

**- Sebastiano La Rosa -**

Presenta

# ***Giochiamo a scacchi?***

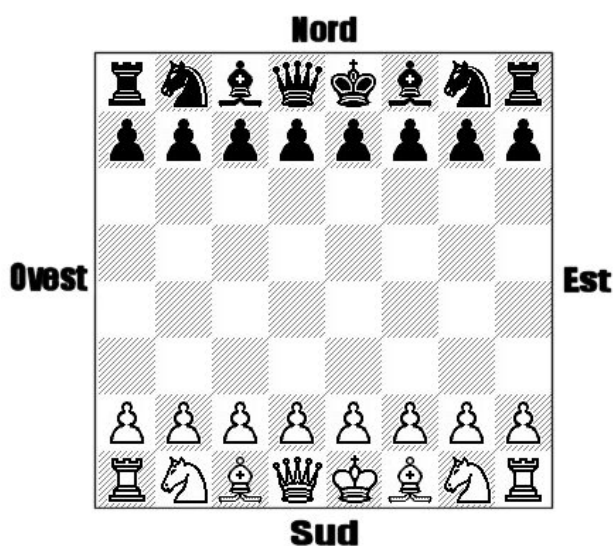
*Corso di scacchi per principianti*

*...a Sofia e Cristina  
e a Lucia*

## Elementi del gioco.

Il gioco degli scacchi ha per elementi la scacchiera e i pezzi. La scacchiera é formata da 64 caselle, alternativamente bianche e nere, disposte in modo tale da formare un piano quadrato di otto caselle per lato in cui ciascuna casella é adiacente ad una di colore contrario. Si suole immaginare la scacchiera suddivisa in otto colonne verticali ed otto traverse orizzontali. I pezzi degli scacchi sono 16 di un colore (generalmente bianco) e 16 di colore contrario (generalmente nero). Per ciascuno dei due colori si distinguono un Re, una Regina, due Torri, due Cavalli, due Alfieri e otto pedoni.

## Disposizione iniziale dei pezzi.



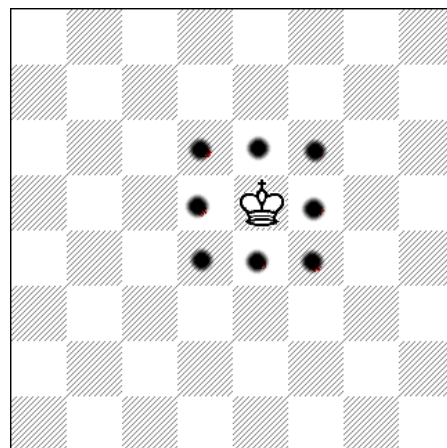
**Per convenzione la scacchiera si dispone in modo tale che ciascuno dei due giocatori abbia alla propria destra la casella di colore bianco.**

I pedoni di ciascun colore occupano, relativamente ai giocatori, la seconda traversa, mentre i restanti pezzi la prima. Data la simmetria speculare dei due schieramenti, possiamo distinguere sulla scacchiera il lato di Re da quello di Regina o di Donna. Per convenzione, la Donna bianca sta sulla casella bianca, mentre quella nera sta su casella nera.

C'è da notare sin d'ora che lo schieramento del Nero sta sul lato nord della scacchiera, di conseguenza quello del Bianco sta su quello sud, inoltre la metà della scacchiera che contiene i Re identifica i quadranti est, quella che contiene le due Regine i quadranti ovest.

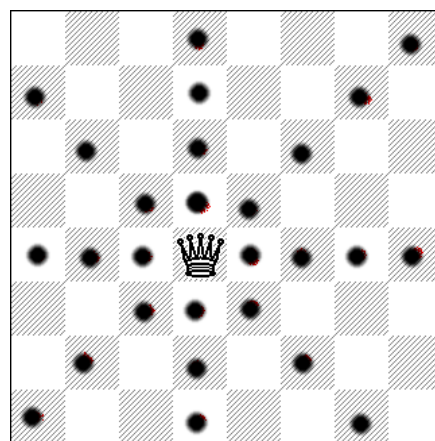
## Il movimento dei pezzi.

### Il Re.



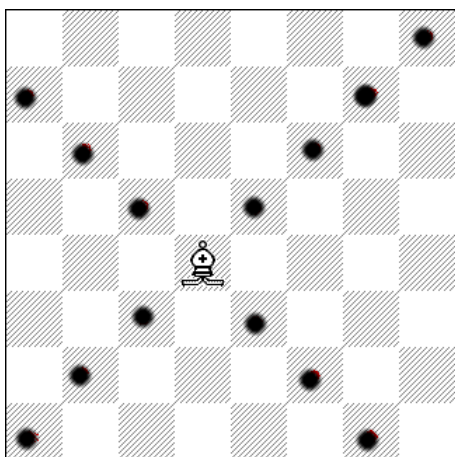
Può spostarsi di una sola casella per volta in una qualsiasi delle otto direzioni consentite sulla scacchiera per andare ad occupare una casella libera o occupata da un pezzo avversario sostituendosi ad esso. Non può occupare caselle libere che sono immediatamente adiacenti al Re avversario, né caselle che sono sotto il dominio di pezzi avversari.

### La Donna.



Può spostarsi di un numero indefinito di caselle in una qualsiasi delle otto direzioni possibili passando solo per caselle libere, terminando il suo percorso fermandosi su una casella libera oppure su una occupata da un pezzo avversario sostituendosi ad esso.

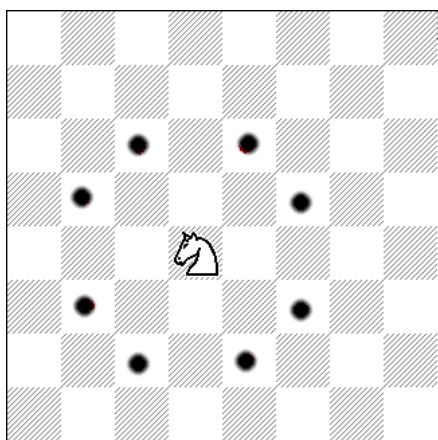
## L'Alfiere.



Ciascun giocatore all'inizio del gioco dispone di due Alfieri: uno posto su casella bianca e uno posto su casella nera. Ogni Alfiere può spostarsi di un numero indefinito di caselle su una qualsiasi delle quattro direzioni oblique, passando solo per caselle libere e fermandosi o su una casella libera o su una casella occupata da un pezzo avversario sostituendosi ad esso.

Da ciò si evince che l'Alfiere su casella bianca resta su casella bianca per tutta la durata della sua permanenza sulla scacchiera, così come quello su casella nera resta su casella nera. Ecco perché si suole distinguere gli Alfieri in: Alfiere campo chiaro, dominante le caselle bianche; e Alfiere campo scuro dominante le caselle nere.

## Il Cavallo.

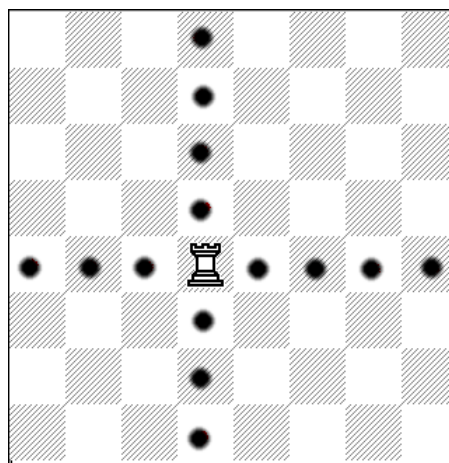


Il movimento del Cavallo non è lineare come gli altri. Infatti, si suole affermare che il cavallo si sposta a L. Più precisamente il Cavallo può saltare da una casella in un'altra situata all'angolo opposto di un rettangolo di 2x3 caselle.

Partendo da una casella centrale della scacchiera il Cavallo ha otto caselle su cui andare, partendo da una casella posta ai bordi della scacchiera le caselle su cui andare sono di meno.

La Casella su cui il Cavallo va a posarsi deve essere vuota o occupata da un pezzo avversario, in questo caso il cavallo occupa il posto del pezzo avversario, mentre non importa che cosa contengono le caselle intermedie fra la sua casella di partenza e quella di arrivo.

## La Torre.

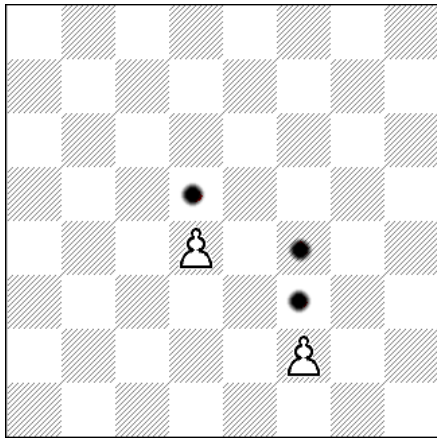


La Torre può spostarsi di un numero indefinito di caselle in linea retta verso l'alto, il basso, a sinistra o a destra. Essa può passare solo per caselle libere e deve terminare il suo percorso su una casella vuota o occupata da un pezzo avversario sostituendosi ad esso.

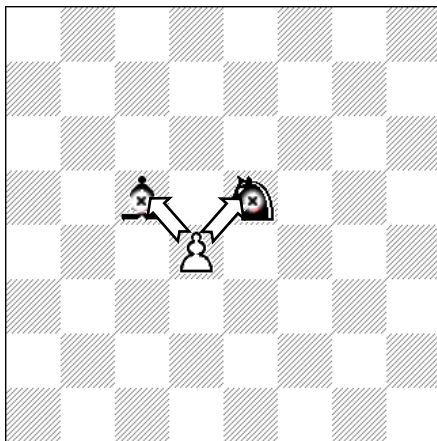
## Il Pedone.

Ogni Pedone può spostarsi di una casella verso avanti per posarsi su una casella libera: i pedoni bianchi verso lo schieramento del nero; quelli neri verso lo schieramento del bianco; però, quando si sposta per la prima volta può avanzare a scelta del giocatore, di una o di due casella, sempre che nessuna delle caselle su cui si sposta sia occupata.

**Vedi diagramma seguente.**



Il pedone può spostarsi anche in obliquo alla sua sinistra o alla sua destra di una casella nel verso della sua stessa direzione di marcia, solo quando va ad occupare una casella in cui si trova un pezzo avversario sostituendosi ad esso:



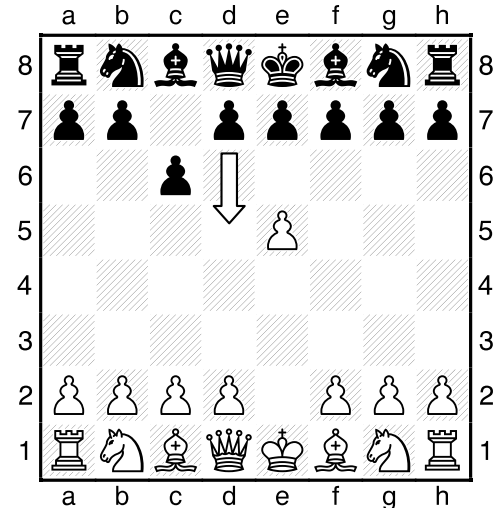
Inoltre il pedone è l'unico pezzo che può godere della promozione. Infatti, quando il Pedone raggiunge l'ottava e ultima casella della sua verticale è sostituito con un pezzo a scelta del giocatore che è riuscito nell'impresa: con una Regina, una Torre, un Cavallo o un Alfiere, però mai con un altro Re.

### Movimenti particolari.

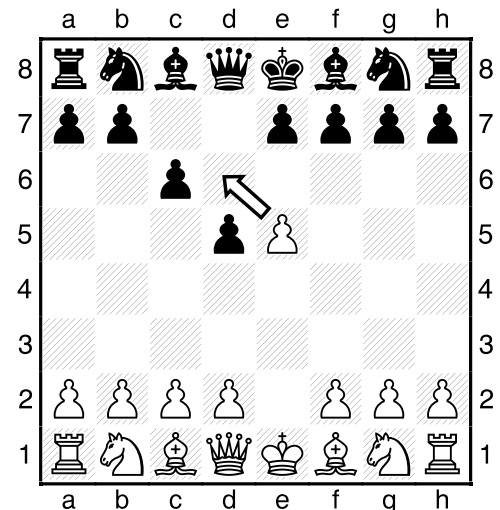
#### **La presa "en passant".**

Se dalla posizione iniziale un giocatore muove di due passi il proprio pedone andando ad affiancare con esso un pedone avversario posto nella colonna adiacente, **come in Figura sopra**, l'avversario ha la facoltà... (solo per la mossa immediatamente successiva) di prendere il Pedone nel modo consueto, cioè, in diagonale, come se il Pedone fosse avanzato di un solo passo. Tale presa è detta "en passant", o "di passaggio", o "al varco". Ad

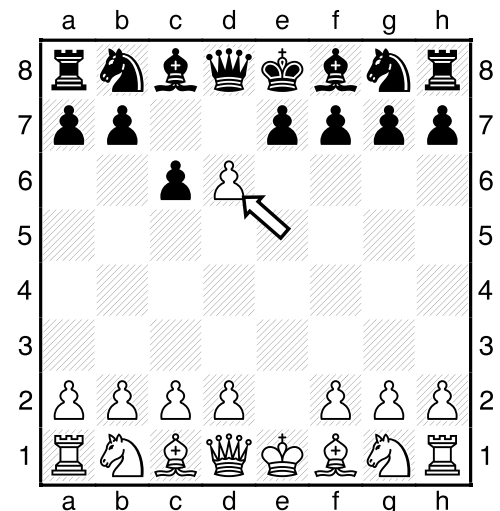
esempio considerando la seguente posizione:



Se il nero muove di due passi il proprio pedone di Donna come nella figura seguente:



Il bianco ha la facoltà, solo alla mossa immediatamente successiva a quest'ultima del nero, di catturare tale pedone "en passant" come da figura seguente:



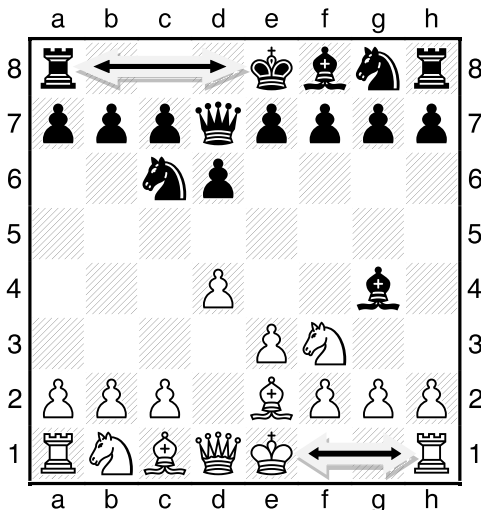
## L'Arrocco.

L'Arrocco é un movimento combinato di Re e Torre che può essere fatto una sola volta nel corso di una partita e solo se sussistono le seguenti condizioni:

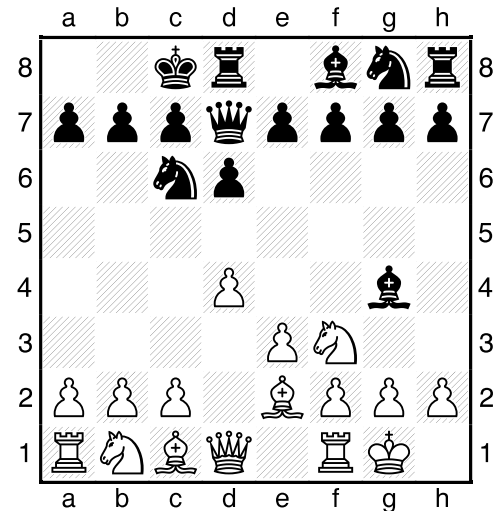
1. Il Re e la Torre con cui s'intende fare l'arrocco non sono stati ancora spostati;
2. Le caselle intermedie poste fra Re e Torre sono libere;
3. Il Re spostandosi non passa, né si posa, su caselle minacciate da pezzi avversari;
4. Il Re non é in scacco nel momento che si decide di effettuare l'arrocco.

Si distinguono due tipi d'arrocco: l'Arrocco Corto e l'Arrocco Lungo, a seconda che il re si arrocchi con la torre a lui più vicina o più lontana. In entrambi i casi si sposta il Re di due passi verso il bordo della scacchiera mentre la Torre si pone sulla casella immediatamente al di là del Re verso il centro.

Nelle figure sottostanti si può vedere la situazione prima e dopo l'arrocco:  
Posizione prima dell'arrocco:



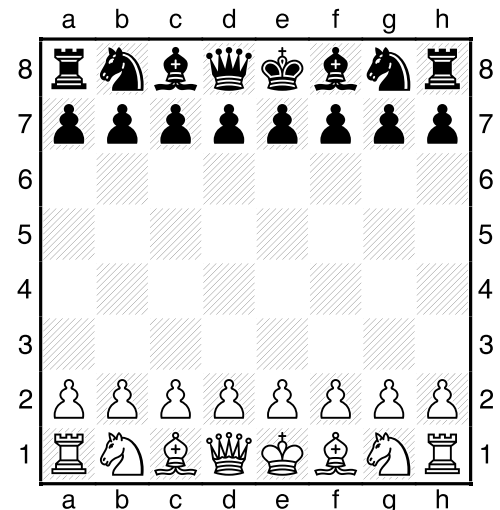
Il bianco decide di effettuare l'arrocco essendo soddisfatte tutt'e quattro le condizioni necessarie; poi muove il nero e decide pure di arroccare. Quindi dopo che sia il bianco che il nero hanno arroccato la posizione è la seguente:



nel caso specifico il bianco ha effettuato l'arrocco corto, il nero l'arrocco lungo: pertanto si dice che i giocatori hanno effettuato arroccchi eterogenei. Quando entrambi i giocatori effettuano l'arrocco corto oppure l'arrocco lungo, cioè arroccano dallo stesso versante della scacchiera est o ovest, allora si dice che gli arroccchi sono omogenei.

## Azione dei pezzi e scopo del gioco.

Disposti i pezzi sulla scacchiera come nella seguente figura:



per convenzione il bianco fa la prima mossa e poi ciascuno dei due giocatori muove a turno eseguendo una mossa per volta. Quando un giocatore sposta il suo pezzo su una casella occupata da un pezzo avversario, il pezzo avversario è "preso" e quindi si toglie dalla

scacchiera. Se un giocatore spostando un pezzo lo pone su una casella da cui, possibile effettuare la presa del Re avversario alla mossa successiva si dice che il Re dell'avversario è sotto Scacco. Il giocatore che da Scacco **ha la facoltà, non l'obbligo**, di annunciare all'avversario lo Scacco dicendo: <<**Scacco al Re**>> o più semplicemente <<**Scacco**>>. Nei tornei ufficiali però non si usa annunciare lo scacco: per non disturbare l'avversario e/o gli eventuali giocatori vicini. Il giocatore che subisce lo scacco ha tre possibilità:

1. **spostare il proprio Re su una casella libera e non minacciata da pezzi nemici;**
2. **interporre un pezzo tra il proprio Re e quello che da scacco;**
3. **prendere il pezzo che da scacco;**

se nessuna di queste scelte gli è possibile si ha lo <<**Scaccomatto**>> ed egli perde la partita.

### Casi di partita patta.

#### **Per Stallo.**

Si ha patta per stallo quando un giocatore deve muovere perché è il suo turno e non è in condizione di farlo senza mettere il proprio Re sotto scacco.

#### **Per insufficiente materiale.**

Si ha patta per insufficiente materiale quando è evidente ed inconfutabile che nessuno dei due giocatori ha sufficienti pezzi per forzare lo scaccomatto. Es. Re contro Re, Re e Alfiere contro Re, Re e Cavallo contro Re, Re e due Cavalli contro Re ecc.

#### **Per ripetizione di posizione.**

Si ha patta per ripetizione di posizione quando una posizione si ripete per tre volte con il tratto allo stesso giocatore. In questo caso il giocatore con il tratto deve chiedere la patta indicando all'arbitro la mossa che ripete la posizione prima ancora di eseguirla. Lo scacco perpetuo rientra in questo caso.

#### **Per posizione bloccata.**

Si ha patta per posizione bloccata, quando qualunque mossa facciano i giocatori è impossibile dare matto, anche se non vi è stallo e sono presenti sia pedoni e che pezzi.

#### **Per accordo tra i giocatori.**

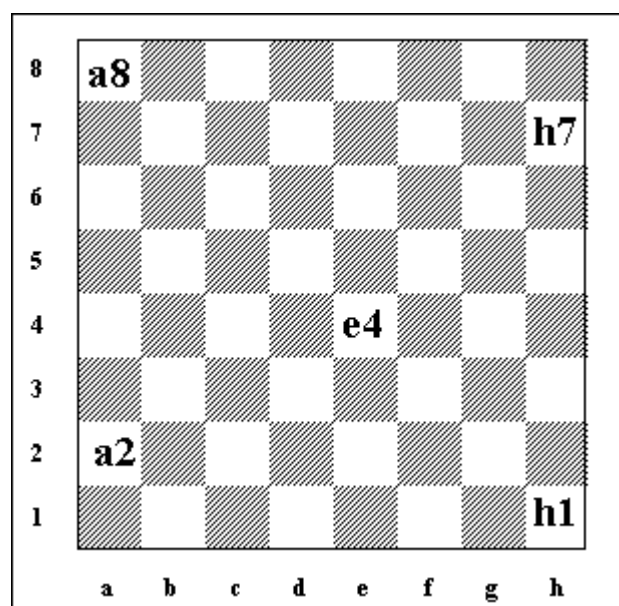
Spesso purtroppo capita di vedere "partite" come questa: il Bianco dice al nero: <<Patta?>> e il Nero: <<Patta!>>. Tali patte vengono fatte da "giocatori" che a mio avviso non amano veramente giocare a scacchi e che abusano di questa regola.

#### **Per la regola delle 50 mosse.**

Si ha patta per la regola delle 50 mosse nel caso in cui entro 50 mosse non si verifica alcun cambiamento della posizione: cioè nessun tipo di cattura e nessun avanzamento di pedone da entrambe le parti. Tale regola è stata introdotta per tutelare il giocatore da "giocatori" che sperano di vincere anche partite impossibili da vincere insistendo a muovere i pezzi avanti e indietro senza pervenire a nessun risultato, nella speranza che l'avversario sbagli.

### La notazione algebrica abbreviata.

Per conservare le partite giocate, sono stati ideati diversi sistemi di trascrizione delle mosse: il più comune è quello della "Notazione Algebrica Abbreviata". Considerando la scacchiera dal punto di vista del bianco, tale notazione consiste nell'assegnare ad ogni colonna da sinistra a destra le lettere **A, B, C, D, E, F, G, H**, e nel numerare le traverse dal basso verso l'alto con i numeri **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8**. In questo modo ogni casella è individuata da una e una sola coppia lettera – numero:





Nel trascrivere le mosse occorre tenere presente le seguenti regole:

- Per i pedoni basta indicare la casella d'arrivo. Ad esempio considerando la **figura soprastante**, la scritta: **1. e4** indica lo spostamento del pedone bianco da e2 ad e4 alla prima mossa.
- Il movimento dei pezzi è indicato dal simbolo del pezzo che precede l'indicazione della casella in cui è posto. Ad esempio considerando la figura 1, la scritta **1. Cf3** indica lo spostamento del Cavallo bianco dalla casella g1 alla casella f3 alla prima mossa.
- Quando due pezzi uguali possono spostarsi sulla stessa casella, è indicata anche la casella di partenza del pezzo che si sposta per evitare equivoci.
- Ogni presa o cambio si esprime con il segno **X**.

Esempi:

**Ag5** "L'Alfiere va in g5" e si legge "Alfiere-gi-cinque"  
**Td2** "La Torre va in d2" e si legge "Torre-di-due"  
**Dh7+** "La Donna va in h7 e da scacco"; leggi "Donna-h-sette-scacco"  
**Ch3?** "Il Cavallo va in h3, mossa debole"  
**Tb7!** "La Torre va in b7, mossa forte"  
**e6 + -** "Il Pedone va in e6 con vantaggio decisivo del Bianco"  
**Cxf3 - +** "Il Cavallo cattura in f3 ed il Nero è in vantaggio decisivo"  
**Re3 =** "Il Re nero va in e3 e patta"

Per far pratica con la notazione algebrica abbreviata consiglio di "ricostruire" partite sulla scacchiera leggendole mossa dopo mossa da libri e riviste dove sono presenti anche diagrammi che permettono la verifica della "ricostruzione", e di **SCRIVERE LE PROPRIE PARTITE QUANDO SI GIOCA**. Un tipico errore nel trascrivere la propria partita (che commettevo spesso io stesso), è quello di saltare una semimossa propria o dell'avversario e ritrovarsi

con le mosse del bianco sulla colonna del nero e viceversa.

### Tabella dei simboli

<b>R</b>	Re
<b>D</b>	Donna o Regina
<b>A</b>	Alfiere
<b>C</b>	Cavallo
<b>T</b>	Torre
<b>P</b>	Pedone
<b>o-o</b>	Arrocco Corto
<b>o-o-o</b>	Arrocco Lungo
<b>+</b>	Scacco
<b>++</b>	Doppio scacco
<b>#</b>	Scacco Matto
<b>=D</b>	Promozione di un pedone a Regina
<b>!</b>	Mossa buona
<b>!!</b>	Mossa ottima
<b>?</b>	Mossa debole
<b>??</b>	Mossa errata
<b>ep</b>	Presa En Passant
<b>=</b>	Posizione pari
<b>+ -</b>	Il Bianco sta meglio
<b>- +</b>	Il nero sta meglio



## Casa bianca o casa nera?

Se vi chiedessi: di che colore è la casa g5? Sapreste rispondermi velocemente senza guardare la scacchiera? Forse sì, ma se ho posto questa domanda è perché esiste una piccola regola che vi permette di sapere rapidamente se una determinata coppia lettera-numero individua una casa nera o bianca. Se osservate una scacchiera, potete notare che tutte le case nere sono caratterizzate dal fatto di trovarsi all'incrocio o tra una colonna pari e una traversa pari, oppure tra una colonna dispari e una traversa dispari; mentre le case bianche hanno in comune di trovarsi all'incrocio o tra una colonna dispari e una traversa pari, o tra una traversa dispari e una colonna pari.

Da ciò segue la seguente regola:

**<<In una scacchiera l'insieme delle case nere è definito da coppie omologhe di lettera-numero, mentre l'insieme delle case bianche è definito da coppie non omologhe di lettera-numero>>.**

Quindi per rispondere alla domanda precedente, applicando la suddetta regola, siccome la casa g5 è definita da una coppia lettera-numero omologa (essendo la colonna "G" dispari e la traversa "5" pure dispari) essa è una casa nera.

Altri esempi:

**e6**= casa bianca perché la colonna "E" è dispari e la traversa "6" invece è pari.

**d4**= casa nera perché la colonna "d" è pari e la traversa "4" anche.

**f7**= casa bianca perché la colonna "F" è pari e la traversa "7" invece è dispari.

**c5**= casa nera perché la colonna "E" è dispari e la traversa "6" anche.

In altri termini, per ricordare facilmente la regola, possiamo dire che **le coppie omologhe traversa-colonna** (pari-pari o dispari-dispari) **"colorano" la casa.**

Provate pure voi, certamente adesso sarà più facile sapere se una casa è bianca o nera, senza guardare la scacchiera e nessuno sforzo di memoria.

## La "Borsa" scacchistica.

Considerando il valore del pedone come unità di misura, i pezzi hanno il seguente valore:

- Cavallo = 3

- Alfiere = 3,15

- Torre = 5

- Donna = 9

- Re = inestimabile

Da quanto sopra, seguirebbe che:

- *Due Torri valgono un po' di più di una Donna;*

- *Una Torre e un pedone equivalgono a due Cavalli;*

- *Tre figure "leggere" (due Cavalli e un Alfiere) equivalgono ad una Donna.*

Ma in realtà non è così semplice. Infatti tali valori sono relativi e puramente indicativi, in quanto: **<<il valore di un pezzo dipende sia dalla sua posizione, che dalla fase della partita in cui ci si trova.>>** Come ebbe a dire il grande maestro viennese **Rudolf Spielmann** (05/05/1884 - 02/08/1942) con una felice quanto illuminante definizione: **<<il valore indicato dei pezzi è tanto più assoluto quanto più si è vicini al finale della partita>>**

Pertanto non lasciate che il vostro pensiero venga "accecato" dal fatto che se prendete il cavallo con la torre "andate sotto" di due pedoni come valore assoluto, ma invece analizzate anche questo possibile cambio: potrebbe essere proprio quella la mossa vincente. A proposito di quest'ultimo esempio, chi cambia una propria Torre con un Cavallo o con un Alfiere dell'avversario, si dice che **"cede la qualità"**. Viceversa chi cambia un proprio Cavallo o Alfiere con una Torre dell'avversario, si dice che **"guadagna la qualità"**. Infine, siccome chi volutamente cede o perde la qualità, di solito lo fa per guadagnare in cambio una posizione migliore o un vantaggio decisivo, questo tipo di cambio viene anche detto **"sacrificio posizionale"**.

## Decalogo del buon Giocatore

- **Non sottovalutare mai l'avversario: pensate di aver a che fare con un lupo e non con un agnello.**
- **La concentrazione é alla base del gioco degli scacchi perciò il silenzio é indispensabile.**
- **Il fumo fa male alla salute anche di chi non fuma quindi é vietato fumare durante la partita.**
- **Quando due giocatori stanno giocando una partita é assolutamente vietato suggerire o commentare le loro mosse.**
- **Prima di muovere un pezzo controlla che la tua mano sia collegata al cervello.**
- **La regola <<pezzo toccato pezzo mosso>> non é facoltativa.**
- **Un buon giocatore di scacchi deve sempre rispettare il proprio avversario.**
- **Per quanto dura possa essere la sconfitta bisogna perdere con dignità altrimenti si tradisce lo spirito stesso del gioco.**
- **Ogni partita fa storia a se stessa.**
- **Si migliora analizzando le partite perse e non vantandosi di quelle vinte.**

## Cenni di teoria scacchistica

Ora che avete imparato le regole del gioco, potete finalmente giocare a scacchi: Ma come si fa a vincere? Nel corso dei secoli molti maestri hanno cercato di dare una risposta a questa domanda proponendo di volta in volta il "proprio sistema": é nata così una nutrita teoria scacchistica che è in continua evoluzione. Un'esposizione esauriente dell'evoluzione della teoria scacchistica va ben oltre le mie competenze e lo stesso scopo di questo manualetto. Pertanto mi limiterò ad esporre alcuni principi generali che possono aiutare il

dilettante, come me, a conseguire qualche vittoria.

La Partita a scacchi si suole suddividere in

- **Apertura**
- **Mediogioco**
- **Finale.**

Tale suddivisione viene fatta principalmente per comodità didattica e il limite tra le suddette tre fasi non può essere definito con esattezza: sarà l'esperienza che vi farà capire in quale fase della partita vi trovate. Quindi consideriamo in dettaglio le suddette fasi:

### L'apertura

Le prime mosse di una partita a scacchi servono a mobilitare i propri pezzi. Diversi manuali indicano principi generali su come giocare bene l'apertura, senza considerare che tali principi non sono assoluti. In altri termini io credo che il primo principio che occorre tenere sempre presente durante una partita a scacchi è il seguente:

**<<Ogni regola presenta delle eccezioni!>>**

Quindi non applicate mai i principi generali dell'apertura che seguono se non avete prima valutato attentamente la situazione contingente.

Tenendo sempre presente quanto sopra, ecco qui alcuni principi per iniziare bene una partita a scacchi:

- **Cerca di occupare e/o controllare il centro della scacchiera con i tuoi pezzi: chi domina le case E4, E5, D4, D5 ha già conquistato un vantaggio notevole;**
- **Mobilita al più presto i tuoi pezzi nelle case più efficaci evitando di muovere più volte lo stesso pezzo e di lanciarti in un attacco prematuro: quando inizia una partita di calcio se tiri in porta dal centro campo invece di fare goal, passi la palla alla squadra avversaria;**
- **Limita le mosse dei pedoni a quelle**

strettamente necessarie a permettere lo sviluppo armonico dei tuoi pezzi: i pedoni sono le ossa su cui poggiano i muscoli dei pezzi, che senza una struttura ossea integra servono a ben poco;

- **Cerca di arroccare il più presto possibile: con l'arrocco non solo metti il tuo Re al sicuro, ma sviluppi anche una torre.**
- **Evita le inchiodature: una figura inchiodata è inoffensiva come una tigre chiusa in una gabbia;**
- **Sviluppa prima i Cavalli e gli Alfieri, poi le Torri e la Donna: in guerra avanzano prima i soldati e la cavalleria;**
- **La comprensione del piano dell'avversario è importante quanto lo sviluppo del proprio: il tuo piano deve essere flessibile cioè adeguato alle circostanze, altrimenti sarà facilmente spezzato dal tuo avversario e ti porterà alla sconfitta.**

## Un po' di "geografia"

I precedenti principi stanno alla base di tutta una serie di impianti d'apertura che si sono sviluppati nei secoli e che sono in continua evoluzione. Conoscere anche schematicamente tali impianti risulta molto utile allo scacchista. Infatti è un po' come studiare la geografia: se guardate una cartina che raffigura il polo nord sapete subito che lì fa freddo e che se volete andarci (a farci cosa poi? **J**) dovete vestirvi adeguatamente. Ecco perché ho pensato di inserire un po' di "cartine" degli impianti di aperture più giocati. "I cinque continenti" in cui si suole suddividere le partite di scacchi, secondo la classificazione stabilita dall'Olandese professor Max Euwe, campione del mondo fide 1935, sono:

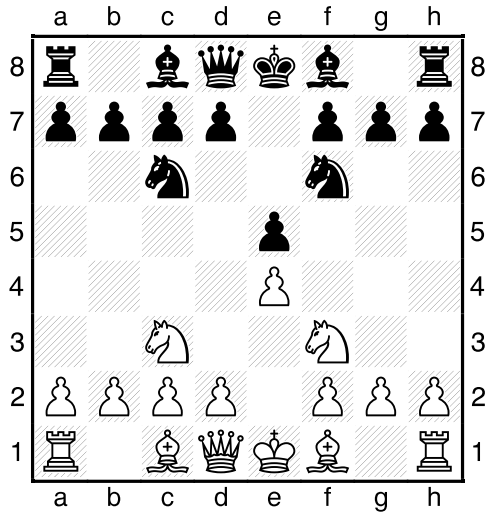
- **Partite di gioco aperto: a 1.e4 segue la risposta simmetrica 1...e5**
- **Partite di gioco semiaperto: a 1.e4 non segue 1...e5**
- **Partite di gioco chiuso: a 1.d4 segue la risposta simmetrica 1...d5**
- **Partite di gioco semichiuso: a 1.d4 non segue 1...d5**
- **Aperture laterali: il bianco non inizia né con 1.e4 né con 1.d4**

Consideriamo ora le principali "nazioni" di ciascun continente.

## Partite di gioco aperto

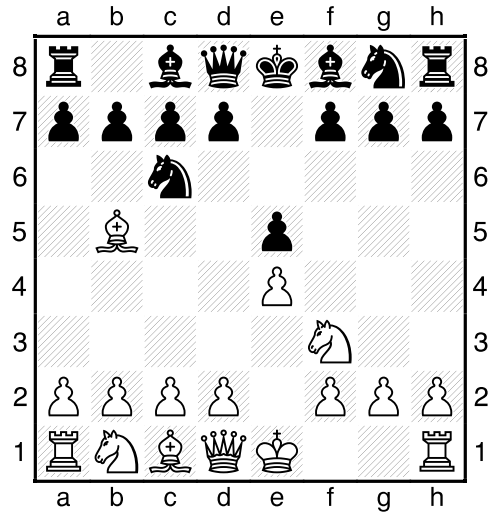
### Quattro cavalli:

1.e4 e5 2.♟f3 ♞c6 3.♞c3 ♟f6



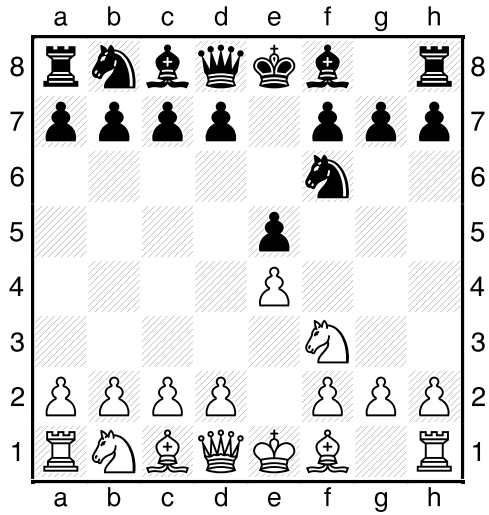
### Spagnola:

1.e4 e5 2.♟f3 ♞c6 3.♞b5



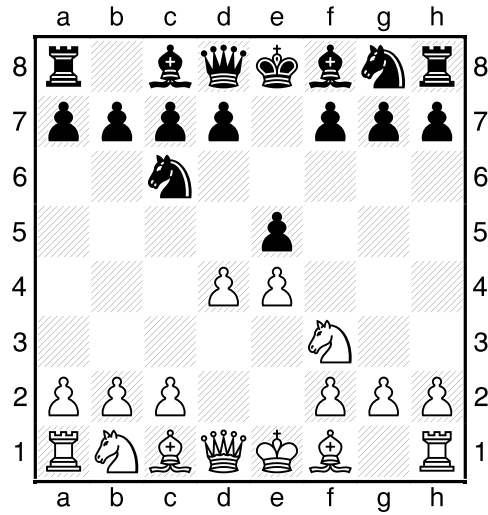
### Russa:

1.e4 e5 2.♟f3 ♟f6



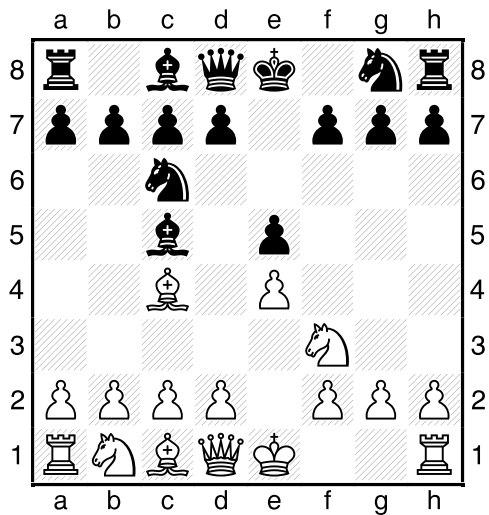
### Scozzese:

1.e4 e5 2.♟f3 ♞c6 3.d4



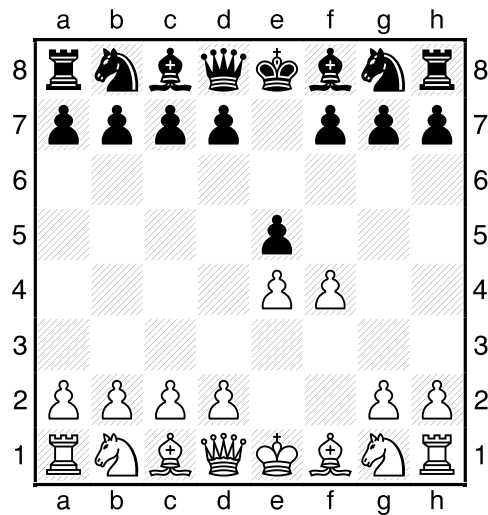
### Italiana:

1.e4 e5 2.♟f3 ♞c6 3.♞c4 ♞c5



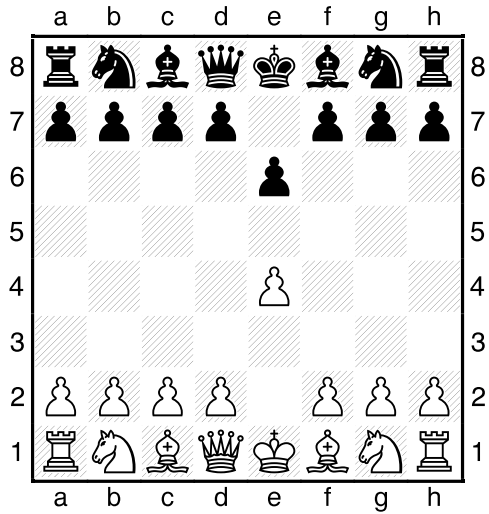
### Gambetto di Re:

1.e4 e5 2.f4

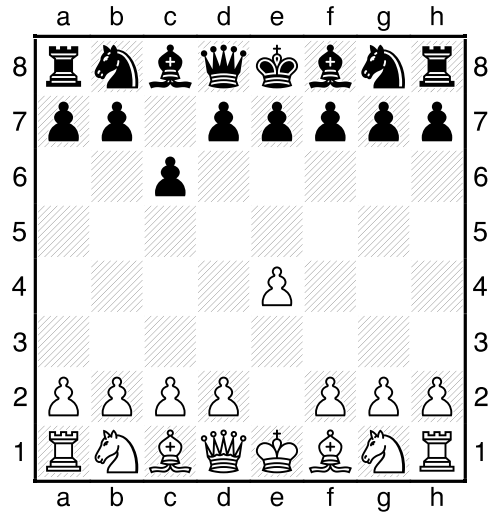


## Partite di gioco semi aperto

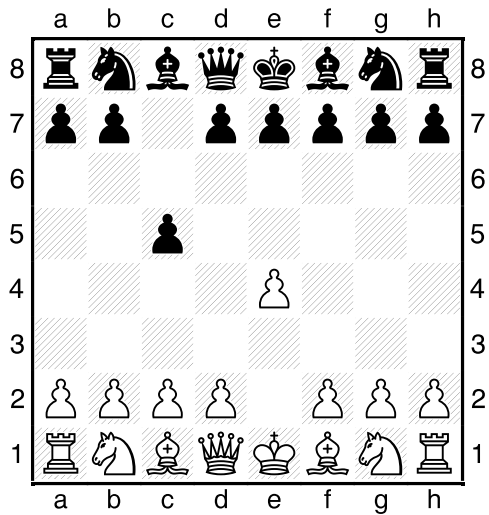
**Francese:**  
1.e4 e6



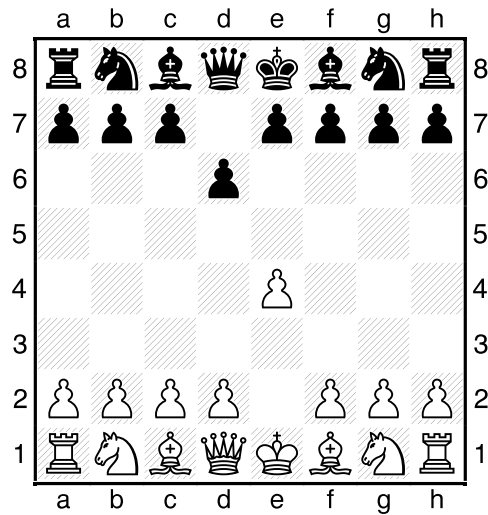
**Caro-Kann:**  
1.e4 c6



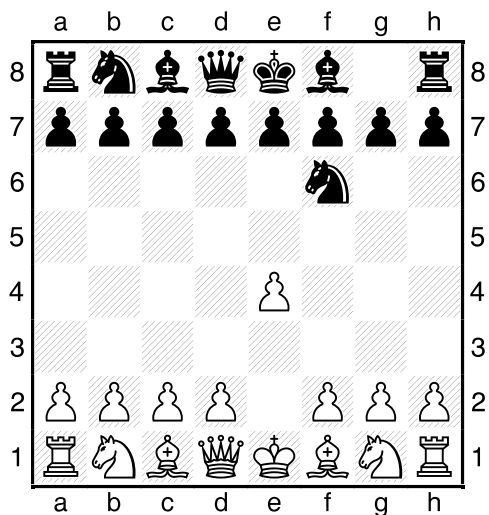
**Siciliana:**  
1.e4 c5



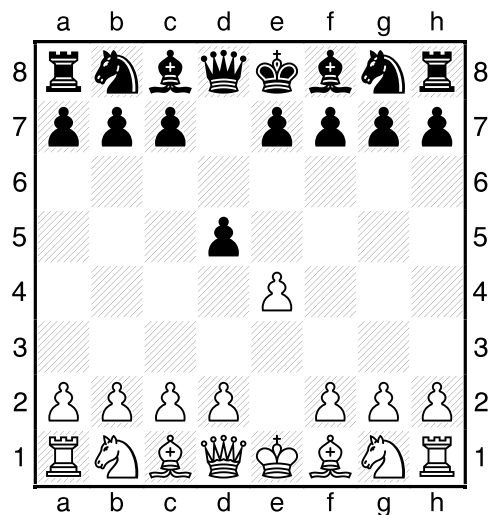
**Pirc:**  
1.e4 d6



**Alekhine:**  
1.e4 ♞f6



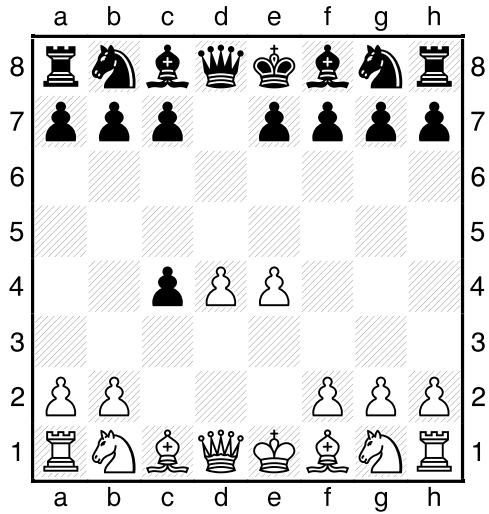
**Scandinava:**  
1.e4 d5



## Partite di gioco chiuso

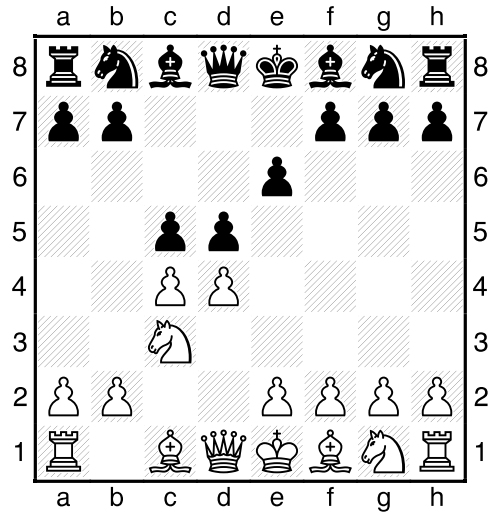
### Gambetto di donna accettato:

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e4



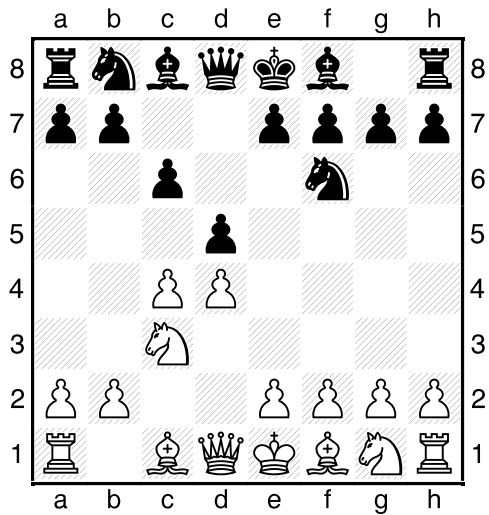
### Tarrasch:

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♞c3 c5



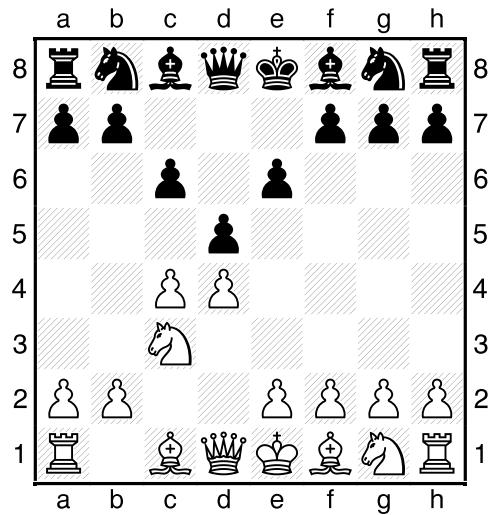
### Slava:

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♞c3 ♞f6



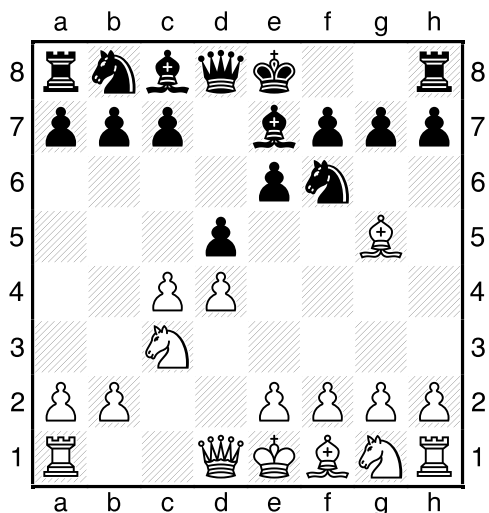
### Semislava:

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♞c3 c6



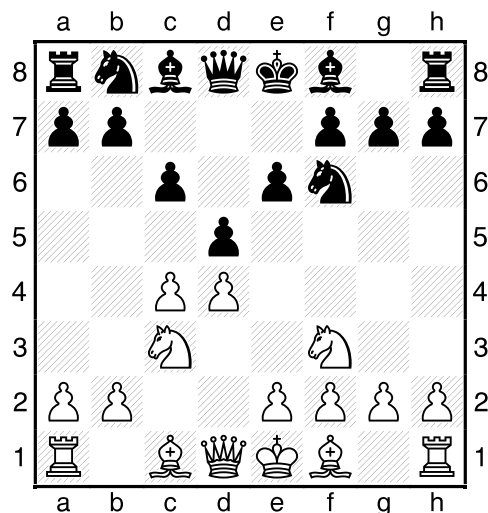
### Ortodossa:

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♞c3 ♞f6 4.♝g5 ♞e7



### Merano:

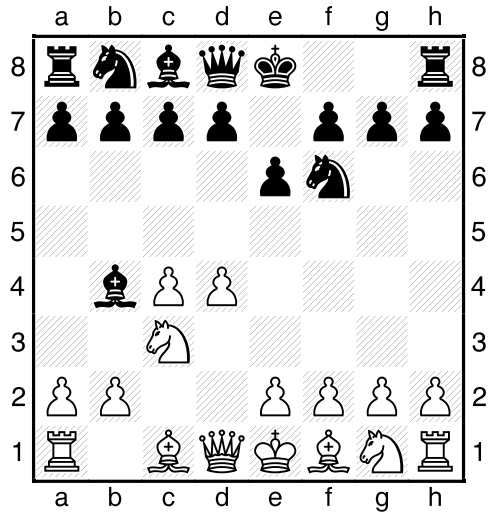
1.d4 d5 2.c4 c6 3.♞c3 ♞f6 4.♞f3 e6



## Partite di gioco semi chiuso

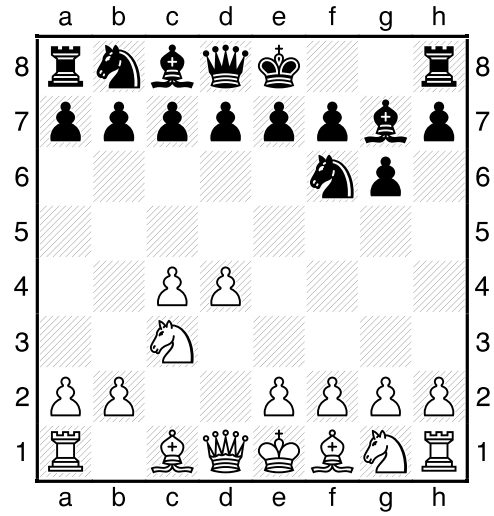
### Nimzo-Indiana:

1.d4 ♞f6 2.c4 e6 3.♞c3 ♞b4



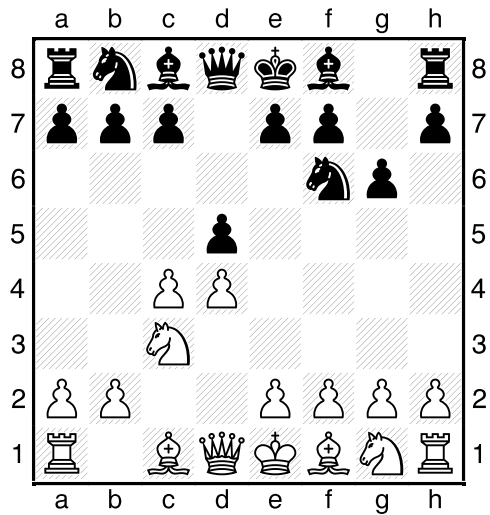
### Est – Indiana:

1.d4 ♞f6 2.c4 g6 3.♞c3 ♞g7



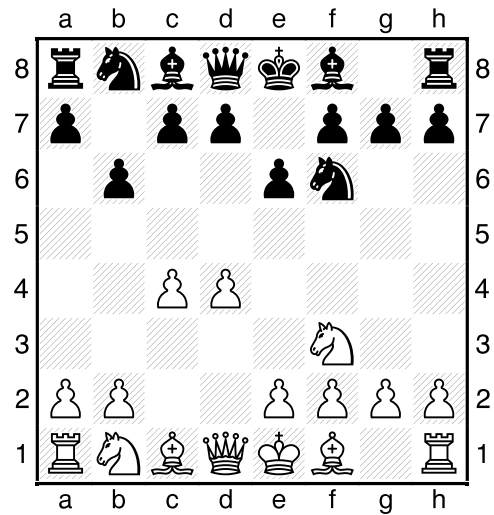
### Grunfeld:

1.d4 ♞f6 2.c4 g6 3.♞c3 d5



### Ovest – Indiana:

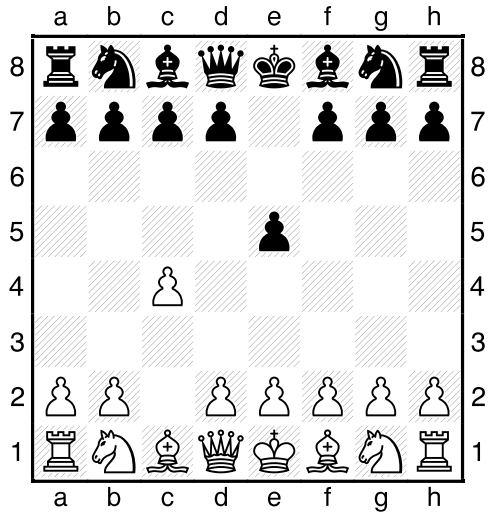
1.d4 ♞f6 2.c4 e6 3.♞f3 b6



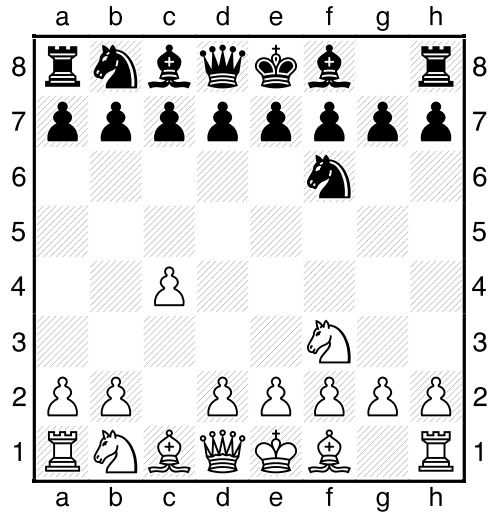


## Aperture laterali

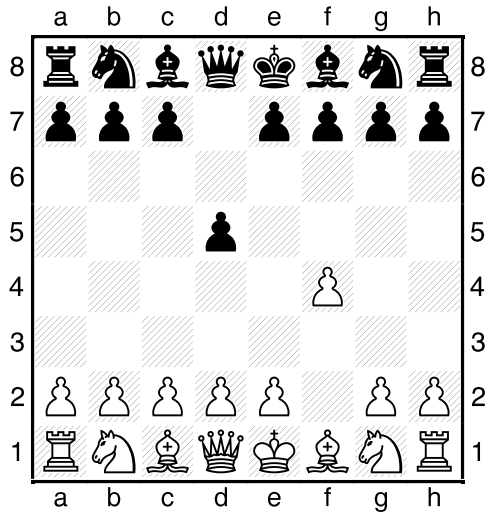
**Inglese:**  
1.c4 e5



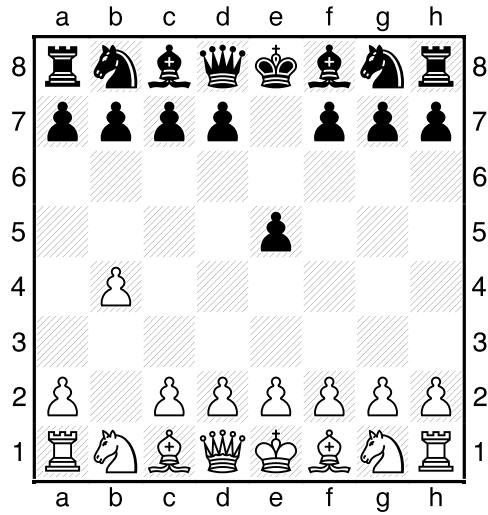
**Reti:**  
1.♞f3 ♞f6 2.c4



**Bird:**  
1.f4 d5



**Sokolskij:**  
1.b4 e5



## Il Mediogioco.

Si intende per mediogioco o centro partita, quella fase della partita che inizia dopo che i pezzi sono stati disposti in campo. Quindi esso è caratterizzato da molti pezzi sviluppati fra cui è compresa pure la Donna.

Scopo del mediogioco è ottenere il massimo vantaggio dai pezzi sviluppati per passare ad un finale vantaggioso.

I binari su cui scorre il "treno" del mediogioco sono **la Strategia e la Tattica**.

**La Strategia** è il piano a lunga scadenza che ciascun giocatore immagina per vincere la battaglia. Ad esempio conquistare il centro della scacchiera, porre una torre su colonna aperta, evitare i pedoni doppiati sono tutti piani strategici che il giocatore attua sapendo che, anche se non comportano un vantaggio immediato, a lungo termine gli daranno ragione.

**La Tattica** è l'arte di scoprire le combinazioni. Quindi alla sua base c'è il calcolo a breve scadenza: ad esempio il guadagno di materiale o il guadagno della qualità (cambiare una figura Alfiere o Cavallo con una Torre). Da quanto sopra si capisce perché gli attuali computer sono degli ottimi tattici e dei mediocri strateghi: infatti il loro gioco si basa solo sul puro calcolo delle varianti di una posizione e non su concetti strategici.

Comunque sarebbe un errore considerare la Strategia e la Tattica come due unità separate, come ho già detto esse sono due binari che scorrono paralleli e su cui viaggia lo stesso treno. Infatti non basta una giusta Strategia per vincere una partita: il colpo d'occhio, l'opportunità, la capacità di trovare combinazioni in una parola la Tattica è indispensabile per raggiungere la vittoria!

Per migliorare le proprie capacità tattiche occorre studiare il meccanismo tipo di numerose combinazioni. Per questo motivo consiglio di capire (e non imparare a memoria) le idee che sono alla base delle

combinazioni delle partite che si studiano.

## Il Finale.

Di solito il Finale di una partita a scacchi ha inizio quando sono rimasti pochi pezzi in campo e soprattutto quando le Donne sono uscite di scena. Si suole anche dire che il finale inizia quando il Re, che durante la partita di solito ha una funzione passiva, comincia ad attivarsi. In effetti in tutti i finali il Re veste sempre i panni del primo attore e il suo contributo diventa decisivo e insostituibile.

Alcune regole di carattere generale per il Finale sono le seguenti:

- **Nel Finale bisogna avere i "piedi di piombo".**

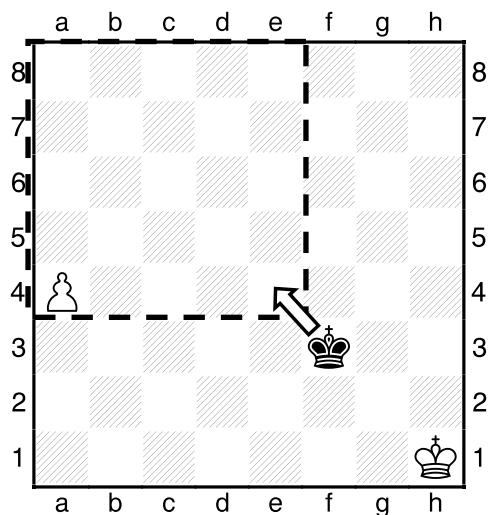
Infatti se ad un errore in apertura e un po' meno nel mediogioco si può rimediare, chi sbaglia anche una sola mossa nel finale va incontro a sicura sconfitta o a mancata vittoria. Ricordate: a scacchi vince chi fa il penultimo errore! Pertanto nel Finale, prima di muovere, occorre valutare più che mai le conseguenze della mossa che si sta per fare sia pure la più banale e la più semplice.

- **Quando si hanno pedoni in più, bisogna spingere l'avversario a cambiare gli eventuali pezzi rimasti e non i pedoni.**
- **Non mettere mai i pedoni sulle case dello stesso colore del campo del vostro alfiere: se siete rimasti con l'alfiere campo chiaro mettete i vostri pedoni sulle case nere, altrimenti limiterete l'azione del vostro alfiere.**
- **Posizionate la vostra Torre dietro al pedone passato.**
- **Evitate i pedoni doppiati.**

*Altre regole più di natura tecnica sono:*

- La regola del quadrato
- L'opposizione
- La regola minus-maior
- Lo zugzwang
- La triangolazione
- L'aggiramento

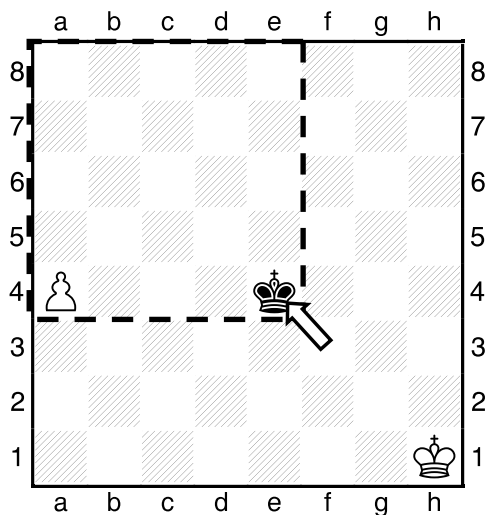
### La regola del quadrato.



Osserviamo il diagramma: il Re nero che ha la mossa può impedire la promozione del pedone bianco?

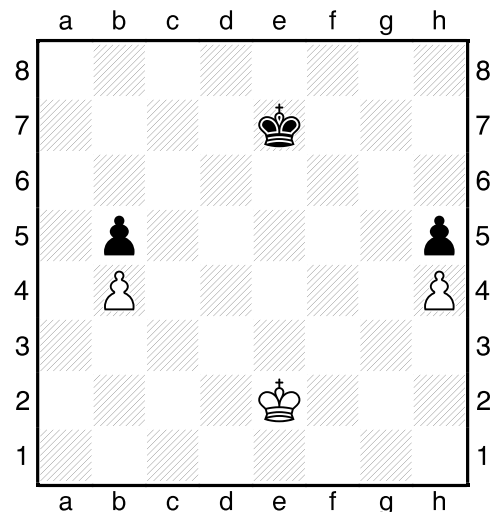
La Risposta è sì e non e necessario fare il calcolo manualmente, basta applicare la regola del quadrato che dice:

**<<se il Re avversario è all'interno del quadrato immaginario che ha per lato le case che ci sono fra la casa del pedone e la sua casa di promozione compreso le case di partenza e di promozione, allora il pedone può essere arrestato.>>**



**1... Re4!** Il Re entra nel quadrato. E il resto è storia. **2. a5 Rd5** **3. a6 Rc6** **4. a7 Rb7** **5. a8=D+ Rxa8** Occorre far attenzione a non applicare questa regola qualora il pedone si trovasse nella sua posizione iniziale (nella seconda traversa per i bianchi e nella settima per i neri) Infatti in tal caso occorre ricordare che esso può muovere di due passi alla prima mossa e quindi sfuggire alla regola e alla cattura.

### L'opposizione



Tale regola può considerarsi il principio fondamentale dei Finali di Re e pedoni:

- **Quando i due Re si trovano l'uno di fronte all'altro e uno dei due può impedire il passaggio dell'altro e/o ha la possibilità di passare se gli conviene, si dice che esso ha l'opposizione.**

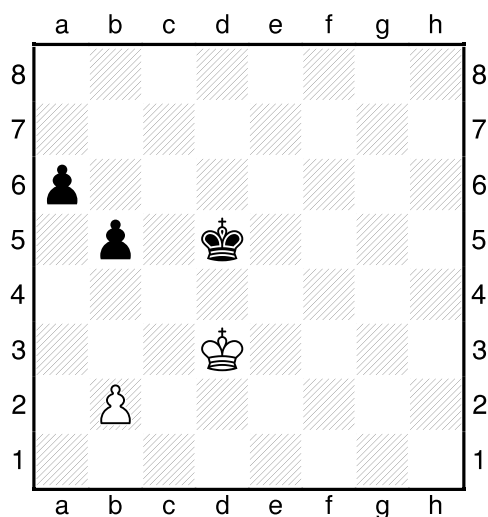
Per sapere chi dei due Re nell'esempio ha

l'opposizione basta applicare questo principio generale:

- Quando i due Re si trovano l'uno di fronte all'altro e il numero di case interposto fra di essi è pari il Re che ha il tratto ha l'opposizione. Invece quando il numero di case è dispari ha l'opposizione il re che non ha il tratto.

Considerando l'esempio nel diagramma 1. **Re3!**  
**Re6 2. Re4!!** opposizione 2. ... **Rd6 3. Rd4 Rc6**  
**4. Re5 Rc7 5. Rf5 Rc8 6. Rg5 Rd7 7. Rxh5 Re7**  
**8. Rg5 Rf7 9. Rf5 Re7 10. h5 Rf7 11. Re5 Re7**  
**12. Rd5 Rf6 13. Rc5 Rg5 14. Rxb5 Rxh5+/-**

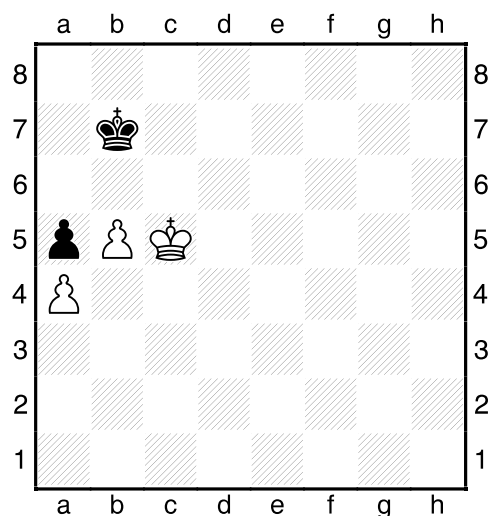
### La regola Minus-Maior



Tale regola si verifica nei finali di pedoni, quando una forza minore ferma una forza maggiore. Nel caso in esempio il pedone bianco può bloccare i due pedoni neri giocando... **1. b4!!** portando a parità la partita altrimenti persa.

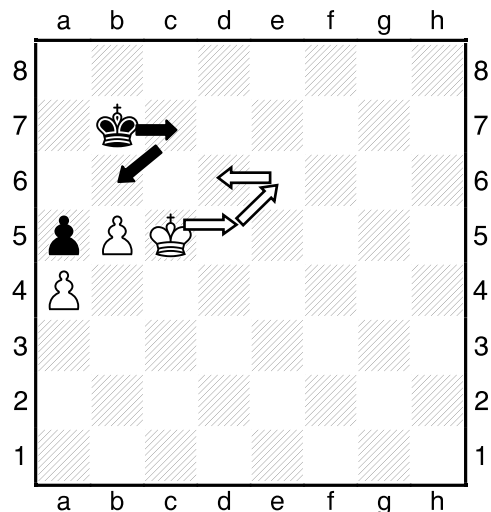
Sarebbe stato un grave errore giocare **1.Rc3??** il nero avrebbe vinto con **a5! 2. Rd3 a4 3. Rc3 Rc5 4. Rd2 Rb4 5. Rc2 a3 6. Rb1 Rb3 7. bxa3 Rxa3 8. Rc2 b4 9. Rb1 Rb3!** Opposizione **10. Rc1 Ra2 11. Rd2 b3** e la promozione non può essere impedita.

### Lo zugzwang



Lo zugzwang si ha quando l'obbligo a muovere porta, chi deve muovere, alla sconfitta. Nella posizione considerata il nero dovendo muovere va incontro a sconfitta certa: **1. ... Ra7** [1. ... **Rc7 2. b6+ Rb8 3. Rb5 Rb7 4. Rxa5 Rc6 5. Ra6] 2. Rc6 Rb8 3. Rb6 Rc8 4. Ra7 Rd7 5. b6 1-0**

### La triangolazione

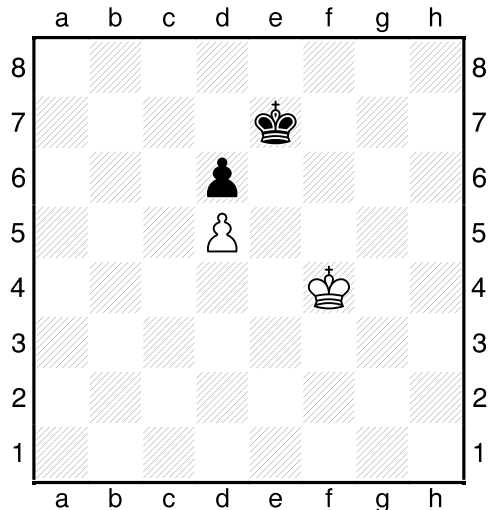


No, non vi sbagliate, è la stessa posizione che abbiamo visto con la regola dello zugzwang, solo che adesso tocca al bianco muovere: cosa deve fare per vincere? Abbiamo visto che se toccasse al nero muovere, il bianco vincerebbe la partita quindi e questa la strada da seguire.

A tale scopo ci viene in aiuto la regola della Triangolazione: Il Re adopera un percorso triangolare che gli fa perdere un tempo visto che

l'avversario non può attuare lo stesso percorso. Nel caso dell'esempio si ha: **1. Rd5 Rc7 2. Re6 Rb6** Il Re nero non può attuare la triangolazione perché ha la casa c6 inaccessibile. Il Re bianco attua la triangolazione e si posa su.. **3. Rd6 Rb7 4. Rc5** Tornando alla posizione di partenza con l'enorme differenza che adesso muove il nero!

### L'aggiramento



In questa posizione, se muove il bianco, si vince mediante una manovra detta di aggiramento che porta il re bianco alle spalle del pedone nero, consentendone la cattura e quindi la vittoria, senza che il re nero possa fare niente per impedirlo:

**1.Rg5 [1.Rf5?? Rf7!] 1...Rf7 2.Rf5! Re7 3.Rg6 Rd7 [3...Rf8 4.Rf6 Re8 5.Re6 Rd8 6.Rxd6 Re8 7.Rc7] 4.Rf7 Rc7 5.Re7 Rc8 6.Rxd6 Rd8 7.Rc6 Rc8 8.d6 Rd8 9.d7 Re7 10.Rc7 1-0**

Invece se muove il nero si patta perché il nero con **1...Rf6** conquisterebbe l'opposizione e impedirebbe l'aggiramento del bianco ottenendo così la patta.

### Tabelle dei finali

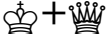

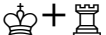





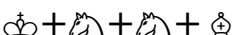


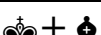

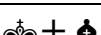

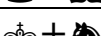

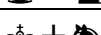
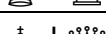

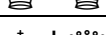

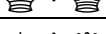
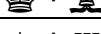
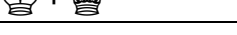
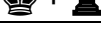
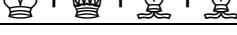
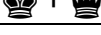

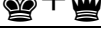

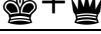

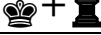

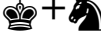
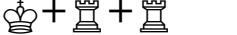
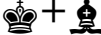


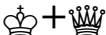



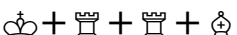
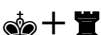
Le seguenti tabelle sono utili in quei finali in cui ci si trova con un numero di pezzi limitato e senza pedoni e ci si pone la domanda se per la parte in vantaggio è possibile vincere oppure no.

#### Finali di soli pezzi "teoricamente" patti:

♔	♔
♔+♞	♔
♔+♚	♔
♔+♞	♔+♜
♔+♚	♔+♜
♔+♜+♞	♔+♜
♔+♜+♚	♔+♜
♔+♞	♔+♚+♚
♔+♚	♔+♚+♚
♔+♔	♔+♔
♔+♔+♞	♔+♔
♔+♔+♚	♔+♔
♔+♔	♔+♜+♜
♔+♔	♔+♜+♞
♔+♔	♔+♜+♚
♔+♜	♔+♜
♔+♞+♞	♔
♔+♞+♞	♔+♚
♔+♞+♞	♔+♚+♚
♔+♔	♔+♞+♞+♚
♔+♜	♔+♚+♚
♔+♜+♜	♔+♜+♞

Naturalmente ci possono essere delle eccezioni dovute alla particolare posizione dei pezzi o al gioco errato di uno dei due giocatori, ma in generale i suddetti finali sono patti. Nel caso in cui vi trovate a giocare uno dei suddetti finali e il vostro avversario si ostina a voler giocare ugualmente, malgrado la vostra legittima richiesta di patta, vi consiglio di chiamare l'arbitro e nella peggiore delle ipotesi invocare la regola delle 50 mosse già citata nel presente corso.

## Finali di soli pezzi “teoricamente” vinti:

I primi quattro casi sono i cosiddetti finali elementari, cioè finali che tutti gli scacchisti dovrebbero conoscere a menadito. Però fra questi primi 4, c'è da considerare in particolare il finale di **R+C+A contro R**. Infatti può capitare di trovare persino alcuni maestri che non sanno come vincere questo finale. Se vi trovate in questo finale con il solo Re, anche se sembra poco sportivo, vi consiglio di giocarlo applicando la regola delle 50 mosse, perché facilmente, se non lo si conosce bene, si supera tale limite e la partita è patta. Negli altri tre invece, dovrete abbandonare e congratularvi col vostro avversario. I restanti 18 richiedono una certa abilità, come quello già citato, per cui vi consiglio di giocarli anche se

siete “teoricamente” senza speranza applicando subito la regola delle 50 mosse.

## Come realizzare una scacchiera.

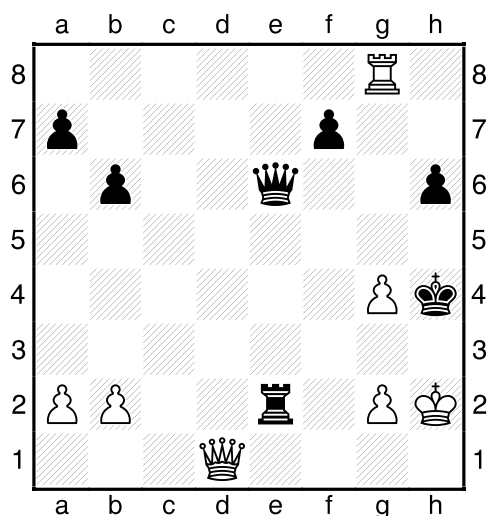
La mia passione per gli scacchi e il fai da te, mi hanno spinto a realizzare una scacchiera di legno bella e con poca spesa. Siccome ritengo che la cosa possa interessare anche ad altri scacchisti, ho pensato bene di inserire qui di seguito come ho fatto. Per prima cosa sono andato in uno dei tanti negozi dove vendono il parquet. Qui ho chiesto delle tavolette di parquet in acero e in noce. Fra le diverse misure disponibili, ho scelto quelle da 5cm x 1cm x 25cm in quantità tale da poter ottenere 32 caselle da 5cm x 5cm in acero e altrettante in noce (qualcuna in più e sempre consigliabile). Il negoziante, poiché erano delle rimanenze, me le ha regalate. Poi ho comprato una tavola di multi strato di 1,5cm x 40cm x 40cm, un kg. di colla vinilica e 2 m di listello di legno spesso 2 cm in un negozio di fai da te. Quindi sono andato da un falegname, gli ho fatto tagliare le tavolette di parquet in quadrati perfetti di 5 cm per lato. Poi, con l'ausilio della colla vinilica, ho piastrellato la tavola di multi strato con le caselle tagliate in precedenza e ho lasciato asciugare la colla per 24 ore. La riuscita di quest'ultima operazione dipende in gran parte dalla precedente, perché, se le caselle non sono state tagliate in modo perfetto, non combaceranno le une alle altre. Infine, utilizzando colla e chiodini, ho incorniciato la scacchiera con 4 bacchette della lunghezza del bordo della scacchiera, ottenute tagliando il listello di cui sopra con tagli alle estremità di 45°. A questo punto utilizzando la levigatrice (chi non c'è l'ha può utilizzare la carta vetrata e olio di gomito o può rivolgersi al falegname), ho spianato la scacchiera. Poi ho tappato con dello stucco colore noce le piccole fessure eventuali e ho spianato di nuovo leggermente la scacchiera per togliere lo stucco superfluo. Quindi utilizzando una bomboletta spray di colore trasparente opaco, l'ho verniciata. Dopo 24 ore circa, ho incollato nella parte inferiore della scacchiera un panno verde, sempre con la colla vinilica, per evitare di graffiare il tavolo sottostante durante l'uso. Finalmente ho completato la scacchiera. Il totale delle spese non ha superato le 20 euro e la soddisfazione di aver fatto da me una scacchiera è stata tanta: spero che anche per voi sarà lo stesso.

## Opere d'arte

Le posizioni dei diagrammi seguenti, per la loro bellezza, sono per me delle vere e proprie opere d'arte e non avrei alcun timore di appendere alle pareti ognuna di esse come se fossero dei quadri d'autore. Ve le ripropongo qui di seguito comprese di soluzione, ma se potete, cercate di risolverle da soli ricreando la posizione sulla scacchiera: solo dopo esserci riusciti guardate la soluzione.

### Stahlberg - Becker

*Buenos Aires Buenos Aires, 1944*

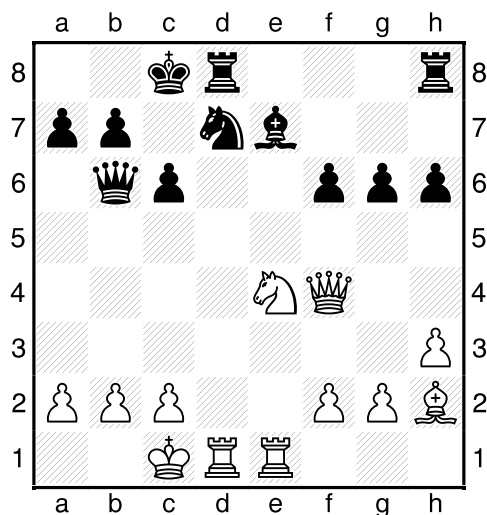


Muove il bianco

**Soluzione:**  
1. De1!+, Txe1 2.g3#

### Unzicker - Wuest

*Westdeutschland, 1946*

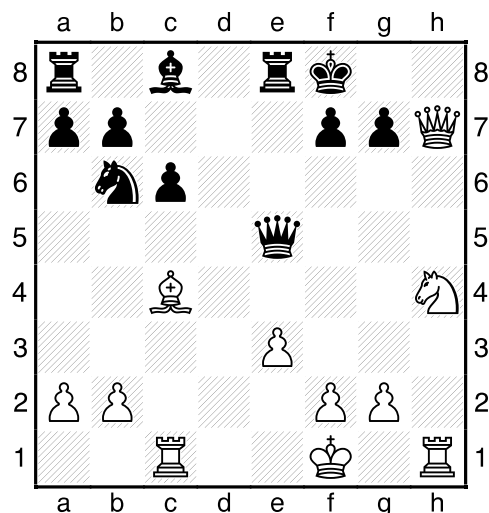


Muove il bianco

**Soluzione:**  
1.Txd7! Rxd7 2.Cxf6+ Axf6 3.Dg4# 1-0

### Abrahams - Thynne

*Liverpool Liverpool, 1932*

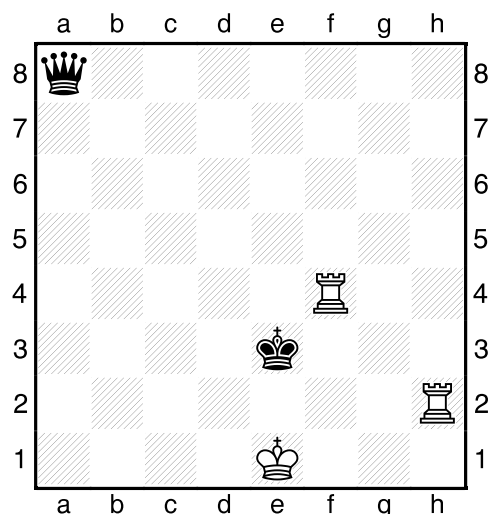


Muove il Bianco

**Soluzione:**  
1.Dg8+!! Rxd8 2.Cg6 1-0

### Studio di I.,Kling

*1849*

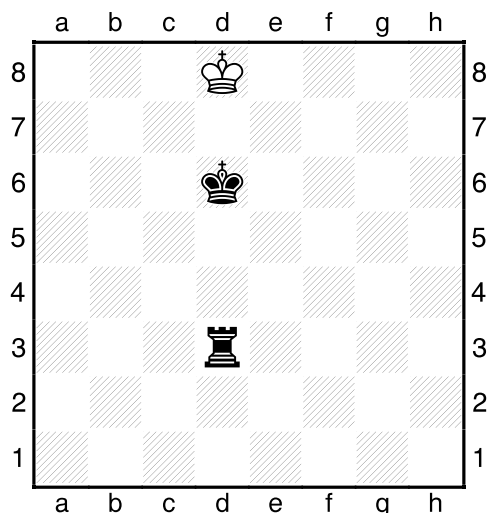


Muove il bianco

**Soluzione:**  
1.Ta4!! Dc8 [1...Dxa4 2.Th3+ Rf4 3.Th4+ Rg3 4.Txa4] 2.Th3+ Dxh3 3.Ta3+ Rf4 4.Txh3 1-0



### Studio di finale



#### Matto in 3

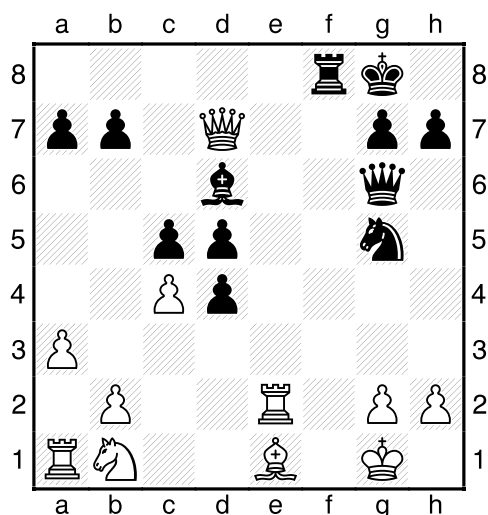
#### Soluzione:

La soluzione di questo esercizio è multipla e anche se non sembra così è molto semplice: occorre infatti fare una qualunque mossa di attesa con la torre in modo da dare la mossa al re bianco. Quindi una possibile soluzione è:

**1.Td4! Re2 (1...Rc2 2.Tb4 Rd8 3.Tb8#) 2.Tf4 Rd1 3.Tf8#**

Ho inserito questo diagramma perché è un buon esempio per capire come condurre il finale elementare di re e torre contro re.

### Alibrandi – La Rosa (UIISP Giarre 2000)



#### Muove il nero

#### Soluzione:

**1... Cf3+!! 2. Rh1**[(se 2.Rf1 Cxh1!! 3.Rg1 Tf1# (se 2. Rf2 Cxh2+ 24.Df5 Txf5+ 25. Rg1 Tf1#)] **Ce5+!**

Adesso o si perde la donna o si prende matto.

### Note dell'autore

Il presente corso è gratuito e può essere distribuito liberamente purché ne venga prima informato l'autore e non venga modificato in nessuna parte il suo contenuto. Eventuali critiche e/o suggerimenti sono graditi. Spero di avervi aiutato a conoscere il meraviglioso mondo delle 64 caselle e mi raccomando dite anche voi ad un vostro amico:

... *giochiamo a scacchi?*

*Sebastiano La Rosa*

*Le versioni aggiornate di questo corso si trovano sul seguente sito:*

<http://spazioinwind.libero.it/selarosa/>

*Potete contattare direttamente l'autore scrivendo al seguente indirizzo e-mail:*

[selarosa@inwind.it](mailto:selarosa@inwind.it)

*P.S.*

*Consiglio di completare questo corso con lo studio dei file aperture, tattica e finali in formato CBH o PGN che trovate nello stesso sito.*

*Come appendice al corso ho inserito il formulario che ho creato e uso per trascrivere le partite. Basta farci le fotocopie, tagliare i fogli a metà, unire i fogli con la cucitrice dal bordo superiore e avrete il "quaderno per le vostre partite". Perché negli scacchi, come nella vita può sempre capitare di fare la mossa sbagliata: l'importante però è capire l'errore e non cascarci più. Quindi scrivete sempre le vostre partite e rivedetele per capire i vostri errori ed evitarli in futuro: è questo l'unico vero modo per progredire. Il resto è solo... teoria ;-).*

© Copyright 2007

TORNEO						Data / /		Turno		Tempo	
Cat.	ELO		N°	Cat.		N°	ELO		N°	ELO	
	Bianco	Nero		Nero	Bianco		Bianco	Nero			
1			25			49					
2			26			50					
3			27			51					
4			28			52					
5			29			53					
6			30			54					
7			31			55					
8			32			56					
9			33			57					
10			34			58					
11			35			59					
12			36			60					
13			37			61					
14			38			62					
15			39			63					
16			40			64					
17			41			65					
18			42			66					
19			43			67					
20			44			68					
21			45			69					
22			46			70					
23			47			71					
24			48			72					

<http://spazioinwind.libero.it/selarosal/>

TORNEO						Data / /		Turno		Tempo	
Cat.	ELO		N°	Cat.		N°	ELO		N°	ELO	
	Bianco	Nero		Nero	Bianco		Bianco	Nero			
1			25			49					
2			26			50					
3			27			51					
4			28			52					
5			29			53					
6			30			54					
7			31			55					
8			32			56					
9			33			57					
10			34			58					
11			35			59					
12			36			60					
13			37			61					
14			38			62					
15			39			63					
16			40			64					
17			41			65					
18			42			66					
19			43			67					
20			44			68					
21			45			69					
22			46			70					
23			47			71					
24			48			72					

<http://spazioinwind.libero.it/selarosal/>