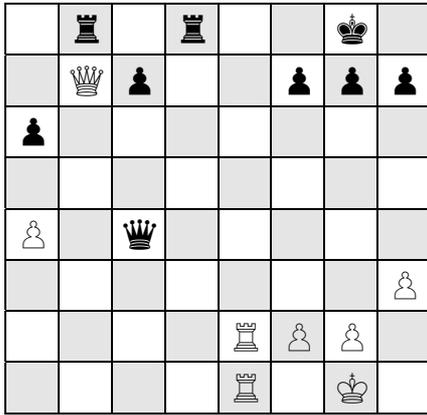


Mueller

Il Bianco vince con **1.Cf6+!, gxf6;** forzata; **2.Tg2+, Rh8; 3.Txx7+!, Rxx7; 4.De4+,** e matto in 2 mosse.

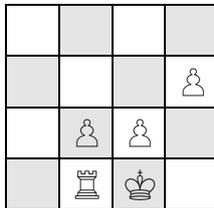
Anche **l'ultima traversa** rappresenta un punto debole di questo schieramento di pedoni ed è sempre opportuno verificare le minacce da parte delle torri nemiche.

Nell'esempio che segue il Nero ha appena minacciato la donna bianca con l'intento di allontanarla di suoi pedoni ma senza dubbio commesso un errore per aver **sottovalutato la debolezza dell'8° traversa**.



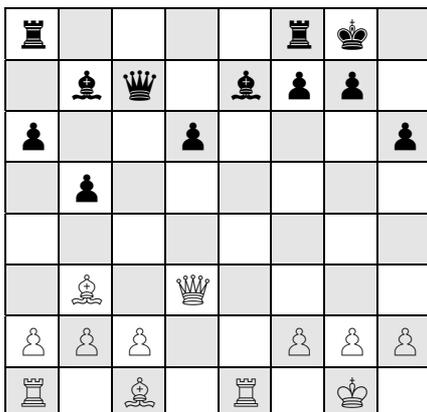
Il Bianco vince subito con **1.Dxb8!**, **Txb8**; (se ...Tf7; Dxf7+ e Te8 matto.) **2.Te8+**, **Txe8**; **Txe8** matto.

Pedoni in f2, g2, h3



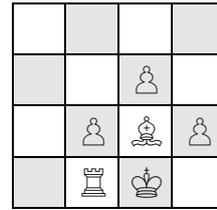
Anche questa è una buona formazione. Ha il vantaggio di dare al Re una via di fuga in caso di attacco sull'8° traversa ma presenta anche 2 svantaggi:

- il pedone in h3 è debole e può essere un facile bersaglio per un sacrificio.
- Se un alfiere inchioda il pedone in f2 i pezzi possono muoversi indisturbati su g3.

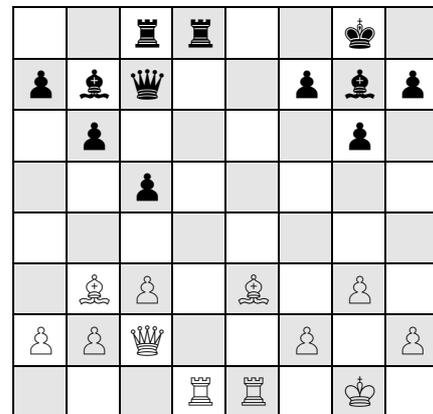


Ecco un esempio tipico: Il Bianco gioca **1.Axh6** vincendo un pedone, altrimenti se il Nero risponde **1... gxh6**; allora **2.Dg6+**, **Rh8**; **3.Dxh6+**, **Rg8**; **4.Te3!** minacciando matto con **5.Tg3**.

Pedoni in f2, g3, h2



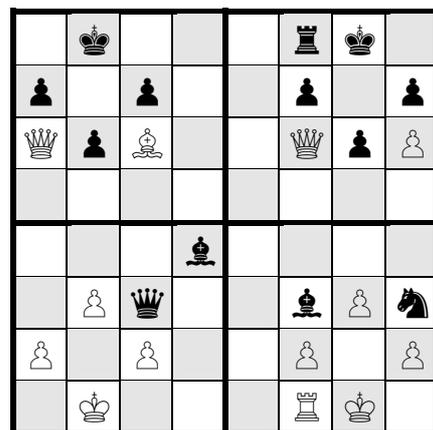
Questa difesa è eccellente ma solo a condizione che ci sia un Alfiere in g2, in caso contrario risulta una struttura debole e facilmente vulnerabile perché i pedoni sono tutti su case dello stesso colore, mentre quelle di colore diverso sono totalmente indifese.



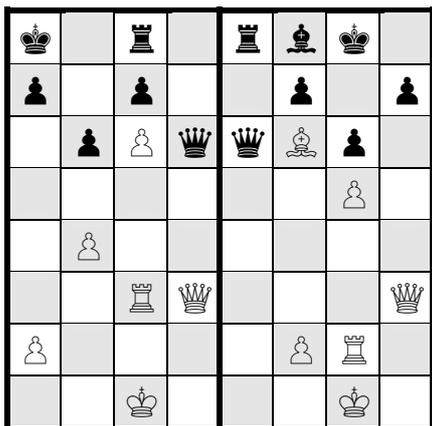
In questo esempio il Nero ha una posizione buona che non dà al Bianco valide possibilità d'attacco. Il Bianco al contrario ha un arrocco molto debole e il Nero può creare un attacco decisivo con **Dc6!** Ad esempio **1...Dc6**; **2.Rf1**, **Dg7+**; **3.Re2**, **Af3+**.

Molte combinazioni si basano su questo tipo di debolezza e vale la pena di studiare attentamente le varie formazioni di matto.

Attacchi di matto su g7

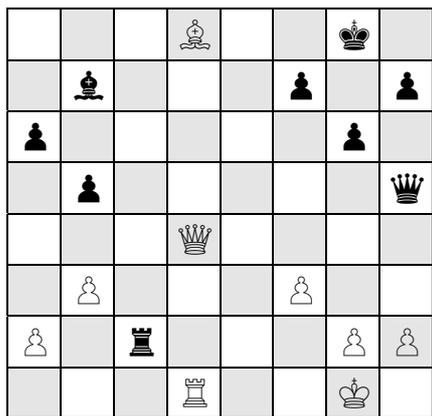


Attacchi di Matto su h7



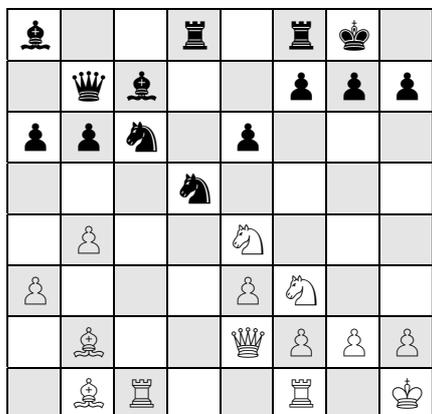
- a) 1.Da6, Tb8; 2.Dxa7+!, Rxa7; 3.Ta3#
 b) 1.Dxh7+!, Rxh7; Th2#

Altri esempi di attacchi



Muove il Nero

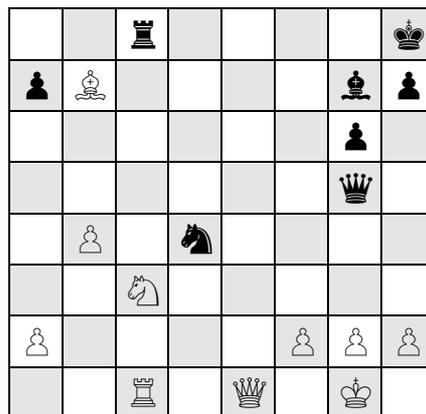
- 1.... Txg2 2.Rxg2 Dxf3 3.Rg1 Dg2#



Muove il Bianco

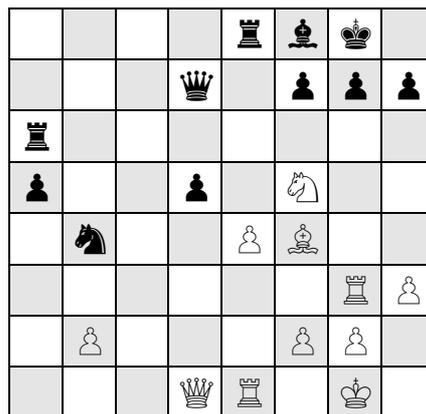
- 1.Ceg5 g6 2.Cxh7 Rxh7 3.Cg5+ Rg8
 4.Dh5 gxh5 5.Ah7#

Altri esempi più difficili



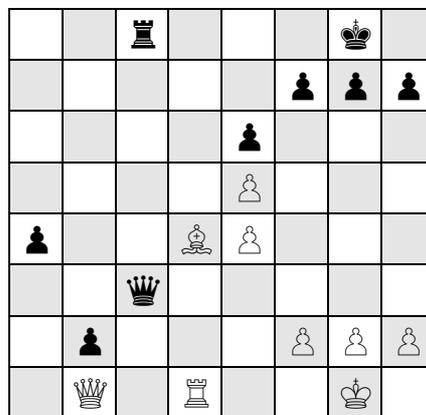
Muove il Nero

1. ... Dxc1! 2. Dxc1 Txc3! 3. De1 Tc1 4. Dxc1 Ce2+ (0-1).



Muove il Bianco

1. Txg7! Axc7 2. Dg4 Dxf5 3. Dxf5 (1-0).



Muove il Nero

1. ... Dxd4! 2. Txd4 Txc1+ 3. Tf1 Txb1
 4. Txb1 a3 (0-1).