

Corso di scacchi per principianti

Il campo di battaglia: la scacchiera

1 la scacchiera

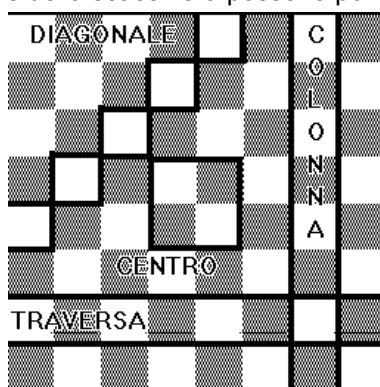
2 la notazione

3 i pezzi

1 la scacchiera

Il combattimento fra i due giocatori si svolge su un campo ben definito: la scacchiera. La scacchiera è composta da 64 caselle, 32 bianche (o di un altro colore chiaro) e 32 nere (o di un altro colore scuro).

Ogni lato è formato quindi da 8 caselle di colore alternato. Attenzione però: la scacchiera non può essere posizionata a caso, deve essere disposta in modo che per ognuno dei due giocatori la casella nell'angolo in basso a destra sia bianca. Le caselle della scacchiera possono poi essere raggruppate in modo logico.



Ci sono otto colonne (linee verticali, rispetto ai giocatori) composte da otto caselle di colore alternato, otto traverse (linee orizzontali), sempre composte da otto caselle; e le diagonali. Una diagonale è una serie allineata di caselle (da un minimo di due a un massimo di otto) tutte dello stesso colore che si toccano per un vertice.

La scacchiera viene poi divisa in due parti, "tagliandola" verticalmente nel mezzo. Il bianco chiamerà la parte che sta alla sua sinistra "ala di donna", quella alla destra "ala di re".



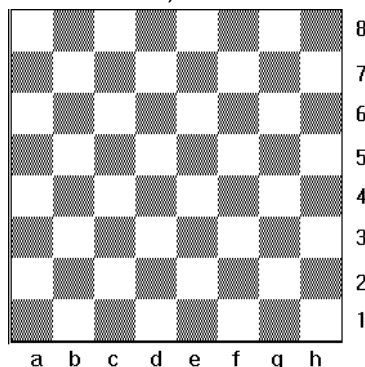
Infine, ci si riferisce alle quattro caselle (due scure, due chiare) che si trovano al centro della scacchiera con il termine "centro".

Non pensate che queste definizioni siano fini a se stesse! Le userete spesso nel preparare i piani di battaglia, quando sarete diventati più abili.

2 la notazione

La nostra scacchiera è ancora priva di pezzi, ma già abbiamo bisogno di un metodo, un sistema, per identificare le singole caselle con precisione. Il sistema ormai universalmente accettato è quello algebrico: le righe sono identificate con un numero (da "1" a "8") e le colonne con una lettera (da "a" a "h").

Per convenzione, si fa riferimento alla posizione del giocatore che ha i pezzi bianchi (nei diagrammi la scacchiera appare come vista dalla parte del Bianco).



La prima traversa (per intenderci: quella nella parte inferiore dei diagrammi) è quindi identificata dal numero 1; la traversa all'estremità opposta, la più vicina al giocatore che ha i pezzi neri, dal numero 8.

La singola casella viene identificata dall'incrocio fra una colonna e una traversa, così come si fa nella battaglia navale. Abbiamo detto in precedenza che la casella in basso a destra deve essere bianca: ora possiamo dire che questa casella si chiama "h1". La corrispondente casella per il giocatore nero è "a8", ed è anch'essa di colore bianco. Provate a verificare: la casella

- c7 è nera
- e5 è nera
- f1 è bianca
- g7 è nera
- b1 è bianca
- c6 è bianca.

Ancora una volta, non pensate che questo sistema di notazione non sia usato! Al momento vi converrà usare una scacchiera con le lettere delle colonne e i numeri delle traverse indicati (o aggiungerle voi, se mancano), ma in futuro riuscirete a farne a meno, ricordando subito se una casella è bianca e nera.

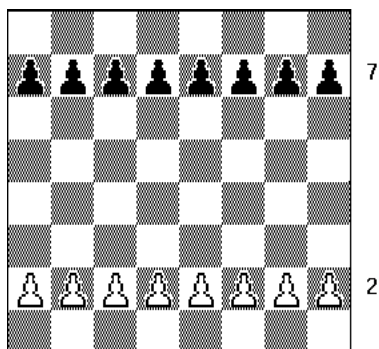
3 i pezzi

E' finalmente arrivato il momento di sistemare i pezzi sulle loro caselle di partenza. In realtà, si dovrebbe parlare di 8 pezzi e di 8 pedine (chiamati "pedoni"), ma per il momento eviteremo di essere troppo pignoli sulla questione.

Dunque, prendete la scacchiera, sistematela nel modo giusto (casella in basso a destra: bianca!) e tenete a portata di mano la scatola contenente i pezzi. Supponete di avere i pezzi bianchi.

Ogni giocatore è al comando di 16 "unità di combattimento" di un colore, e la partita inizia da una ben precisa posizione di partenza. Prendiamo gli otto pedoni bianchi e gli otto pedoni neri (sono le pedine di di-

menzione minore) e sistemiamole sulla seconda traversa di ogni giocatore. Quindi: otto pedoni bianchi sulla traversa "2" e otto pedoni neri sulla traversa "7".



(Bianco: pedoni in a2,b2,c2,d2,e2,f2,g2,h2; Nero:pedoni in a7,b7,c7,d7,e7,f7,g7,h7)

Ora dobbiamo sistemare gli altri otto pezzi. Prima però dobbiamo distinguerli: infatti, a differenza dei pedoni, che sono tutti e otto uguali, ogni giocatore ha due cavalli, due torri, due alfieri, una regina (o donna) e un re. Ogni pezzo ha le proprie caratteristiche e una propria mobilità e quindi un diverso valore o "forza".

Cominciamo dalle torri. Esse iniziano la partita dalle caselle angolari. Quindi: torri bianche in a1 e in h1; torri nere in a8 e h8.

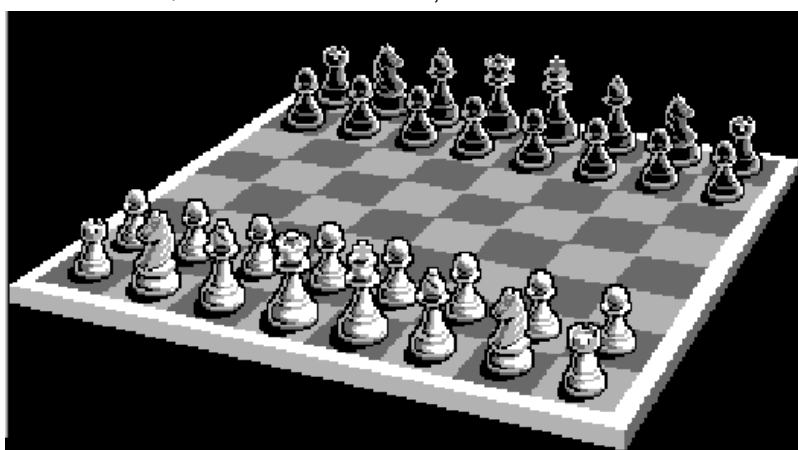
A fianco delle torri ci sono i cavalli: cavalli bianchi in b1 e in g1; cavalli neri in b8 e in g8.

A fianco dei cavalli sistemiamo i due alfieri. Alfieri bianchi in c1 e f1; alfieri neri in c8 e f8.

Rimangono i pezzi più importanti: i Re e le Donne, che di solito sono i pezzi più alti. Potete identificare il Re dal fatto che - normalmente - ha una croce sulla corona. La Donna - la regina - ha invece una corona "normale". A differenza degli altri pezzi, che ogni giocatore possiede in coppia, questi sono unici: d'altra parte, in ogni regno ci può essere solo un Re!

Anche il Re e la Donna iniziano la partita da una posizione ben precisa, e come gli altri pezzi sono protetti dalla linea di fanteria (i pedoni). Attenzione però: c'è un'altra regoletta da imparare. "Ogni donna inizia sulla casella del proprio colore". Quindi: donna bianca in d1 e donna nera in d8.

A questo punto è rimasta solo una casella libera nella prima traversa (per il bianco) e nella ottava (per il nero). E' qui che va messo il Re. Quindi: Re bianco in e1, Re nero in e8.



(posizione iniziale)

Se non avete commesso errori, i pezzi sulla scacchiera dovrebbero avere l'aspetto indicato nella figura. I pezzi sono sistemati sul lato della scacchiera più vicino al giocatore che li comanda. Subito davanti, c'è la riga di pedoni.

Ora dovrebbe essere chiaro perché, in precedenza, abbiamo chiamato il lato sinistro (per il bianco) ovvero le quattro colonne a, b, c, d "ala di donna" e il lato destro (colonne e, f, g, h) "ala di re": ci si basa sulla posizione iniziale dei pezzi. Notate come, visto dalla posizione del nero, il lato di donna rimane sulla destra e il lato di re sulla sinistra, il contrario del bianco. Questo perché le posizioni dei due eserciti non sono simmetriche, ma "speculari". Fra i due eserciti c'è la "terra di nessuno", formata da 4 traverse libere. E nella terra di nessuno si trova il "centro", ovvero le quattro caselle d4, e4, d5, e5.

Ogni pezzo ha di fronte, all'altra estremità, il corrispondente pezzo dell'avversario, con due pedoni (uno bianco e uno nero) sulla stessa colonna.

Ricapitolando, il bianco ha i pezzi sistemati in questo modo (da sinistra a destra): torre, cavallo, alfiere, donna, Re, alfiere, cavallo, torre.

Avete controllato tutto? I pezzi sono sistemati nel modo corretto?. Se la risposta è sì, allora ... toglieteli tutti e lasciate la scacchiera libera, perché è ora di iniziare a imparare le mosse di ognuno di essi.

Le mosse dei pezzi: nozioni base

1 - Alcune precisazioni...

2 - Il Re

3 - L'alfiere

4 - La torre

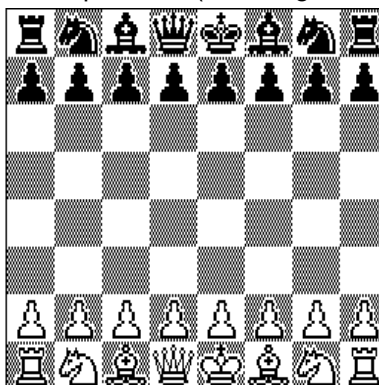
5 - La donna (Regina)

6 - Il cavallo

7 - Il pedone

1 Alcune precisazioni...

La partita ha inizio sempre dalla posizione di partenza (vedi diagramma)



e ogni giocatore esegue una mossa per volta. Il giocatore con i pezzi bianchi muove per primo, spostando un pedone o un pezzo (questo movimento viene chiamato "tratto"). Dopo che il bianco ha mosso, tocca al nero muovere un pedone o un pezzo, e così via, fino alla fine della partita.

Durante la partita ogni pezzo, e anche i pedoni, possono essere lasciati fermi o mossi o essere catturati secondo le regole che ne descrivono le caratteristiche. Una cosa però va detta subito: ogni pezzo (e anche i pedoni) deve avere un'intera casella a propria disposizione per "esistere". Non sarà quindi possibile avere

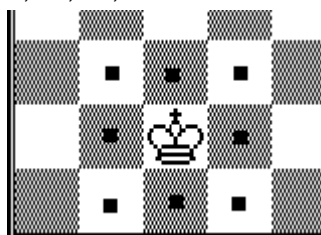
più pezzi sulla stessa casella, o pezzi che stanno su due o più caselle contemporaneamente. I pezzi catturati sono messi al di fuori della scacchiera, e naturalmente non possono più "muoversi", ovvero non partecipano più alla battaglia. Inoltre la cattura dei pezzi avversari in generale non è obbligatoria, ma è a discrezione del giocatore che muove.

2 - Il Re

Il Re è il pezzo più importante del gioco, in quanto lo scopo della partita è: catturare il Re avversario!

Le mosse che il Re ha a disposizione sono forse le più semplici fra quelle tutti gli scacchi. Infatti il Re muove partendo dalla casella in cui si trova e spostandosi su una delle caselle contigue.

Prendete la scacchiera, vuota, e sistemate il re bianco nella casella c2. Da questa posizione il re può muoversi in otto caselle: b1, b2, b3, c3, d3, d2, d1, c1



(bianco: Re in c2)

Dunque il Re può muoversi sempre su una fra otto caselle diverse? NO!

Sistemate ad esempio il Re nella sua casella di partenza: in e1 (per il re bianco, per il re nero le possibilità sono le stesse, ma, come sappiamo, la sua casella di partenza è e8).

Dalla casella e1 il re bianco può fare solo cinque mosse, in quanto non è concesso nessun pezzo "lasciare" la scacchiera. Può infatti andare in: d1, d2, e2, f2, f1

Le mosse possono essere indicate specificando l'iniziale del pezzo, la casa di partenza e la casa d'arrivo. Ad esempio, il Re che muove da c2 a d3 si scrive:

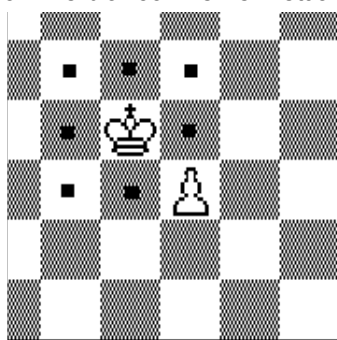
Rc2-d3

Sistemiamo ora accanto al Re bianco l'alfiere bianco, nella sua casa di partenza: f1.

Quante mosse può ora fare il Re? Solo quattro, perché la casa f1 è occupata dall'alfiere. Infatti un pezzo, muovendo, non può occupare la casella di un altro pezzo dello stesso colore.

Cambiamo ora leggermente la situazione.

Togliamo l'alfiere bianco, sistemiamo il Re bianco in e4 e mettiamo in f3 un pedone bianco.



(Bianco: Re in e4, pedone in f3)

Quante mosse può fare il Re? Esatto, solo 7. Può occupare infatti le caselle che gli stanno vicino, ma non la casella in f3, in quanto occupata da un pezzo del suo stesso esercito.

Mettiamo ora al posto del pedone bianco un pedone nero. Quante mosse può ora fare il Re bianco, muovendosi sempre da e4?

Di nuovo otto! Infatti ora il Re può anche occupare la casella f3, catturando (qualcuno dice "mangiando"...) il pedone nero e mettendolo fuori della scacchiera.

Impareremo altre caratteristiche del Re più avanti. Aggiungo solo che il Re, a differenza degli altri pezzi, non può venire "ucciso in combattimento". La partita termina infatti quando il Re è minacciato da un pezzo avversario e l'attacco non può essere parato in alcun modo. E' questo lo scaccomatto, e chi lo subisce perde la partita.

Bisogna dire che non tutte le partite terminano con la vittoria di un giocatore e la sconfitta del suo avversario: esiste infatti, come vedremo in seguito, anche il pareggio.

Fra i giocatori è consuetudine (non un obbligo) avvertire l'avversario con la parola "scacco" quando, muovendo un nostro pezzo, attacchiamo il suo Re. A questa minaccia il giocatore che ha la mossa deve obbligatoriamente porre subito rimedio; se gli è possibile si ha allora lo scaccomatto, e, come abbiamo detto, la partita finisce con la sua sconfitta.

Non crediate tuttavia che sia facile minacciare in questo modo il re avversario. E' vero infatti che il re si muove molto lentamente (e a volte vorrebbe poter sfuggire velocemente all'altro capo della scacchiera...), ma tenete presente che sarà difeso dai pezzi del suo stesso esercito! E' infatti questo una delle caratteristiche che rendono così affascinante il gioco degli scacchi: ogni giocatore può usare i propri pezzi sia per attaccare il re avversario sia per difendere il proprio... e non è detto che chi attacca vinca sempre.

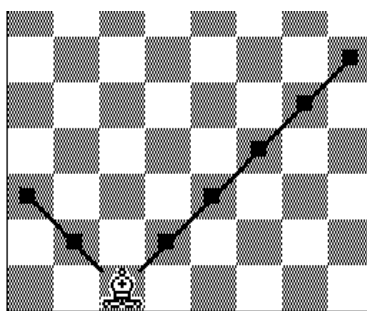
3 - L'alfiere

Prima di parlare dell'alfiere, facciamo qualche passo indietro, a quando parlavamo di traverse, colonne e diagonali.

Possiamo ora identificare con più precisione le diagonali. A differenza delle colonne e delle traverse, le diagonali non hanno tutte la stessa lunghezza. Ci sono due diagonali maggiori, formate da otto caselle ciascuna.

La grande diagonale formata dalle caselle scure va da a1 a h8; quelle formata dalle caselle bianche, da a8 a h1. Ci sono poi molte altre diagonali, che però hanno minore lunghezza. Ad esempio la diagonale c1-h6, formata da caselle scure, ha solo sei caselle.

L'alfiere è il pezzo che si muove sulle diagonali. Prendiamo uno dei due alfieri bianchi, quello che all'inizio della partita si trova in c1. Sistemiamolo nella sua casella di partenza, sulla scacchiera vuota. L'alfiere che si trova in c1 (brevemente: Ac1)



(Bianco: Alfiere in c1)

può muoversi in una fra sette caselle diverse: b2, a3, d2, e3, f4, g5, h6. Ad esempio, può portarsi in g5. Questa mossa si scrive:

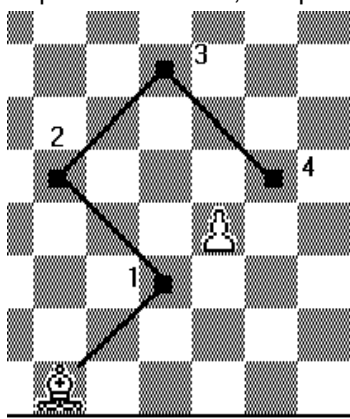
Ac1-g5.

L'alfiere è quindi un pezzo a lunga gittata, per così dire: può scorrere lungo le diagonali che passano per la casella in cui si trova, senza limitazione di distanza, fermandosi dove ritiene più opportuno. Ma come si comporta quando sulla sua strada incontra qualcosa?

Aggiungiamo alla posizione di prima un pedone bianco in f4. Ora le mosse possibili sono solo quattro: b2, a3, d2, e3. Infatti, come sappiamo, un pezzo non può occupare una casella già occupata da un pezzo dello stesso colore: e questo rende inaccessibile all'alfiere (almeno fino a quando il pedone rimarrà lì) la casella f4.

Per i pezzi "a lunga gittata", la presenza di qualcosa sulla propria strada impedisce di continuare a scorrere lungo il percorso a loro concesso.

In questo caso, la presenza del pedone bianco in f4 impedisce all'alfiere bianco di raggiungere in una sola mossa le caselle g5 e h6. Se il bianco decide di non muovere il pedone, e vuole lo stesso far raggiungere la casella g5 dall'alfiere, dovrà fare una piccola manovra, composta da almeno quattro mosse



(Bianco: alfiere in c1, pedone in f4).

Ad esempio:

prima mossa, alfiere da c1 a e3: Ac1-e3

seconda mossa, alfiere da e3 a c5: Ae3-c5

terza mossa, alfiere da c5 a e7: Ac5-e7

quarta mossa, alfiere da e7 a g5: Ae7-g5

Naturalmente, in una vera partita il nero avrà la possibilità di fare, durante una simile manovra del bianco, le sue mosse e di prendere le eventuali contromisure, se lo riterrà necessario.

Torniamo ora al nostro diagramma, e sostituiamo al pedone bianco in f4 un pedone nero. Ora l'alfiere ha una mossa in più: può infatti catturare il pedone nero, occupando la sua casella e togliendolo dalla scacchiera.

Resta comunque il fatto che le caselle g5 e h6 non possono essere raggiunte in una sola mossa dall'alfiere: infatti questo pezzo, come tutti i pezzi a lunga gittata, non può "sorvolare" altri pezzi o pedoni, siano questi alleati o nemici.

La mossa che implica la cattura di un pezzo o di un pedone è di solito (ma non è obbligatorio) indicata usando il simbolo "x" oppure ":". Ad esempio:

Alfiere muove da c1 a f4:

Ac1-f4.

Alfiere muove da c1 a f4 e cattura un pezzo (ad esempio un pedone avversario):

Ac1xf4 oppure Ac1:f4.

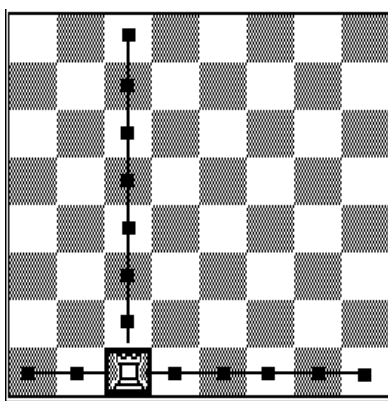
Ancora una piccola cosa: per la natura stessa del suo modo di muovere, un alfiere che inizia la partita su una casella bianca dovrà rimanere per tutta la partita su caselle bianche. La stessa cosa accade per quello che inizia sulle case nere: potete verificarlo facilmente.

Ogni alfiere può quindi muoversi e controllare solo metà delle caselle della scacchiera: le caselle di colore opposto a quello della sua casa di partenza saranno a lui sempre irraggiungibili. Ogni giocatore ha però all'inizio della partita due alfieri (per il bianco: uno in c1 e l'altro in f1) che muovono su case di colore diverso e che, insieme, possono minacciare tutte le 64 caselle.

4 - La torre

La torre è un'altro pezzo a lunga gittata: muove infatti lungo le colonne e le traverse, in verticale e in orizzontale.

Prendiamo la scacchiera vuota, e mettiamo una torre bianca in c1



(Bianco: Tc1)

Può muoversi in una fra 14 caselle diverse: a1, b1, d1, e1, f1, g1, h1, c2, c3, c4, c5, c6, c7, c8.

E' facile vedere che, su una scacchiera vuota, una torre può muoversi su 14 caselle diverse, qualunque sia la posizione di partenza.

Aggiungiamo ora sulla scacchiera un pedone bianco in c4. La mobilità della torre viene limitata, in quanto le caselle c4, c5, c6, c7, c8 non sono subito raggiungibili dalla torre. Se il pedone fosse nero, la torre potrebbe muoversi da c1 a c4, catturandolo (Tc1xc4); ma le caselle c5, c6, c7, c8 non possono essere raggiunte subito (cioè in una sola mossa) dalla torre.

Ricordiamoci infatti che i pezzi a lunga gittata non possono passare "attraverso" altri pezzi o pedoni, siano questi alleati o avversari.

Possiamo già fare una piccola considerazione, raffrontando i due pezzi a lunga gittata che ormai conosciamo: le torri e gli alfieri. Le prime muovono lungo le linee orizzontali (traverse) e lungo le verticali (colonne); i secondi lungo linee oblique (diagonali). Dobbiamo considerare quindi questi due pezzi come ugualmente importanti? La risposta è no! Riuscite a vedere perché?

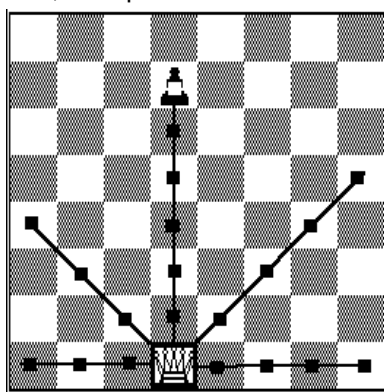
Abbiamo visto come un alfiere può muoversi solo su 32 delle 64 caselle della scacchiera, e più esattamente quelle 32 caselle che hanno lo stesso colore della sua casella di partenza. La torre invece può fermarsi su caselle sia bianche che nere. E' quindi in grado, almeno in linea di principio, di raggiungere tutte le

64 caselle della scacchiera. Da questa considerazione di massima possiamo già capire come una torre sia più importante di un alfiere. Vedremo comunque la cosa con più precisione più avanti.

5 - La donna (Regina)

La donna o regina è il pezzo più potente della scacchiera, ed è anche il più importante, a parte il re, naturalmente. In lei si uniscono le possibilità della torre e dell'alfiere: può infatti muoversi lungo le linee rette, in verticale, in orizzontale e in obliquo.

E' quindi un pezzo "a lunga gittata" e, sebbene la sua potenza sia molte volte terrificante, subisce le stesse limitazioni degli altri pezzi dello stesso tipo. Prendiamo la scacchiera vuota e sistemiamo la donna bianca nella sua casella di partenza, in d1, e un pedone nero in d7



(Bianco:Dd1; Nero: pedone d7)

Da qui la donna può raggiungere in un solo balzo una delle seguenti caselle: c1, b1, a1, e1, f1, g1, h1, d2, d3, d4, d5, d6, d7, c2, b3, a4, e2, f3, g4, h5.

Con la mossa d1-d7 la donna cattura il pedone nero. Se il pedone fosse stato bianco, la mossa d1-d7 non sarebbe stata possibile. In entrambi i casi però, la donna non può raggiungere in una sola mossa la casella d8. Se non ci fosse il pedone, la mossa d1-d8 sarebbe invece possibile.

6 - Il cavallo

Ho lasciato come ultimo pezzo il cavallo perché questo è quello che provoca più problemi ai principianti. Il cavallo non è un pezzo a lunga gittata - in realtà con una sola mossa fa ben poca strada - ma ha una caratteristica molto importante: salta gli ostacoli, siano questi pezzi amici o nemici; inoltre non muove in linea retta.

Prendiamo la scacchiera vuota, e sistemiamo il cavallo nella casella e4. La mossa di un cavallo può essere vista come composta da due movimenti: due caselle avanti o indietro più una casella a destra o sinistra; oppure due caselle a destra o sinistra più una casella avanti o indietro. Forse può sembrare complicato, ma un'occhiata al diagramma

(Bianco: Ce4,Cb1,pedoni a2,b2,c2.)

vi dovrebbe togliere ogni dubbio.

Un altro modo per "vedere" la mossa del cavallo è quello di immaginare una L composta di due caselle per la parte lunga e una casella per la parte corta. Il cavallo muove andando da una estremità della L all'altra. Nella posizione indicata, in tutto sono 8 caselle possibili (per il cavallo in e4).

Va notato che, anche se all'inizio può essere conveniente suddividere la mossa del cavallo in due parti, conviene sforzarsi di vederla al più presto come un movimento unico, sebbene particolare.

Consideriamo ancora un altro modo per descrivere il movimento del cavallo. Immaginiamo per un attimo di mettere al suo posto un Re. Sappiamo che il Re può muovere solo nelle caselle a lui subito vicine: bene, il cavallo non può raggiungere con una sola mossa NESSUNA di queste caselle. Può però raggiungere le caselle che sono subito attorno, purché siano di colore opposto alla casa di partenza. Questa è infatti una delle caratteristiche del cavallo: nel suo movimento passa SEMPRE alternativamente da una casella di un colore a quella di colore opposto.

Scegliete voi la descrizione della mossa che vi sembra più adatta al vostro modo di vedere!

Come già detto, l'altra caratteristica del cavallo è quella di poter saltare gli ostacoli. Prendiamo la scacchiera vuota e mettiamo un cavallo bianco nella casella di partenza b1. Da qui, (vedi diagramma precedente) può raggiungere le caselle a3, c3, d2. Aggiungiamo ora tutti i pezzi e i pedoni bianchi. Le torri, gli alfieri, la donna e il re non possono fare nessun movimento, essendo bloccati dai pedoni e da loro stessi. Il nostro cavallo, però, può muoversi ancora da b1 in a3 o in c3, saltando al di là della linea dei pedoni. Non può invece andare in d2, in quanto la casella è occupata dal pedone bianco. L'altro cavallo, da g1, può raggiungere la casella h3 oppure la casella f3; ma non in e2: la casella è già occupata da un'altra unità del suo stesso esercito.

Un cavallo, a differenza dell'alfiere, può raggiungere tutte le caselle della scacchiera, anche se questo può richiedere lunghe manovre. Facciamo un esempio, partendo dalla posizione iniziale (quindi con tutti i pezzi sulla scacchiera). Vogliamo raggiungere con il cavallo b1 la casella d3. Ecco una delle manovre possibili: b1-c3-e4-c5-d3.

E se invece il cavallo g1 volesse andare a catturare la donna nera, posta nella sua posizione iniziale, cioè in d8? Ecco un possibile "percorso" del pezzo:

g1 (casella di partenza)
f3
e5
f7 (cattura il pedone nero in f7)
d8 (cattura la donna nera).

Naturalmente in una partita vera il nero impedirebbe con le proprie mosse una simile manovra, ad esempio muovendo il Re e catturando il cavallo bianco quando questi ha appena catturato il pedone in f7. Nella nostra notazione questo momento della battaglia verrebbe scritto:

Ce5xf7, Re8xf7.

Se trovate difficoltà a padroneggiare le possibilità del cavallo, provate ad allenarvi in questo modo: sistemate un cavallo a caso sulla scacchiera, poi, con delle monete, segnate tutte le caselle che il cavallo può raggiungere con una mossa.

Quando quest'allenamento non vi sembrerà più troppo difficile, passate a segnare con le monete le caselle che il cavallo può raggiungere in DUE mosse. Notate come, poiché in una mossa il cavallo passa da una casella di un colore a un'altra di colore opposto, le caselle raggiungibili in due mosse sono OBBLIGATORIAMENTE dello stesso colore della casa di partenza.

7 - Il pedone

L'umile pedone - l'unità da combattimento di minor valore a disposizione dei giocatori - ha un movimento lento e limitato. Si muove lungo la colonna che occupa inizialmente di un passo per volta in avanti, e non può tornare indietro. Solo catturando un pezzo o pedone nemico può passare su una colonna attigua (lo vedremo in dettaglio fra poco). Soltanto alla propria prima mossa ogni pedone può (ma non è obbligato) muoversi di due caselle, sempre che la casella attraversata sia sgombra.

Vediamo qualche esempio. Prendiamo la scacchiera vuota e mettiamo un pedone in e2. Poiché un pedone non può tornare indietro, e neppure muoversi lateralmente, siamo certi che questo pedone non si è ancora mosso. Come sua prima mossa ha due possibilità: da e2 a e3 oppure da e2 a e4.

Il pedone non viene considerato un vero e proprio pezzo, e anche il modo con cui scriviamo le sue mosse ricorda la sua origine "non nobile"... esso infatti non viene indicato con una iniziale, ma solo attraverso le caselle di partenza e di arrivo. Ad esempio, la prima mossa del pedone che si trova davanti al Re bianco viene scritta:

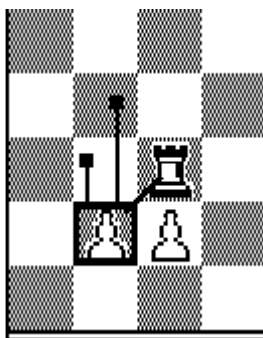
e2-e4.

Notate come un pedone bianco non potrà MAI trovarsi sulla prima traversa (traversa 1). Allo stesso modo, anche i pedoni del nero non possono tornare indietro, e quindi un pedone nero non potrà MAI trovarsi sulla prima traversa del proprio schieramento (traversa 8).

Il pedone, oltre a potersi muovere solo in avanti, ha un'altra particolarità: il modo con cui cattura gli avversari è diverso dal modo con cui normalmente si muove. Torniamo alla scacchiera, con il pedone della colonna "e" alla sua casella di partenza, in e2. Poniamo ora una torre nera in e3.

Il pedone non può muoversi. Infatti non può muovere di due passi (come sarebbe suo diritto, essendo la sua prima mossa) perché dovrebbe passare attraverso la torre, e sappiamo che questo non è permesso a nessun pezzo, a parte il cavallo. Ma non può neppure muoversi di una casella, in quanto questa è occupata dalla torre nera, e il pedone non cattura i pezzi avversari nel modo con cui normalmente si muove. Ma allora, come può il pedone far valere i propri "diritti", ovvero attaccare gli avversari?

Il pedone cattura i pezzi avversari muovendosi di una sola casella in diagonale e solo in avanti. Da questo punto di vista, ovvero in fase di attacco, il pedone può essere considerato quasi come un piccolo alfiere che si muove di una sola casella e solo in avanti. Torniamo alla nostra posizione, con il pedone in e2, la torre nera in e3. Sappiamo che il pedone bianco è bloccato. Mettiamo ora al suo fianco, in d2, un suo collega.



(Bianco: pedoni e2,d2; Nero: Te3)

Ora il bianco può catturare la torre nera: pedone da d2 a e3. Notate come questa mossa NON sarebbe possibile se non ci fosse la torre nera. Ricapitolando, nella posizione indicata dal diagramma il bianco può scegliere fra tre mosse possibili:

pedone d2-d3

pedone d2-d4

pedone d2-e3 (cattura la torre nera)

In ogni caso, il pedone e2 non può, al momento, muoversi.

Le prime partite d'allenamento

1 - Verificate quello che avete imparato

2 - Mlotkowski - Deacon (Philadelphia 1913)

3 - Mueller - Hoffmann It open (2), 1995

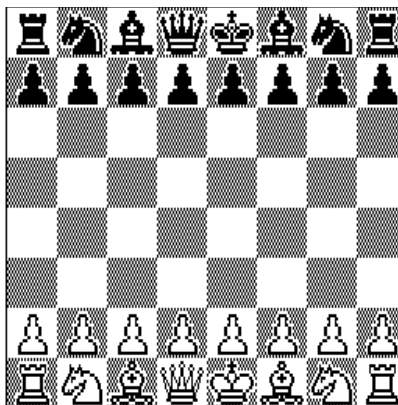
4 - Gschwendtner Stanislav - Dolezal Radoslav Sr It open (5), 1995

1 - Verificate quello che avete imparato

Ora possiamo dare un'occhiata a qualche partita. Non le giocherete voi, naturalmente: non avete ancora terminato l'istruzione elementare per il gioco degli scacchi.

Tuttavia vale la pena di fare una verifica su quello che avete imparato; e facendola avrete modo di vedere con i vostri occhi come una partita (anche se giocata da altri) si sviluppa.

Prendete la scacchiera, sistematela nel modo giusto (il colore della casella in basso a destra deve essere...) e mettete i pezzi nella posizione iniziale.



Dovrete muovere i pezzi con precisione! Poiché siete alle prime armi, vi consiglio di usare una scacchiera con indicate le lettere delle colonne (a, b...h) e i numeri delle traverse (1, 2...8). Se non l'avete, potete infilare dei fogli di carta sotto la scacchiera, in modo che sporgano di qualche centimetro e scrivere con una penna le lettere e i numeri. Più avanti, quando sarete diventati più esperti, ciò non sarà più necessario.

Non cercate ora di "capire" perché i giocatori fanno certe mosse e non altre: accontentatevi per ora solo delle indicazioni che sono riportate per ogni tratto.

Lo ripeto, dovete solo verificare ciò che avete imparato per quanto riguarda le mosse dei pezzi e la notazione delle mosse. Il vostro obiettivo è di raggiungere la posizione finale, il momento in cui la partita finisce, e di confrontarla con la posizione dei pezzi riportata nel diagramma di fine partita.

2 - Mlotkowski - Deacon (Philadelphia 1913)

1.e2-e4

La prima mossa della partita è sempre del bianco. In questa partita il bianco muove il pedone che si trova davanti al Re di due passi, occupando una casella del centro e ponendo un controllo su un'altra (d5).

1...e7-e5

Il Nero risponde in modo speculare. I due pedoni ora si bloccano a vicenda: nessuno dei due si può muovere, almeno per il momento.

2.Cg1-f3

Il Bianco porta in gioco il cavallo. Dalla casa f3 il cavallo controlla due case del centro, minacciando quindi il pedone nero in e5.

2...d7-d6

Il nero difende il pedone in e5 sostenendolo con un altro pedone.

3.d2-d4

Il Bianco porta un secondo attacco al pedone nero e5.

3...f7-f5

Il Nero decide di contrattaccare. Avrebbe potuto difendere ancora il pedone e5, invece preferisce attaccare il pedone bianco in e4, che non è difeso.

4.d4xe5

Il bianco cattura il pedone nero.

4... f5xe4

Il nero risponde catturando il pedone bianco. Con questa mossa minaccia anche il cavallo bianco in f3.

5.Cf3-g5

Il bianco sposta il cavallo sotto attacco, attaccando a sua volta il pedone nero in e4. La casa g5 è sotto controllo della donna nera, ma il cavallo è protetto dall'alfiere bianco in c1. Infatti ora il nero potrebbe catturare il cavallo con la mossa Dd8xg5, ma subito dopo perderebbe la donna per la mossa Ac1xg5. Poiché la Donna vale molto più del cavallo, è ovvio che una tale scelta non sarebbe conveniente (anche se non è proibita dal regolamento).

5...d5

Il nero protegge il proprio pedone e4.

6.Cb1-c3

Il Bianco porta in gioco l'altro cavallo. Ora il pedone nero in d5 è difeso solo dalla Donna nera in d8, ed è attaccato due volte: dalla Donna bianca in d1 e dal cavallo in c3.

6...Af8-b4

Il nero risponde difendendo il pedone in modo indiretto. Osservate: il cavallo bianco in c3 non può muoversi,

perché facendolo scoprirebbe il proprio Re all'attacco dell'alfiere nero in b4. Ora una mossa del cavallo bianco non è solo sconsigliata, ma è proprio vietata: le regole proibiscono che con una mossa si metta il proprio Re sotto la minaccia dell'avversario. Quindi uno degli attacchi del Bianco al pedone d5 è stato, per il momento, neutralizzato: il bianco infatti ora non minaccia più Cc3xd5.

7.e5-e6

Il Bianco spinge il proprio pedone, portandolo ancora più vicino al re avversario.

7...Ab4xc3+

L'alfiere nero cattura il cavallo, attaccando il Re bianco. Scacco. Il simbolo "+" indica proprio "scacco al Re", ma non è obbligatorio (solo una consuetudine) scriverlo nelle partite.

8.b2xc3

Il Bianco è obbligato a sventare la minaccia sul proprio Re. Evidentemente, catturare l'alfiere avversario è la maniera più conveniente per lui.

8...Cg8-h6

Il nero manovra per impedire la mossa del bianco Cg5-f7. Nella casella f7 infatti il cavallo bianco sarebbe difeso dal proprio pedone, e quindi il Re nero non potrebbe catturarlo. Da f7 il cavallo bianco attaccherebbe contemporaneamente la donna nera in d8 e la torre nera in h8. Mettendo il cavallo in h6 il nero controlla con due pezzi (il Re e il cavallo) la casella f7.

9.Dd1-h5+

La donna bianca attacca il re nero. Scacco. Il nero ora è obbligato ad eliminare la minaccia al proprio Re. Ad esempio, potrebbe spingere di un passo il pedone g7, bloccando l'attacco della donna bianca al Re. Facendo così, però, il cavallo nero in h6 diventerebbe indifeso, e la donna bianca potrebbe catturarlo. Ricapitolando: se il nero si difende con 9...g7-g6 il bianco potrebbe rispondere con 10. Dh5xh6 e andrebbe in vantaggio materiale di un cavallo (cioè avrebbe un cavallo in più del nero).

9...Re8-f8

Il nero sceglie di spostare il Re. Questa mossa è lecita, in quanto ora la donna bianca (o altri pezzi del bianco) non minaccia più il Re nero.

10.Ac1-a3+

Il bianco insiste nell'attacco al re nero. Scacco.

10...Rf8-g8

Il re nero continua nella sua fuga disperata.

11.Dh5-f7+

Il bianco continua l'attacco. Il Re nero ora non può più fare alcuna mossa valida, in quanto continuerebbe ad essere sotto l'attacco della donna Bianca. Ma ...un momento! Il cavallo nero in h6 è stato messo proprio in

Il nero spinge di un solo passo il pedone di Donna. Il suo compito sarà di controllare il punto e5. Infatti – a differenza dell'altra partita - il pedone bianco in e4 non è fisicamente bloccato nella sua marcia, e potrebbe avanzare.

3.d2-d4

Il bianco porta nel centro un altro pedone.

3...c5xd4

Il pedone nero esegue il suo compito, eliminando il suo collega bianco.

4.Cf3xd4

Il cavallo bianco avanza e cattura il pedone nero. Da questa casella il cavallo può diventare molto pericoloso, e il nero deve stare molto attento.

5...Cg8-f6

Il nero attacca il pedone bianco in e4, che non è difeso. Se ora non ci fosse il pedone nero in d6, il bianco potrebbe rispondere con e4-e5, attaccando a sua volta il cavallo. Si può dire che con questa mossa il cavallo nero "conta" sulla collaborazione del suo collega pedone in d6. 5.Cb1-c3 Il bianco porta in gioco anche il secondo cavallo, difendendo il proprio pedone in e4.

6...g7-g6

Questa mossa del nero - che può sembrare strana - ha lo scopo di dare possibilità di manovra al proprio alfiere in f8.

6.f2-f4

Il bianco manifesta le proprie intenzioni aggressive spingendo un altro pedone verso il centro. Da qui il pedone controlla la casa e5 (oltre quella g5).

6...Af8-g7

Il nero continua seguendo l'idea della mossa precedente.

7.e4-e5

Ora il bianco diventa veramente "cattivo". Il cavallo in f6 è sotto attacco.

7...d6xe5

Il pedone nero fa quello che può, eliminando quello bianco. Per il momento il cavallo in f6 può rimanere tranquillo. Ma per poco...

8.f4xe5

Infatti il bianco, catturando il pedone nero con il proprio pedone, attacca di nuovo il cavallo nero.

9...Ac8-g4

Il nero decide di reagire, lasciando il cavallo sotto attacco, ma minacciando con il proprio alfiere la donna bianca.

9.Af1-b5+

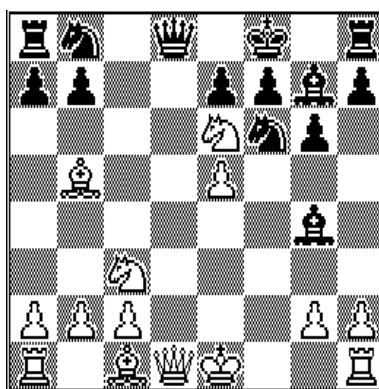
Il bianco alza ancora il tiro, attaccando il Re nero. Scacco.

9...Re8-f8

Il nero è obbligato a difendere in qualche modo il proprio Re. Non è permesso (è vietato infatti dalle regole) lasciarlo sotto attacco, come il nero aveva fatto con il proprio cavallo in f6 (tuttora sotto la minaccia del pedone bianco in e5) e il bianco con la proprio regina (tuttora sotto la minaccia dell'alfiere nero in g4).

10.Cd4-e6+

Mhmmm... l'avevo detto che il cavallo bianco era pericoloso. Ora il nero è nei guai! Cerchiamo di capire perché. Infatti ora il cavallo bianco attacca il Re nero. "Il re nero potrebbe ancora spostarsi, ad esempio con la mossa Rf8-g8. Nella casa g8 il cavallo non lo minaccia più." sento suggerire da qualcuno di voi. Il fatto è che con l'ultima mossa il cavallo bianco minaccia non solo il Re nero, ma anche la donna nera in d8. "Sì, ora lo vediamo. Allora l'unica speranza del nero è di eliminare il cavallo bianco. Ci sono due possibilità: con il pedone f7 (mossa: f7xe6) oppure con l'alfiere che si trova in g4 (mossa: Ag4xe6)." Giusto, rispondo io, ma guardate attentamente: con la sua ultima mossa il bianco attacca la regina nera non solo con il cavallo, ma anche con la propria donna! Il cavallo bianco, spostandosi da d4, ha liberato la strada alla propria regina. Quindi il destino della donna nera è segnato: essa infatti è attaccata da due pezzi contemporaneamente, e non è difesa da nessuno. Il nero non ha modo di parare la minaccia, così Il nero abbandona. Ovvero, il giocatore che guida i pezzi neri riconosce la propria posizione insostenibile (con la regina in più rispetto all'avversario il bianco ha un vantaggio decisivo) e decide di non continuare una partita che ormai non ha più storia. Si dichiara quindi sconfitto, come se avesse preso lo scaccomatto. Controllate di nuovo che la posizione da voi ottenuta spostando i pezzi sulla scacchiera corrisponda a quella riportata nel seguente diagramma:



Ecco un'altra breve partita:

4 - Gschwendtner Stanislav - Dolezal Radoslav Sr It open (5), 1995

1.c2-c4

Questa è una mossa di inizio partita diversa dalle precedenti. Il Bianco ha intenzione di porre la casella d5 sotto il proprio controllo.

2...Cg8-f6

Il nero porta in gioco il cavallo, cercando di contrastare l'idea del bianco (da f6 il cavallo attacca la casella d5).

2.Cb1-c3

Il bianco continua nella sua idea: il cavallo punta alla casa d5, ma tiene sott'occhio anche la casella e4.

2...e6

Anche il nero insiste. Da e6 il pedone controlla la casa d5.

3.e2-e4

Il bianco aggiunge un altro attacco alla casella d5. Il pedone e4, non essendo bloccato da qualcosa davanti a sé, può anche avanzare.

4...Af8-b4

Questo è un'idea che avevamo già visto: invece di aggiungere un controllo alla casa d5, il nero decide di attaccare uno delle unità bianche che premono su quella casa: in questo caso il cavallo bianco in c3.

4.e4-e5

Il bianco spinge il pedone, attaccando il cavallo.

5...Ab4xc3

Il nero si sbarazza del cavallo bianco, che controllava anche la casella e4.

5.b2xc3

Il bianco cattura l'alfiere nero. In questo caso, a differenza della prima partita, l'alfiere nero non attaccava il re bianco, in quanto fra i due si trovava il pedone bianco d2.

6...Cf6-e4

Il nero approfitta del fatto che la casa e4 non è più controllata dal bianco. Qui però il cavallo nero è indifeso.

6.Dd1-g4

La regina bianca fa la sua prima mossa, e attacca contemporaneamente due punti dello schieramento nero: il cavallo in e4 e il pedone in g7. Entrambi non sono difesi da nessuno dei propri colleghi di squadra.

7...d7-d5

Il nero preferisce difendere il proprio cavallo, lasciando al suo destino il pedone in g7. Infatti un cavallo è più importante di un pedone.

7.Dg4xg7

Il bianco cattura il pedone nero. Ora la donna minaccia la torre nera, che non è difesa.

8...Re8-e7

Questa mossa di Re serve a respingere la minaccia del bianco. Ora la Donna nera difende la propria torre in h8. Il bianco potrebbe ora giocare Dg7xh8, catturando la torre, ma il nero risponderebbe con Dd8xh8, cattu-

rando la donna bianca. Poiché la regina vale più della torre, il bianco fa un'altra mossa. 8.d2-d3 Il pedone avanza di una sola casella, ma attacca il cavallo nero.

8...Th8-g8

Il nero decide di contrattaccare, minacciando la donna bianca.

9.Dg7-h6

La donna bianca si sposta.

9...Tg8-g6

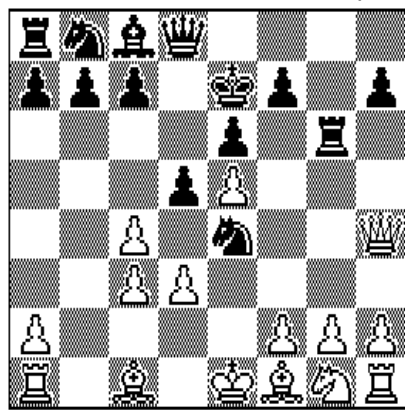
Il nero insiste nel suo contrattacco, minacciando di nuovo la regina bianca.

10.Dh6-h4+

che si sposta di nuovo, ma ora a sua volta attacca il Re nero e contemporaneamente il cavallo nero in e4. Ora il nero dovrà, nella mossa successiva, riparare il proprio Re in qualche modo. Ma qualsiasi mossa il nero deciderà di eseguire per togliere il Re dallo scacco della regina bianca, il cavallo nero sarà perduto!

Il nero abbandona.

Il nero riconosce di aver giocato molto male, e, giudicando insostenibile una partita con un cavallo in meno, si dichiara sconfitto. Controllate di avere ottenuto sulla scacchiera questa posizione:



Mosse e situazioni particolari

- 1 - L'arrocco (Re e torre)
 - 2 - Presa al varco / en passant (pedone)
 - 3 - La promozione (pedone)
 - 4 - Lo stallo (Re)
 - 5 - La fine della partita
-

1 - L'arrocco (Re e torre)

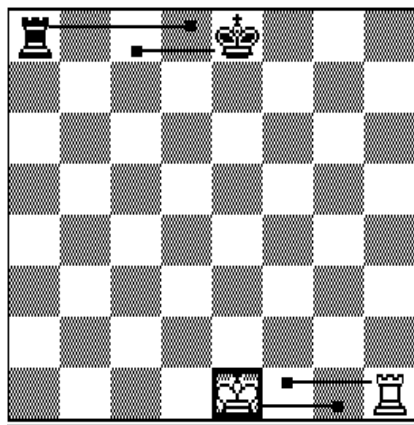
Abbiamo visto finora come ogni giocatore, quando è il suo turno, muove un solo pezzo del proprio esercito occupando una casella libera o catturando il pezzo avversario che si trova su quella casella.

Esiste però una mossa particolare che prevede il movimento simultaneo di due pezzi: l'arrocco.

E' lo spostamento combinato di Re e Torre, e può essere fatto una sola volta da ogni giocatore nel corso della partita. Lo scopo è di mettere al riparo il Re, spostandolo verso una delle estremità della scacchiera: è come se sua maestà si portasse all'interno di un "castello", dove può essere meglio difeso dai propri pezzi e pedoni. Inoltre permette di preparare al combattimento la torre, spostandola su una colonna più centrale.

Nell'arrocco il Re si sposta, partendo dalla sua casa iniziale, di due caselle verso destra o verso sinistra. Contemporaneamente la torre verso cui il Re si sposta viene messa a fianco dello stesso Re, scavalcandolo. Sembra complicato, ma non lo è .

Diamo un'occhiata al diagramma:



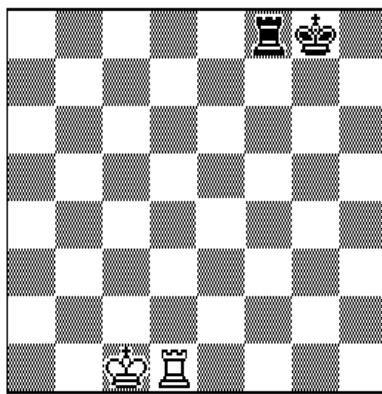
(Bianco: Re1, Th1; Nero: Re8, Ta8)

I Re e le torri si trovano nelle case di partenza, e non sono mai stati mossi in precedenza.

Il bianco esegue l'arrocco sul lato di re: sposta il Re da e1 a g1 (due caselle verso destra) e la torre da h1 a f1, mettendola a fianco del Re, nella colonna più verso il centro.

Il nero esegue l'arrocco sul lato di donna: sposta il Re da e8 a c1 e la torre da a8 a d8, mettendola a fianco del Re, nella colonna più verso il centro.

Nel diagramma successivo



(Bianco: Rc1, Td1; Nero: Rg8, Tf8)

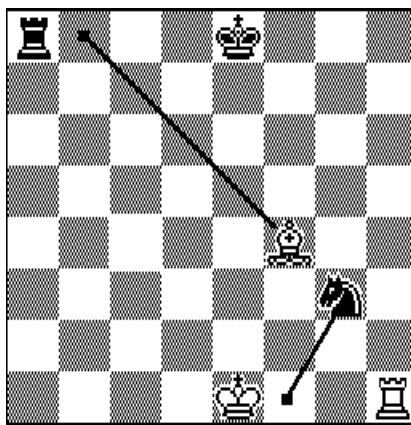
invece il bianco ha eseguito l'arrocco sul lato di donna e il nero sul lato di re.

Durante la partita ogni giocatore può arroccare una sola volta dalla parte che preferisce e, naturalmente, può anche scegliere di NON arroccare.

Esistono però alcune condizioni che devono essere rispettate, perché l'arrocco sia permesso:

- il Re e la torre che devono spostarsi non devono essere mai stati mossi in precedenza
- tra il Re e la torre non si deve trovare nessun pezzo (amico o nemico)
- il Re non deve trovarsi sotto scacco al momento della mossa

- durante il movimento dell'arrocco il Re non deve passare attraverso una casella in cui si troverebbe sotto scacco; naturalmente anche nella sua casella di arrivo il Re non deve trovarsi sotto minaccia di una unità nemica.



(bianco Re1, Th1, Af4 nero Re8, Ta8, Cg3)

Nel diagramma qui sopra:

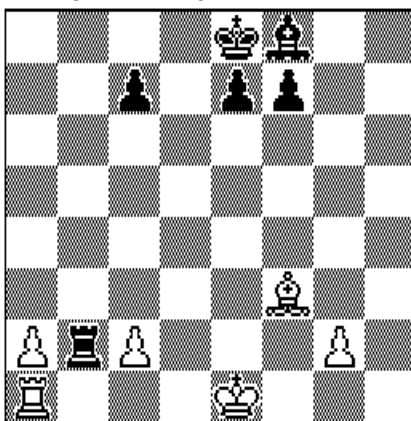
- il bianco non può arroccare perché dovrebbe far passare il proprio Re attraverso la casa f1, controllata dal cavallo.
- invece il nero può arroccare: è vero, l'alfiere bianco controlla la casa b8; ma solo la torre nera passa attraverso quella casa e non il Re. Quindi l'arrocco sul lato di donna del nero è lecito.

Di solito l'arrocco sul lato di re viene chiamato "arrocco corto"; quello sul lato di donna "arrocco lungo". Nel primo infatti la torre (che anticamente si chiamava "rocco", da cui il nome della mossa) deve percorrere meno strada che nel secondo. In entrambi i casi, tenete presente che il Re nell'arrocco si sposta solo di DUE caselle.

Nella nostra notazione algebrica, l'arrocco corto viene indicato col simbolo: "o-o"; quello lungo con "o-o-o".

L'arrocco, sempre che sia lecito, viene considerato una mossa come le altre: ad esempio, si può dare scacco arroccando.

Vediamo un divertente esempio nel seguente diagramma:



(Bianco: Re1, Ta1, Af3, pedoni: a2, c2, g2; Nero: Re8, Tb2, Af8, pedoni c7, e7, f7)

Il Re e la torre bianchi non sono ancora stati mossi.

L'ultima mossa del nero, possiamo immaginare, è stata la presa di un pedone bianco che si trovava in b2 con la torre. Se davvero è stato così, allora il nero ha fatto un grave errore! Infatti...

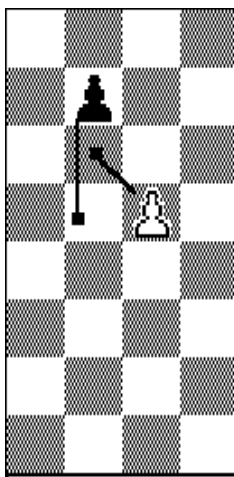
Af3-c6 scacco, Re8 (unica mossa per il nero)

o-o-o scacco, Rc8 (ancora unica mossa per il nero)

Rc1xb2 e il bianco ha una torre di vantaggio, che deve essere sufficiente per vincere.

2 Presa al varco / en passant (pedone)

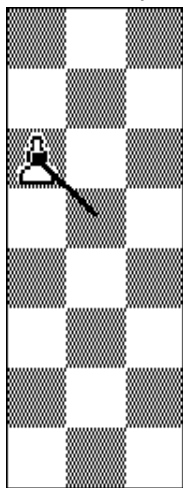
Quando un pedone, durante la partita, supera la "linea di confine", cioè si trova sulla traversa 5 per il bianco e sulla 4 per il nero, ha una possibilità di cattura particolare nei confronti dei soli pedoni avversari. Osserviamo il seguente diagramma:



(Bianco: pedone e5; Nero: d7)

Il pedone bianco si trova sulla 5 traversa, quello nero, che non è ancora stato mosso, su una colonna vicina; la mossa è al nero.

Se ora il pedone nero viene spinto avanti di due caselle, come può fare ogni pedone solo nel primo movimento, portandosi così a fianco del pedone avversario, il bianco ha la possibilità di catturarlo "al varco", ovvero mentre passa nella casella da lui controllata. Ecco la posizione finale:



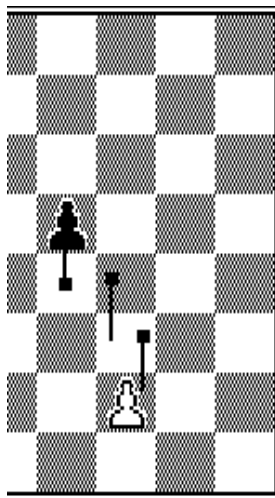
(Bianco: pedone d6)

La presa al varco (o "en passant", in francese) è una possibilità che può essere accettata oppure no (in altre parole non è obbligatoria), ma può essere eseguita solo nella mossa immediatamente successiva a quella del pedone avversario.

Ricordate quindi che la presa al varco può avvenire solo quando il pedone avversario parte dalla sua casa iniziale, muovendosi di due caselle. Nella mossa successiva (e solo in quella successiva, non nelle se-

guenti!) avete la possibilità di catturarlo, come se avesse offerto battaglia muovendo di un solo passo. La presa al passo vale solo tra pedoni e non tra un pedone e un pezzo.

Vediamo nel seguente diagramma



(pedone bianco in f2, pedone nero in e5)

una sequenza di mosse che NON permettono la presa al passo: Il bianco muove il pedone di un solo passo. Il nero spinge il proprio avanti, e il bianco subito dopo fa lo stesso. Nella nostra notazione, questo momento della battaglia verrebbe scritto:

f2-f3, e5-e4

f3-f4

Ora i due pedoni si trovano fianco a fianco, e il pedone nero si trova sulla traversa 4, ma non è possibile la presa al varco perché il pedone bianco, nella sua ultima mossa, si è spostato di una sola casella.

Partiamo sempre dallo stesso diagramma, ma diamo ora la mossa al nero, che spinge il suo pedone. Il bianco spinge il suo di due caselle. Ora il nero può prendere "en passant":

... , e5-e4

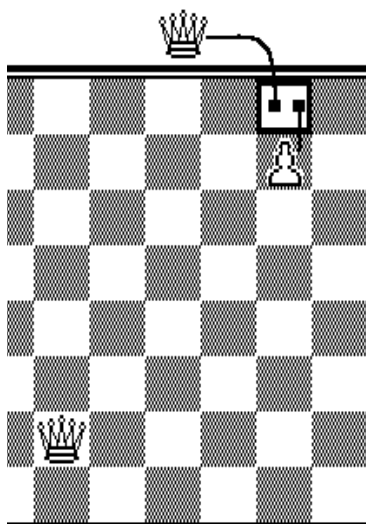
f2-f4, e4xf3 e.p.

L'aggiunta delle iniziali "e.p.", ovvero "en passant", non è obbligatoria.

3 - La promozione (pedone)

Il pedone ha un'altra, terribile (ovviamente per l'avversario che la subisce...) caratteristica: se riesce a raggiungere la prima traversa dello schieramento nemico viene promosso a un pezzo del suo stesso colore, con esclusione del Re.

Osserviamo il diagramma:



(pedone bianco in g7, donna bianca in c2)

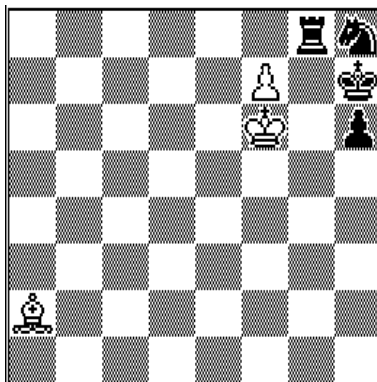
Il pedone bianco, con la sua prossima mossa, raggiunge la traversa 8 e deve (è obbligatorio) essere trasformato in un pezzo bianco. Quale pezzo deve diventare? Il giocatore che lo comanda può scegliere, ma è evidente che il più delle volte il pedone viene promosso a donna. Ciò si fa semplicemente togliendo il pedone dalla sua casella e mettendo al suo posto una donna.

Attenzione: la promozione è indipendente da quale casella dell'ultima traversa viene raggiunta e dai pezzi presenti sulla scacchiera o da quelli già catturati. Nel nostro caso quindi il pedone può essere trasformato in un'altra regina.

La mossa viene scritta:

g7-g8=D

Nel seguente diagramma



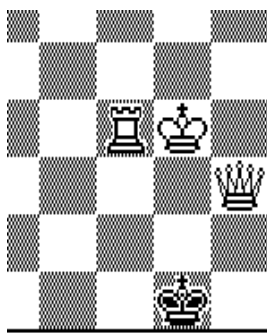
(bianco: Rf6, Aa2, pedone f7; nero: Rh7, Ch8, Tg8, pedone h6)

il bianco muove: f7xg8=A (promozione ad alfiere) e dà scaccomatto. Ovviamente, anche la mossa f7xg8=D (promozione a donna) porterebbe alla sua vittoria immediata.

4 - Lo stallo (re)

Lo stallo non è una vera e propria mossa, ma una situazione particolare in cui un giocatore non ha disposizione nessuna mossa lecita. Abbiamo visto in precedenza come sia proibito eseguire una qualsiasi mossa che metta il proprio Re sotto scacco (ovvero sotto attacco di un pezzo o pedone avversario); ma cosa succede se non esistono altre mosse lecite?

Vediamo un esempio nel seguente diagramma:



(Bianco: Rg4, Tf4, Dh3; Nero: Rg1)

il bianco è in schiacciante vantaggio, in quanto il Re nero è rimasto solo e in grave pericolo.

Se la mossa fosse al bianco, potrebbe vincere subito con la mossa Tf4-f1: scaccomatto.

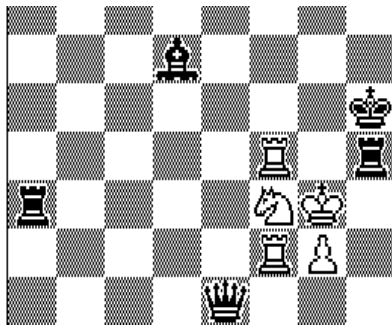
Ma se mossa è al nero? Il Re non ha nessuna mossa lecita! Infatti gli è proibito muoversi se così facendo si mette sotto l'offesa di una unità nemica.

Torniamo di nuovo al digramma, e supponiamo che la mossa sia al bianco... e supponiamo anche che il giocatore sia molto sbadato: muove Rg4-g3. Ora tocca al nero, ma di nuovo non esiste alcuna mossa lecita.

Questa situazione si chiama "stallo". Attenzione, la partita non è persa per chi non può muovere: in caso di stallo la partita finisce in parità.

Può sembrare strano, ma queste sono le regole. E più di una partita è finita in parità grazie alla disattenzione del giocatore che era in vantaggio!

Non dovete però pensare che lo stallo sia possibile solo quando uno dei due Re è rimasto da solo: ecco un esempio in cui la mossa è al bianco, ma i pezzi bianchi non possono eseguire nessun movimento valido (verificatelo come esercizio):



(Bianco: Rg3, Tf4, Cf3, Tf2, pedone g2; Nero: Rh5, De1, Th4, Ta3, Ad6)

5 - La fine della partita

Abbiamo già visto come una partita possa finire con lo scaccomatto - quindi con la vittoria di uno dei due giocatori - o con lo stallo - uno dei due giocatori non può più muovere, e si ha la parità.

Esistono situazioni in cui però è impossibile vincere, e allora la partita è dichiarata pari (o "patta", come si dice in termini scacchistici).

Durante la partita infatti i pezzi e pedoni vengono catturati, da una parte e dall'altra, e via via il numero delle unità di combattimento presenti sulla scacchiera diminuisce.

Si può così arrivare sulla scacchiera completamente vuota, a parte, naturalmente, la presenza dei due Re. E' facile vedere che un Re da solo non può dare scaccomatto all'altro Re: la partita è quindi dichiarata automaticamente patta.

Ma qual è il numero minimo di pezzi necessario per dare scaccomatto, oltre naturalmente al Re? La risposta dipende dal tipo di pezzo che si ha a disposizione.

A gioco corretto - cioè senza cadere nello stallo! - si vince con:

- la Donna
- una torre
- due alfieri
- un alfiere e un cavallo

Si può vincere (ma esistono casi in cui ciò non è possibile) con:

- uno o più pedoni
- un pedone e un cavallo o alfiere

Invece non si può vincere (e la partita viene considerata patta) con:

- un alfiere
- un cavallo
- due cavalli (a parte un caso particolarissimo)

In questo caso, si dice che la patta è "teorica" Esistono anche altri casi in cui la partita termina in parità.

Per semplicità, ricapitoliamo qui tutti i casi di patta:

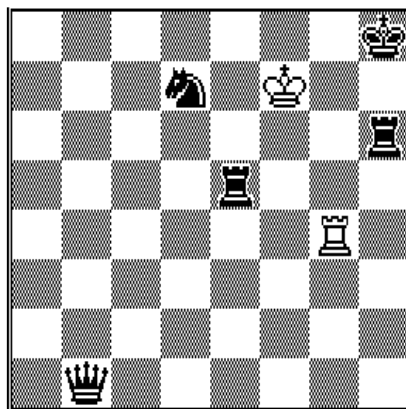
- lo stallo (già visto)
- patta teorica (già vista)

- accordo fra i due giocatori (ad esempio durante un torneo il risultato di parità può andare bene a entrambi i giocatori, in quanto nessuno dei due vuole "rischiare"). La partita può essere dichiarata pari in ogni momento: è la "patta d'accordo".

- limite delle 50 mosse: quando uno dei due giocatori (tipicamente quello che è in svantaggio) chiede all'altro lo scaccomatto entro cinquanta mosse (50 tratti del bianco e 50 tratti del nero). Il conteggio alla rovescia deve però essere ripreso ogni volta che un pezzo o pedone è catturato o un pedone mosso. E' la "patta per richiesta di mosse".

- un giocatore può chiedere e ottenere la patta quando la stessa posizione si ripresenta uguale sulla scacchiera per tre volte (anche non consecutive), purché la mossa spetti sempre allo stesso colore. E' la "patta per ripetizione di posizione". Nella maggioranza dei casi si ha quando i giocatori ripetono sempre le stesse mosse, e allora si dice anche "patta per ripetizione di mosse"

- quando uno dei due giocatori ha intenzione e dimostra che è in grado di dare scacco al Re avversario in continuazione. E' la "patta per scacco perpetuo". E' un caso particolare delle situazione di parità per ripetizione di mosse o per richiesta di mosse, ma è uno dei più frequenti. Vediamone un esempio in questo diagramma:



Bianco: Rf7, Tg4; Nero: Rh8, Db1, Th6, Te5, Cd7

Il bianco sembra spacciato, data la differenza di pezzi rimasti. Se però il tratto è a lui, può ancora strappare la patta con:

Tg4-g8 scacco, Rh8-h7 (unica mossa per il nero)

Tg8-g7 scacco, Rh7-h8

Tg7-g8 scacco, Rh8-h7

e così via... senza dare tempo ai pezzi neri di intervenire. Il giocatore con il nero non può opporsi a che la partita termini in parità .

Il modo forse più comune con cui termina una partita è però "l'abbandono". Fra giocatori anche poco più che principianti, chi è in svantaggio decisivo non aspetta l'arrivo dello scaccomatto, anche se questo arriverà fra decine di mosse, ma si arrende subito, riconoscendo la vittoria dell'avversario. E' una forma di cortesia: continuare una partita ormai persa è noioso per entrambi i giocatori.

Dovete ancora sapere che...

1 - Il valore dei pezzi

2 - Ancora sulla notazione!

1 - Il valore dei pezzi

Niente paura, non ho altre mosse o situazioni da insegnarvi... per ora. Ma non pensate di saper già giocare a scacchi! Conoscete le mosse dei pezzi, è vero, ma questo non è sufficiente per sapere giocare (bene) a scacchi...

Quindi...mettete via quella scacchiera, almeno per il momento: ci sono ancora alcune cose che vi devo dire e che voi, come principianti, DOVETE sapere.

Una di queste è: quanto vale un pezzo?

Bene, il regolamento non lo dice: i pezzi valgono per quanto noi li sappiamo usare. Dato che i pezzi muovono e hanno caratteristiche diverse uno dall'altro, possiamo dire che alcuni valgono più di altri.

Il più importante, ovviamente, è il Re... se non siete in grado di conservarlo vivo, avete perso la partita.

Poi viene la Donna, con la sua potenza di movimento.

Poi, in ordine d'importanza, la torre, l'alfiere e il cavallo, e infine i pedoni.

La Donna e le torri sono chiamate a volte anche "pezzi pesanti", i cavalli e gli alfieri "pezzi leggeri".

Se consideriamo il valore di un pedone uguale a una unità, l'esperienza ha dimostrato che si può considerare ragionevole la seguente "scala":

pedone = 1

alfiere = 3

cavallo = 3

torre = 5

Donna = 9 -10

Attenzione: questi valori servono solo per dare un'idea del valore dei pezzi, da un punto di vista generale, ma non valgono nulla per quanto riguarda il risultato della partita.

Usateli come guida: se avete modo di cambiare un alfiere per una torre (cioè voi catturate una torre e il vostro avversario cattura un vostro alfiere) senza avere altri svantaggi, vi conviene farlo. Il vantaggio di avere una torre al posto di un pezzo minore (cavallo o alfiere) viene chiamata "qualità").

Dalla tabella qui sopra, si vede che il vantaggio della "qualità" è paragonabile ad avere due pedoni di vantaggio.

Non vi conviene invece cambiare la vostra Donna con un torre: corrisponderebbe ad avere uno svantaggio di 4-5 pedoni.

Invece può essere ragionevole cambiare la Donna con due torri, oppure con tre pezzi leggeri e un pedone o anche solo tre pezzi leggeri.

Allo stesso modo, se voi avete un cavallo in più del vostro avversario, ma lui ha tre pedoni in più ... bene, non pensate di essere in vantaggio o in svantaggio! la partita è ancora tutta da giocare. Ripeto: questi valori devono essere considerati come indicativi, in quanto non possono tenere conto della reale situazione dei pezzi sulla scacchiera. Che serve avere una torre o la regina in più se il nostro avversario è in grado di darci scaccomatto?

2 - Ancora sulla notazione!

Sì, lo so: con questo parlare sempre della notazione sono un po' noioso. Però è necessario che io aggiunga ancora qualcosa: ormai siete quasi pronti per affrontare manuali di scacchi ben più impegnativi di questo, e non voglio che vi troviate in difficoltà per lettere e numeri.

Per prima cosa, il sistema di notazione che abbiamo visto viene chiamato "notazione algebrica completa": esiste infatti una "notazione algebrica abbreviata", più usata nella pratica e nei libri. Niente di particolare: per "risparmiare" spazio viene scritta solo la casa di arrivo di un pezzo, tralasciando quella di partenza. Ad esempio, le mosse:

Ac1-g5, h7-h6

Ag5xf6, Ae7xf6

vengono scritte:

Ag5, h6

Axf6, Axf6

in quanto si suppone evidente quali sono i pezzi o i pedoni che possono raggiungere una certa casella. A volte si omette anche il segno di cattura ("x" oppure ":"). Tuttavia a volte è necessario specificare qualcosa di più della sola casa d'arrivo, in quanto due pezzi dello stesso tipo possono raggiungerla: e allora si aggiunge la colonna (o la traversa, in caso di ambiguità) di partenza. Vediamo un esempio pratico, partendo dalla posizione iniziale:

notazione completa	notazione abbreviata
1.d2-d4, e7-e6	1. d4, e6
2.Cg1-f3, d7-d5	2.Cf3, d5
3.Cb1-d2, Af8-b4	3.Cbd2, Ab4

La terza mossa del bianco, nella notazione abbreviata, contiene anche la colonna di partenza del cavallo (colonna "b") in quanto anche l'altro cavallo (quello che si trova in f3) può raggiungere la casella d2. Infatti,

scrivere solo Cd2 avrebbe provocato la domanda: "quale dei due?"... e questo deve essere evitato a tutti i costi!

D'accordo quindi cercare di essere concisi, ma sempre senza creare confusione.

Un'altra cosa su cui non dovete avere dubbi è su chi tocca muovere. Nello scrivere le partite, si segue questa convenzione: il tratto bianco deve seguire subito il numero progressivo che indica il numero di mossa. Subito dopo, separato da una virgola, segue il tratto del nero (vedi le mosse già viste sopra).

Se invece la mossa è al nero (per esempio perché è stato inserito in mezzo un commento, oppure perché si parte da una posizione in cui il bianco ha appena mosso), si indica il numero progressivo della mossa, dei puntini di sospensione ("...") e poi il tratto del nero. Anche qui, quello che si vuole ottenere è solo chiarezza ed evitare che ci siano errori da parte di chi legge. Se avete dei dubbi, tornate a leggere le partite di allenamento che abbiamo già visto, e vedrete che sono proprio scritte in questo modo (in notazione completa).

Ci sono poi alcuni simboli comunemente usati per esprimere in modo conciso concetti e giudizi, oppure situazioni particolari. I più comuni (alcuni li abbiamo già visti) sono:

"+" indica lo scacco al Re

"x" oppure ":" indica la cattura di un pezzo

"!" indica una buona mossa

"!!" indica una mossa ottima

"?" indica una mossa sbagliata

"??" indica una mossa catastrofica, un grave errore

"!?" indica una mossa dubbia, che si può prendere in considerazione e che probabilmente è buona

"?!" indica una mossa dubbia, che si può prendere in considerazione ma che probabilmente è un errore

Finisco aggiungendo un'ultima cosa: la notazione qui riportata è relativa alla lingua italiana. Altre lingue – come l'inglese - usano iniziali diverse per i pezzi. E' molto semplice: in inglese Re si dice King, e quindi la mossa

Re1-d2

si scriverà (sempre in notazione completa)

Ke1-d2.

Ecco lo schema delle corrispondenze fra i pezzi e le loro iniziali:

(Re)	R	K (King)
(Donna)	D	Q (Queen)
(Torre)	T	R (Rook)
(Alfiere)	A	B (Bishop)
(Cavallo)	C	N (kNight)

Altre partite d'allenamento

1 - Ormai siete pronti...

2 - Timman,J-Kasparov,G Bugojno, 1982

3 - Kasparov,G-Karpov,An (2) Sevilla WCh IV, 1987

4 - Short,N-Gelfand,B (3) Brussels cm, 1991

5 - La notazione abbreviata

1 - Ormai siete pronti...

Ecco altre partite per mettere alla prova la vostra abilità nel riuscire a riprodurre le mosse, anche quelle giocate dai più grandi giocatori.

Queste partite sono più lunghe e complicate delle precedenti, quindi: muovete i pezzi con attenzione! Ripeto che ora non dovete cercare di capire perché viene giocata una certa mossa: limitatevi a verificare che è possibile.

Verificate anche quello che vi dico nei commenti, ad esempio che un pezzo sta attaccando un altro e così via.

Alla fine della partita, controllate la posizione che avete ottenuto sulla scacchiera e quella che compare sul diagramma: se non corrisponde... avete sbagliato qualcosa!

2 - Timman,J-Kasparov,G Bugojno, 1982

1.d2-d4

Il bianco spinge verso il centro il pedone di donna.

1...Cg8-f6

Il nero replica portando in gioco ("sviluppare" è il termine scacchistico) il cavallo del lato di Re. Il cavallo nero ora controlla la casa e4, impedendo al Bianco la mossa e2-e4 (almeno per il momento).

2.c2-c4

Il bianco spinge verso il centro un altro pedone.

2...g7-g6

Il nero prepara il "fianchetto" di Re, ovvero questa particolare sistemazione dell'alfiere. Questo tipo di partita viene chiamata "Indiana di Re", caratterizzata dal fatto che il nero non contrasta l'occupazione del centro da parte del bianco.

3.Cb1-c3, Af8-g7

Entrambi i giocatori eseguono mosse coerenti con l'impostazione della partita

4.e2-e4

Il cavallo bianco in c3 difende la casa e4, e quindi il pedone può occupare questa casa.

4...d7-d6

con questa mossa il nero apre la strada all'alfiere c8 e rende più difficile l'avanzata e4-e5 del pedone bianco.

5.f2-f3

Il bianco rende più solida la posizione del pedone e4; inoltre questa mossa impedisce al cavallo nero la mossa Cf6-g4.

5...0-0

Il nero mette al sicuro il proprio re.

6.Ac1-e3

Da entrambe le parti si sviluppano i pezzi.

6...Cb8-c6

7.Cg1-e2,a7-a6

8.Dd1-d2,Ta8-b8

9.h2-h4

Il bianco inizia l'attacco alla fortezza del nero. L'idea è di spingere i pedoni fino all'arrocco del nero e cambiarli con i pedoni neri, smantellando così le difese del nero. In questo modo, però, sarà sconsigliabile per il bianco arroccare corto, in quanto il proprio re sarebbe troppo esposto. Il bianco, molto probabilmente, arrocherà lungo, sul lato di donna. Quindi...

9...b7-b5

Il nero risponde contrattaccando sul lato di donna, dove presumibilmente si troverà il re bianco (dopo l'arrocco lungo).

10.h4-h5

Il bianco prosegue nell'avanzata verso la fortezza nera. Seguono ora alcune mosse preparatorie.

10...e7-e5

11.d4-d5,Cc6-a5

12.Ce2-g3,b5xc4

13.0-0-0,Cf6-d7

14.h5xg6,f7xg6

15.Cc3-b1

Il cavallo bianco si posiziona in modo da difendere il proprio Re

15...Tb8-b5

Il nero avanza con i pezzi verso il re bianco.

16.b2-b4

Il bianco spinge il pedone cercando di bloccare l'avanzata del nero. Segue ora un gioco molto complicato. Ripeto: non cercate ora di "capire" cosa sta succedendo, ma accontentatevi di ricostruire le mosse sulla scacchiera.

16...c4xb3 (e.p.)

il nero prende il pedone al passo (en passant), anche se così facendo apre la strada all'alfiere bianco (che si trova in f1) verso la torre nera.

17.Af1xb5

Il bianco non si fa pregare e cattura la torre.

17...c7-c5

Il nero continua il suo attacco sul lato di donna

18.d5xc6 (e.p.)

presa al varco.

18...a6xb5

19.Dd2-d5+, Tf8-f7

La torre copre l'attacco al re nero.

20.a2xb3

il pedone nero troppo avanzato va eliminato.

20...Cd7-f8

il cavallo era ancora sotto attacco del pedone bianco, e fugge.

21.Dd5xd6, Dd8-e8

Il nero vuole evitare il cambio (= la cattura reciproca) delle donne.

22.Dd6-d8

Il bianco invece insiste nel cercare il cambio delle donne.

22...De8xc6+

23.Rc1-b2, Dc6-a8

Togliendosi anticipatamente dalla colonna "c", dove il bianco ha intenzione di piazzare una torre.

24.Td1-c1

attaccando l'alfiere nero in c8, che è difeso dalla donna nera, ma è già anche sotto l'attacco di quella bianca.

24...Ca5-c4+

25.b3xc4

eliminando il cavallo nero

26...Tf7-d7

attaccando la donna bianca...

26.Dd8-e8

che si sposta

26...b5xc4

Il Re bianco ora ha poche unità attorno a sé per la difesa. Contate i pezzi e i pedoni che sono rimasti sulla scacchiera: vedrete che il nero ha un pedone in più, ma ha una torre in meno. Quindi il bianco ha un grande vantaggio di materiale. D'altra parte il nero può contare sulla posizione esposta e in pericolo del Re avversario.

27.Cb1-c3, Da8-c6

28.Rc2

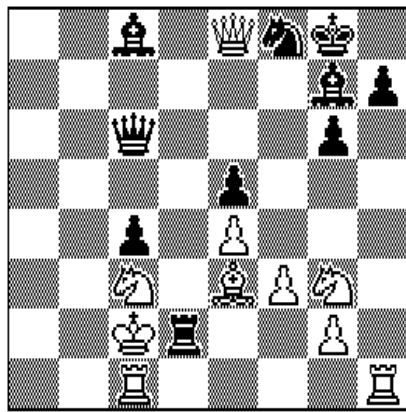
Il re cerca di mettersi al riparo come può ...

28...Td2+

Il nero attacca il re bianco (scacco) con la torre e contemporaneamente libera la strada per la propria donna verso la donna bianca, che è indifesa. A questo punto i due giocatori si sono accordati per la patta.

$\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

Confrontate la posizione che avete ottenuto sulla scacchiera con quella riportata nel diagramma:



Ora la partita avrebbe potuto proseguire con:

29.Ae3xd2, Dc6xe8

Se contate il materiale rimasto sulla scacchiera, vedrete che il nero ha la donna e un pedone per le due torri del bianco. Da un punto di vista del materiale, quindi, la posizione è quindi circa pari.

1.c2-c4

Il bianco apre spingendo il pedone d'alfiere di donna. Questo tipo di partita viene chiamata "inglese".

1..Cg8-f6

2.Cb1-c3, e7-e5

Il nero spinge il pedone di re verso il centro, aprendo anche la strada all'alfiere.

3.Cg1-f3, Cb8-c6

I cavalli vengono sviluppati.

4.g2-g3

Il bianco prepara per il proprio alfiere il "fianchetto" di re.

4...Af8-b4

Il nero vuole avere la possibilità di eliminare il cavallo in c3 nel caso ne abbia bisogno.

5.Af1-g2

Alfiere bianco in fianchetto.

5...0-0

6.0-0

I due re si mettono al sicuro sul lato di re.

6...e4

Il nero attacca con il pedone il cavallo bianco...

7.Cg5

... che fugge.

7...Axc3

Il nero elimina il cavallo bianco

8.b2xc3, Tf8-e8

La torre nera si prepara a sostenere il pedone.

9.f2-f3

Il bianco attacca il pedone avversario...

9...e4-e3

... che avanza ancora.

10.d2-d3

Ora il pedone nero è in pieno territorio bianco.

10...d7-d5

11.Dd1-b3, Cc6-a5

Il cavallo attacca la donna bianca...

12.Db3-a3

che si sposta, attaccandolo.

12...c7-c6

Ora la donna nera ora difende il cavallo in a5, inoltre il pedone c6 difende il proprio collega in d5.

13.c4xd5, c6xd5

14.f3-f4

il pedone fa strada al proprio alfiere in g2 e libera la casella f3 per un'eventuale ritirata del cavallo che si trova in g5.

14...Ca5-c6

15.Ta1-b1, D8-c7

La donna difende il pedone b7, preso di mira dalla torre in b1, dando la possibilità all'alfiere in c8 di muoversi.

16.Ac1-b2, Ac8-g4

Il nero attacca il pedone bianco e2, che non è difeso.

17.c3-c4

il bianco attacca il pedone nero in d5. Allo stesso tempo, apre la strada al proprio alfiere che si trova in b2.

17...d5xc4

il nero prende il pedone...

18.Ab2xf6

L'alfiere cattura il cavallo nero

19...g7xf6

Ora il cavallo g5 è sotto attacco.

19.Cg5-e4

Il cavallo fugge, attaccando il pedone in f6. Ora il pedone nero in e3 è completamente "circondato" dagli avversari.

19...Rg8-g7

Sua maestà prende parte alla lotta, difendendo il pedone f6.

20.d3xc4, Ta8-d8

21.Tb1-b3

Ora il destino del pedone e3 è segnato: è attaccato infatti da due pezzi bianchi (donna e torre) e non è difeso dai suoi colleghi.

21...Cc6-d4

Il cavallo nero attacca la torre e il pedone.

22.Tb3xe3

Il pedone nero cade.

22...Dc7xc4

Anche la donna ora attacca il pedone in e2

23.Rg1-h1

I pezzi neri si fanno minacciosi: il re bianco cerca di mettersi al riparo.

23...Cf5

Il cavallo attacca la torre bianca...

24.Te3-d3

... che si sposta.

24.Ag4xe2

l'alfiere ora attacca contemporaneamente le due torri bianche

25.Td1xd8, Te8xd8

cambiando le torri il bianco evita di perdere la "qualità" (la differenza fra una torre e un pezzo minore come l'alfiere).

26.Tf1-e1, Td8-e8

Il nero attacca con due pezzi (donna e torre) il cavallo bianco, che è difeso solo da un pezzo bianco (l'alfiere).

27.Da3-a5

il bianco invece di difendere il proprio cavallo attacca quello nero in f5

28...b7-b5

Il nero sventa la minaccia mettendo sulla strada della donna bianca un proprio pedone. Ora il cavallo in f5 non è più sotto attacco.

28.Ce4-d2

Il cavallo bianco fugge.

29...Dd3

La donna attacca di nuovo il cavallo...

29.Cd2-b3

... che si sposta di nuovo.

30...Ae2-f3

Il nero manovra per scambiare l'alfiere bianco che si trova in g2, il pezzo che più difende il proprio re.

30.Ag2xf3, Dd3xf3+

Scacco.

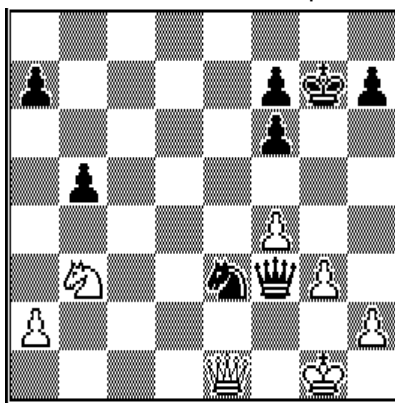
31.Rh1-g1, Te8xe1+

32.Da5xe1, Cf5-e3

il nero minaccia di dare scaccomatto con la donna (Df3-g2)

Il bianco abbandona

Infatti l'unica mossa valida per impedire lo scaccomatto indicato prima sarebbe De1-d2 (difendendo la casella g2), ma così ci sarebbe un altro scaccomatto: Df3-f1 Ecco la posizione finale:



4 - Short,N-Gelfand,B (3) Brussels cm, 1991

1.e2-e4, c7-c5

Questo tipo di partita viene chiamata "siciliana".

2.Cb1-c3, d7-d6

3.f2-f4, Cb8-c6

4.Cg1-f3, g7-g6

Il nero prepara il "fianchetto" di re.

5.Af1-c4, Af8-g7

6.0-0, e7-e6

7.d2-d3, Cg8-e7

8.Dd1-e1

La donna manovra per poter raggiungere velocemente il lato di re. Nelle intenzioni del bianco, infatti, c'è l'attacco diretto al re nero.

9...Cc6-d4

Attacca il pedone c2, ora non più difeso dalla donna bianca,

9.Cf3xd4, c5xd4

Il cavallo nero è stato eliminato, ma ora il pedone attacca il cavallo bianco.

10.Cc3-e2, 0-0

11.Ac4-b3

Il bianco sposta in posizione più riparata l'alfiere, già puntato verso l'arrocco nero.

12...Ce7-c6

il nero ha intenzione di giocare subito dopo Cc6-a5 per cercare di cambiare l'alfiere bianco con il proprio cavallo.

12.Ac1-d2

Il bianco impedisce l'idea del nero. Ora due pezzi bianchi (alfiere e la donna) controllano la casa a5.

12...d6-d5

13.e4-e5

Il bianco avanza.

13...f7-f6

il nero attacca il pedone minaccioso

14.e5xf6, Ag7xf6

15.Rg1-h1

Il bianco sposta il re nell'angolo, sia per sicurezza sia per liberare la casella g1 per le manovre del cavallo bianco in f3.

15...a7-a5

Il nero cerca ancora di togliersi di dosso l'alfiere bianco in b3. Ora minaccia di spingere ancora il pedone, attaccandolo.

16.a2-a4

Il bianco blocca il pedone nero con il proprio.

16...Dd8-d6

Il nero porta in gioco la donna.

17.Ce2-g1

Il cavallo manovra per portarsi in f3

17...Ac8-d7

Anche l'alfiere nero entra in gioco

18.Cg1-f3, Cc5-b4

Il nero ha intenzione di attaccare il pedone in c2, per ora difeso solo dall'alfiere in b3.

19.De1-f2

La mobilitazione del bianco verso il lato di re prosegue.

19...Dd6-c5

Il nero porta il secondo attacco al pedone bianco.

20.Ad2-c3

Bella mossa! il bianco non difende il pedone in c2, ma sposta l'alfiere in modo da mettersi in mezzo fra il pedone e la donna nera. Contemporaneamente attacca il pedone nero in d4. "Ma l'alfiere in c3 non è sotto l'attacco del pedone nero che si trova in d4?" chiederà qualcuno di voi. Giusto, ma se il nero prende l'alfiere con la mossa d4xc3, libera la strada alla donna bianca, che potrebbe giocare De1xc5 catturando la donna nera che al momento non è difesa.

20...Cb4-c6

Il nero deve tornare sui suoi passi, difendendo il pedone d4.

21.Ta1-e1

Il bianco continua ad ammassare truppe sul lato est.

22...b7-b6

Il nero difende la propria donna. Ora la mossa d4xc3 è una minaccia reale!

22.Ac3-d2

e infatti il bianco deve spostare il proprio alfiere.

22...Cc6-b4

Il nero torna alla sua idea, attaccando il pedone bianco in c2.

23.De1-g3

Il bianco continua avanzando verso il re nemico.

23...b6-b5

Il nero contrattacca sul lato di donna.

24.f4-f5, e6xf5

L'attacco alla fortezza del re nero è iniziato.

25.Cf3-e5, Ad7-e8

Il nero sposta l'alfiere dall'attacco del cavallo bianco.

26.a4xb5, Dc5xb5

27.Tf1xf5

La torre ora non può essere catturata perché la mossa g6xf5 libererebbe l'attacco della donna bianca al re nero.

27...Rg8-h8

Il re si sposta. Ora la mossa g6xf5 è possibile.

28.Tf5xf6

Il bianco è disposto a scambiare la propria torre con l'alfiere nero, perché al momento è il pezzo che difende meglio il proprio re. Nella terminologia scacchistica, si dice che il bianco "ha sacrificato la qualità". Ora il re nero è esposto a pericolosi attacchi.

28...Tf8xf6

Il nero non ha scelta e cattura la torre.

29.Ce5-g4

Il cavallo attacca la torre...

29...Tf6-f5

...che si sposta.

30.Cg4-h6

Il cavallo attacca ancora la torre...

30...Tf5-h5

...che si sposta di nuovo.

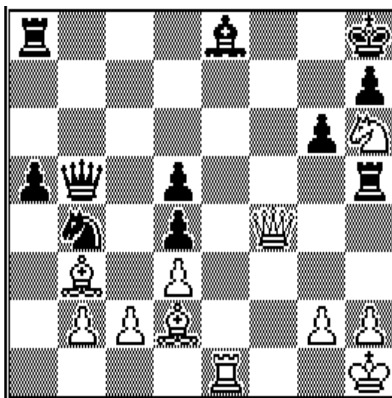
31.Dg3-f4

La donna bianca minaccia di dare scaccomatto in due modi diversi: Df4-f8 e Df4-f6 (verificalo!)

Il nero abbandona.

Infatti non ha modo di evitare una delle due mosse indicate, se non con 31...Th5-f5. Seguirebbe 32.Ch6xf5, g6xf5 33.Df4xf5 e il bianco sarebbe in vantaggio decisivo.

Ecco la posizione finale della partita:



5 - La notazione abbreviata

Ecco le tre partite in formato abbreviato:

Timman,J-Kasparov,G

Bugojno, 1982

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ag7 4.e4 d6 5.f3 0-0 6.Ae3 Cc6 7.Cge2 a6 8.Dd2 Tb8 9.h4 b5 10.h5 e5 11.d5 Ca5 12.Cg3 bxc4 13.0-0-0 Cd7 14.hxg6 fxg6 15.Cb1 Tb5 16.b4 cxb3 17.Axb5 c5 18.dxc6 axb5 19.Dd5+ Tf7 20.axb3 Cf8 21.Dxd6 De8 22.Dd8 Dxc6+ 23.Rb2 Da8 24.Tc1 Cc4+ 25.bxc4 Td7 26.De8 bxc4 27.Cc3 Dc6 28.Rc2 Td2+ ½ - ½

Kasparov,G-Karpov,An (2)

Sevilla WCh IV, 1987

1.c4 Cf6 2.Cc3 e5 3.Cf3 Cc6 4.g3 Ab4 5.Ag2 0-0 6.0-0 e4 7.Cg5 Axc3 8.bxc3 Te8 9.f3 e3 10.d3 d5 11.Db3 Ca5 12.Da3 c6 13.cxd5 cxd5 14.f4 Cc6 15.Tb1 Dc7 16.Ab2 Ag4 17.c4 dxc4 18.Axf6 gxf6 19.Ce4 Rg7 20.dxc4 Tad8 21.Tb3 Cd4 22.Txe3 Dxc4 23.Rh1 Cf5 24.Td3 Axe2 25.Txd8 Txd8 26.Te1 Te8 27.Da5 b5 28.Cd2 Dd3 29.Cb3 Af3 30.Axf3 Dxf3+ 31.Rg1 Txe1+ 32.Dxe1 Ce3 0-1

Short,N-Gelfand,B (3)

Brussels cm, 1991

1.e4 c5 2.Cc3 d6 3.f4 Cc6 4.Cf3 g6 5.Ac4 Ag7 6.0-0 e6 7.d3 Cge7 8.De1 Cd4 9.Cxd4 cxd4 10.Ce2 0-0 11.Ab3 Cc6 12.Ad2 d5 13.e5 f6 14.exf6 Axf6 15.Rh1 a5 16.a4 Dd6 17.Cg1 Ad7 18.Cf3 Cb4 19.Df2 Dc5 20.Ac3 Cc6 21.Tae1 b6 22.Ad2 Cb4 23.Dg3 b5 24.f5 exf5 25.Ce5 Ae8 26.axb5 Dxb5 27.Txf5 Rh8 28.Txf6 Txf6 29.Cg4 Tf5 30.Ch6 Th5 31.Df4 1-0

gli elementi fondamentali dell'attacco e difesa.

L'attacco: il doppio (prima parte)

1 - Gli elementi fondamentali dell'attacco e difesa

2 - L'attacco: il doppio

1 - Gli elementi fondamentali dell'attacco e difesa

In questa seconda parte del corso verranno illustrati alcuni elementi fondamentali del gioco. Ormai avete imparato le regole del gioco e i movimenti dei singoli pezzi, ma questo non è sufficiente per giocare. Così come conoscere le singole sette note è ben diverso dal comprendere la musica, allo stesso modo conoscere i movimenti dei singoli pezzi non è che la base di conoscenza necessaria (ma non sufficiente!) per coordinarli insieme, sia che ci si trovi in una posizione di attacco o di difesa.

Anche se lo scopo ultimo del gioco è quello di catturare il Re avversario, un tale obiettivo è difficilmente raggiungibile in poche mosse. Nella maggior parte delle partite, uno dei due giocatori ottiene un vantaggio di un certo tipo. Il vantaggio può essere materiale (ad esempio, avere un pedone o un pezzo in più dell'avversario) o posizionale (i propri pezzi svolgono un'attività più incisiva ed efficace rispetto a quelli dell'avversario).

In realtà, prima di aggredire il Re avversario, le unità dei due schieramenti si affrontano fra loro, in una serie di attacchi, difese, contrattacchi e così via, cercando di raggiungere un tipo di supremazia. E' quindi necessario vedere un po' in dettaglio i metodi e i meccanismi degli attacchi e delle difese. Osservate con attenzione gli esempi che seguono. In genere non saranno posizioni di partite vere, ma posizioni semplificate, in cui sono presenti solo gli elementi necessari per illustrare qualche concetto.

Nelle partite di allenamento, nella prima parte del corso, vi avevo chiesto di non cercare di capire il perché di certe mosse invece di altre: si trattava infatti solo di una verifica di quanto avevate imparato sulle mosse dei pezzi e sulla notazione necessaria a descriverle. Ora, invece, dovete riuscire a CAPIRE il perché delle singole mosse e, soprattutto, del legame che le unisce fra loro. Prendete quindi la scacchiera, i pezzi e tutto il tempo necessario per riprodurre le posizioni che vi verranno proposte.

Forse alcune risulteranno al momento troppo difficili, ma niente paura! Ci tornerete sopra quando sarete diventati più abili.

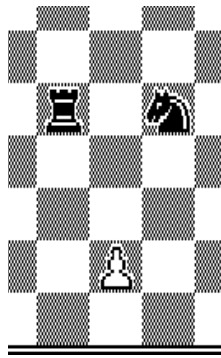
E ora... al lavoro!

2 - L'attacco: il doppio (prima parte)

Tutti i pezzi, e anche i pedoni, sono in grado di minacciare le unità avversarie. Ad esempio un pedone, avanzando, può minacciare un cavallo nemico. Poiché un cavallo vale più di un pedone, è certo (tranne in casi particolari) che nella mossa successiva l'avversario farà in modo che la minaccia del pedone sia sventata, ad esempio spostando il cavallo.

Ma cosa succede se il pedone, avanzando, attacca due cavalli contemporaneamente? L'avversario potrà spostare o uno o l'altro cavallo, ma non tutti e due con una sola mossa. Uno dei due cavalli sarà quindi catturato, e il giocatore che è riuscito a effettuare questo tipo di attacco, chiamato "attacco doppio" o più semplicemente "doppio", otterrà un vantaggio decisivo.

Nel seguente diagramma vediamo un esempio di attacco doppio.



(Bianco: pedone d2; Nero: Ce5, Tc5)

giocando la mossa

1.d2-d4

il bianco attacca contemporaneamente il cavallo e la torre nera. Uno dei due sarà catturato nella mossa successiva.

Mettiamo ora al posto del pedone la donna bianca. Il bianco potrebbe fare la mossa

1.Dd2-d4

(o anche un'altra che permetta alla donna di attaccare contemporaneamente i due pezzi avversari). Tuttavia, questo non può essere considerato un vero e proprio attacco doppio: infatti dopo Dd2-d4 il nero potrebbe muovere ad esempio

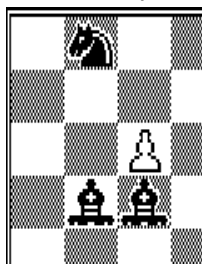
1...Tc5-a5

sottraendo la torre dall'attacco della donna e mantenendo difeso il cavallo. Al bianco non conviene ora prendere il cavallo: perderebbe a sua volta la donna e andrebbe in svantaggio.

Possiamo quindi già stabilire due principi generali: l'attacco doppio ha successo a patto che:

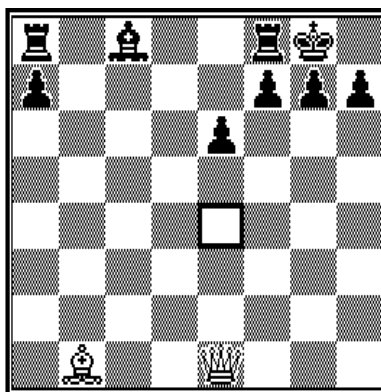
- i pezzi attaccati sono indifesi e che almeno uno dei due non sia difendibile con il tratto successivo;
- oppure, che l'unità attaccante abbia un valore inferiore rispetto alle due minacciate.

Per generalizzare il concetto, in realtà, più che di "doppio" a due pezzi avversari si dovrebbe parlare di "attacco contemporaneo": non è infatti necessario che le minacce siano limitate alla cattura di uno o più pezzi: l'obiettivo potrebbe essere un altro. Vediamo alcuni esempi.



(Bianco: pedone c6; nero: Cb8, Ab5, Ac5)

Il bianco gioca c6-c7 e il nero non ha modo di impedire la promozione del pedone: infatti, con una sola mossa, il nero può impedire o la successiva c7-c8 oppure c7xb8; ma NON tutte e due contemporaneamente.

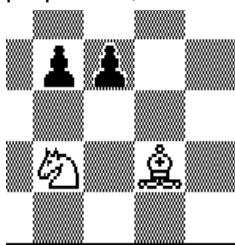


(Bianco: Ab1,De1; Nero: Rg8,Ta8,Ac8,Tf8, pedoni a7,e6,f7,g7,h7)

Probabilmente il nero ha appena arroccato, cercando di mettere al sicuro il Re. Ora il bianco ha però il modo di effettuare un attacco doppio:

1.De1-e4

La donna bianca minaccia di dare scaccomatto al Re nero con la successiva mossa De4xh7, essendo sostenuta dall'alfiere. Però attacca anche la torre che - e' vero - vale meno della donna, ma al momento è indifesa. Il nero, come male minore, difenderà il proprio Re, ad esempio con g7-g6, ma perderà la torre.



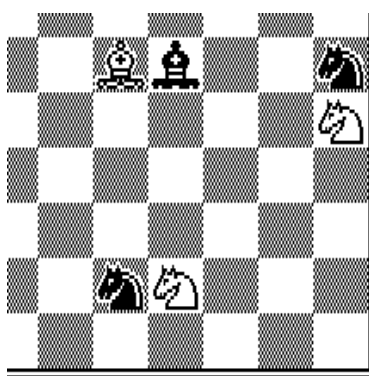
(Bianco:Ce2,Ag2; Nero: pedoni e4,f4)

Il nero attacca i due pezzi del bianco con la mossa

1...f4-f3

il pedone "di sostegno" e4 è qui necessario perché l'alfiere bianco può catturare il pedone nero. Così, dopo Ag2xf3, il nero risponde con e4xf3, guadagnando materiale.

Ancora qualche esempio:



(Bianco: Ad6, Ch5, Ce2; Nero: Ae6, Ch6, Cd2)

Se la mossa è al bianco, l'alfiere può catturare uno dei due cavalli neri con la mossa:

1.Ad6-f4

Se il nero volesse fare altrettanto, con la mossa

1...Ae6-g4

otterrebbe in realtà ben poco: il bianco infatti potrebbe replicare, ad esempio, con:

2.Ce2-f4,

ottenendo con UNA SOLA MOSSA due risultati: spostare il cavallo da e2 e difendere l'altro in h5. Ora, se il nero cattura il cavallo con

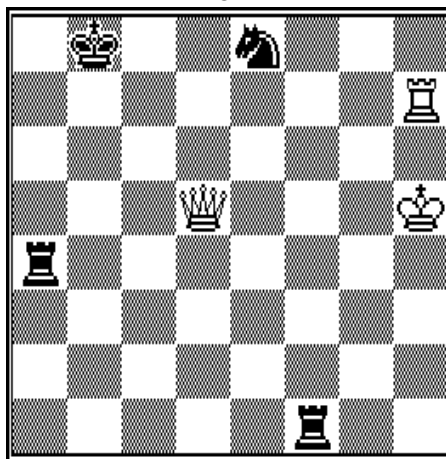
2...Ag4xh5

il bianco risponde con 3.Cf4xh5 con parità di materiale. Se nel diagramma precedente sostituiamo i cavalli bianchi con torri bianche, la mossa del nero

1...Ae6-g4

sarebbe un vero e proprio "doppio". E' vero infatti che una delle due torri può sottrarsi all'attacco e contemporaneamente difendere la sua collega (ad esempio: Te2-h2), ma una torre vale più di un alfiere, e quindi il nero può andare in vantaggio della "qualità" (ovvero la differenza di valore fra la torre e un pezzo minore).

Naturalmente anche la donna e il cavallo sono in grado di effettuare attacchi multipli:



(Bianco: Rh5, Dd5, Th7; Nero: Rb8, Ta4, Tf1, Ce8)

Se la mossa è al bianco, con

1.Dd5-b5+

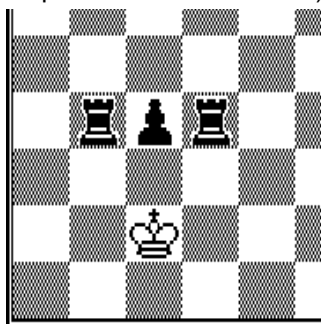
la donna attacca contemporaneamente tutti e quattro i pezzi del nero.

Se la mossa è al nero, con

1...Ce8-f6+

il cavallo attacca contemporaneamente tutte e tre i pezzi bianchi.

Anche sua maestà (con qualche attenzione per la sua incolumità...!) può effettuare attacchi micidiali:

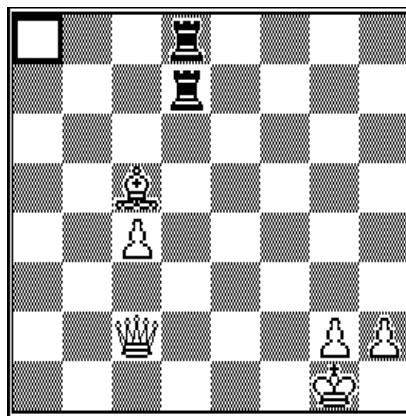


(Bianco: Rc2; Nero: Tb4, Td4, pedone c4)

Il bianco muove Rc2-c3 e una delle torri è spacciata: questo perché sono indifese e non possono difendersi fra loro in una sola mossa.

L'attacco: il doppio (seconda parte)

Dopo aver visto questi semplici esempi, passiamo a qualcosa di più complesso, sempre sul "tema" dell'attacco doppio.



(Bianco: Rg1, Dc2, Ac5, pedoni: c4, g2, h2; Nero Td7, Td8)

A prima vista sembra il nero non abbia modo di attaccare contemporaneamente due pezzi del bianco. Ma, con un po' di attenzione, una tale possibilità può essere "costruita"...

1...Td7-d1+

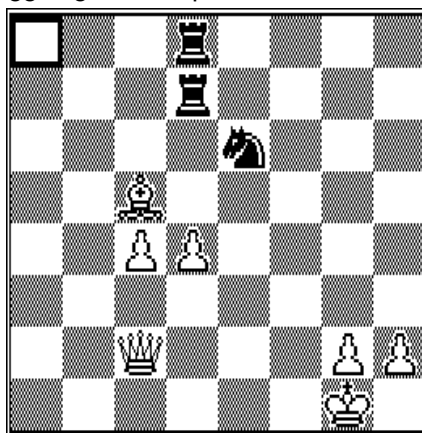
2. Rf1-f2

ora il Re e la Donna bianca si trovano sulla stessa traversa...

2...Td1-d2+

attacco doppio! Il bianco sarà costretto a cedere la Donna in cambio di una torre nera.

Complichiamo un po' la situazione, aggiungendo un pedone bianco in d4 e un cavallo nero in e6:



(Bianco: Rg1, Dc2, Ac5, pedoni: c4, g2, h2, d4; Nero Td7, Td8, Ce6)

il pedone bianco in d4 è difeso solo dall'alfiere in c5, mentre è attaccato da ben tre pezzi neri (le due torri e il cavallo). Il nero potrebbe quindi ora giocare

1...Ce6xd4

e dopo

2.Ac5xd4,Td7xd4

avrebbe guadagnato un pedone. Ma non c'è niente di meglio per il nero?

Osserviamo la posizione. La manovra di prima (l'attacco doppio con la torre) non è immediatamente fattibile, in quanto il pedone bianco in d4 blocca la discesa della torre nera. Ma... un momento! il pedone bianco in d4 ha anche un altro compito: difendere l'alfiere c5. Il nero ora ha il modo di mettere in crisi proprio il pedone bianco in d4:

1...Ce6xc5!

ora il pedone bianco in d4 è "sovraccarico": deve sostenere CONTEMPORANEAMENTE due compiti incompatibili:

- a) difendere l'alfiere che si trova in c5
- b) tenere chiusa la colonna "d"

Infatti, se il bianco gioca

2.d4xc5 segue

2...Td7-d1+ rientrando nell'esempio precedente.

Al bianco non rimane che scegliere il male minore, ad esempio giocando

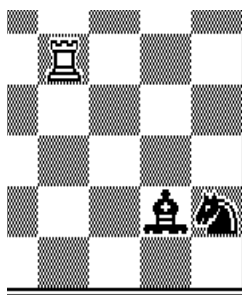
2.h2-h3

liberando così una via di fuga al proprio Re ma perdendo il proprio alfiere.

l'attacco: l'infilata

L'infilata è un tipo di attacco doppio un po' particolare, che può essere portato solo da un pezzo a "lunga gittata". In pratica, due (o più) pezzi avversari si vengono a trovare sul cammino del pezzo che attacca: se il primo pezzo minacciato fugge, il secondo può essere catturato.

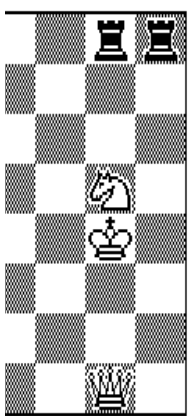
Vediamo un esempio semplice:



(Bianco: Tf4; Nero: Ag2, Ch2)

Il bianco gioca 1.Tf4-f2 e attacca l'alfiere nero. L'alfiere può fuggire, ma così facendo scopre il cavallo, che può essere catturato dalla torre bianca.

L'infilata è molto efficace quando è coinvolto il Re avversario.



(Bianco: Rg4, Dg1, Cg5 ; Nero: Th8, Tg8)

Il Re e la donna bianchi si trovano sulla stessa colonna...

1...Tg8xg5+

Se ora il Re bianco fugge, la donna è perduta. Quindi...

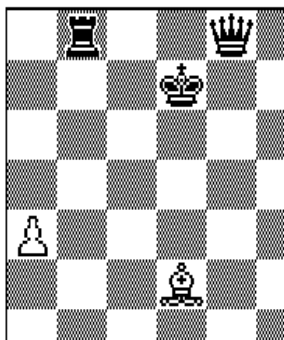
2.Rg4xg5, Th8-g8+

E questa volta la donna è perduta sul serio!

la difesa: la fuga e la cattura dell'attaccante

Finora abbiamo visto solo manovre di attacco, ma esistono anche schemi fondamentali di difesa.

La fuga del proprio pezzo attaccato e la cattura del pezzo avversario attaccante sono forme di difesa molto semplici: nel primo è sufficiente fare attenzione a DOVE mettiamo il pezzo in fuga; nel secondo si deve valutare la posizione sulla base dei valori dei pezzi:



(Bianco: Ad3, pedone a4; Nero: Rd7, De8, Tb8)

Il bianco gioca 1.Ad3-b5+, attaccando il Re nero. Come forma di "autodifesa", il Re potrebbe spostarsi, ma così facendo lascerebbe sotto attacco la propria donna: il bianco ha infatti appena fatto un attacco d'infilata. Al nero non rimane altro che catturare l'alfiere: 1...Tb8xb5

2.a4xb5

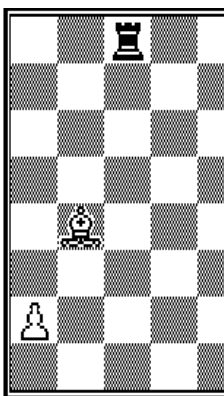
Il nero ha perso la qualità (la differenza di valore fra un pezzo minore e una torre), ma è sempre meglio che cambiare la donna con l'alfiere. Infatti, se vi ricordate di quando abbiamo parlato dei valori dei pezzi, dovrete sapere che la qualità "vale" circa due pedoni, mentre la donna vale 6-7 pedoni più dell'alfiere.

la difesa: l'appoggio

Quando uno dei nostri pezzi è sotto attacco e, per qualche motivo, non vogliamo spostarlo o coprirlo, possiamo decidere di difenderlo.

Naturalmente ciò lascia all'avversario la possibilità di decidere se cambiare il suo pezzo attaccante con il nostro: l'appoggio ha quindi senso solo se il valore (o l'importanza) del pezzo che difendiamo è minore del pezzo attaccante dell'avversario.

Ovviamente, il Re è l'unico pezzo che NON può essere "appoggiato": il suo valore infatti è SICURAMENTE maggiore di qualsiasi pezzo avversario attaccante (ricordate che i due Re non si possono attaccare direttamente a vicenda).



(Bianco: Ab4, pedone a2; Nero: Tc8)

Il nero gioca

1...Tc8-b8,

attaccando l'alfiere. Il bianco decide di non fuggire con l'alfiere, e lo difende con il pedone:

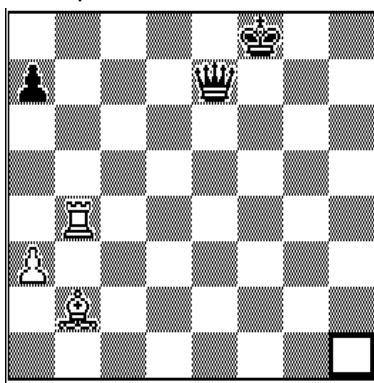
2.a2-a3

Ora al nero non conviene prendere l'alfiere con la torre, perché perderebbe la qualità.

E' ovvio che la validità dell'appoggio dipende principalmente dal valore dei pezzi coinvolti. Di solito quando un nostro pezzo viene attaccato da un pedone avversario non abbiamo altra difesa che la fuga, in quanto il pedone vale meno di qualsiasi pezzo.

A questo tipo di difesa (l'appoggio) corrisponde naturalmente una contromanovra di attacco: ad esempio l'attacco al pezzo che difende ... e così via, seguendo la "catena" di mosse e contromosse, attacchi, parate... che rendono estremamente "effervescente" il nostro nobile gioco.

Naturalmente non esistono schemi fissi e infallibili: si deve di volta in volta valutare la situazione che esiste sulla scacchiera. Vediamo qualche esempio.



(Bianco: Tb4, Ab2, pedone a3; Nero: Rf8, De7, pedone a5)

La donna nera attacca la torre bianca, che però è difesa dal proprio pedone. Poiché la donna vale circa il doppio di una torre, quest'ultima può sentirsi abbastanza sicura. Però un pedone vale molto meno di una torre...

1...a7-a5

Ora sembra che la torre bianca se ne debba proprio andare... e invece (per qualche sua imperscrutabile ragione) il bianco decide di resistere sulle sue posizioni:

2.Ab2-c3

L'alfiere "appoggia" la propria torre, contando sul fatto che dopo

2...a5xb4 ?

3.Ac3xb4

c'è l'infilata a donna e re neri.

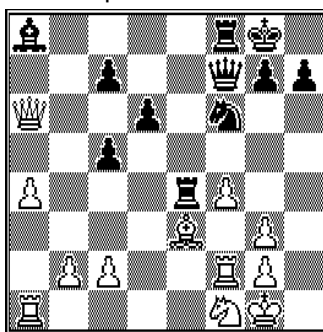
Il bianco, con la mossa 2. Ab2-c3 conta quindi su un errore del nero. Se il nero invece sposta tranquillamente la donna o il re, in modo da eliminare la minaccia dell'infilata, al bianco non rimarrà che spostare la torre.

In altre parole, il bianco tira un "tranello" al suo avversario. In partita è lecito fare anche queste cose (non è considerato antisportivo), ma si deve valutarne bene la validità.

Supponiamo infatti che dopo 2.Ab2-c3 la donna nera possa spostarsi e dare scacco al Re bianco (nel diagramma il re bianco non è stato preso in considerazione): il bianco dovrà fare almeno una mossa per difendere il proprio Re, ma nel frattempo la minaccia dell'infilata ha cessato di esistere e quindi il nero potrà proseguire con 3...a5xb4, catturando la torre bianca.

Questo tipo di scacco (che ha l'unico scopo di guadagnare una mossa) è chiamato "scacco intermedio".

Quando difendiamo un nostro pezzo, si deve prendere in considerazione anche la possibilità che il nostro avversario insista nell'attacco. Ecco un esempio:



(Bianco: Rg1, Da6, Cf1, Ae3, Ta1, Tf2, pedoni: a4, b2, c2, f4, g2, g3;

Nero: Rg8, Df7, Cf6, Aa8, Te4, Tf8, pedoni: c5, c7, d6, g7, h7)

1...Df7-e6 Attaccando per la seconda volta l'Alfiere bianco.

2.Tf2-e2 Il bianco appoggia il proprio alfiere attaccato.

2...Cf6-g4 Il nero insiste nell'attacco...

3.Ta1-e1 ... e il bianco nella difesa.

3...Tf8-e8 i pezzi, da ambo le parti, accorrono in direzione dell'alfiere.

4. Da6-d3, d6-d5 una manovra che conosciamo: il nero intende attaccare col pedone il pezzo appoggiato, che, a questo punto, è diventato "inchiodato"

5.c2-c3, d5-d4

6.c3xd4, c5xd4

7.f4-f5 il bianco cerca di far spostare la donna nera.

7...De6-e5

8.Ae3xd4, questa era l'idea del bianco: riuscire a spostare l'alfiere attaccando contemporaneamente la donna nera.

8...Te4xe2 ! la mossa che il bianco non aveva previsto!

il bianco abbandona. Infatti se

9.Ad4xe5, Te2xg2+

10. Rg1-h1, Tg2-h2++ scacco doppio

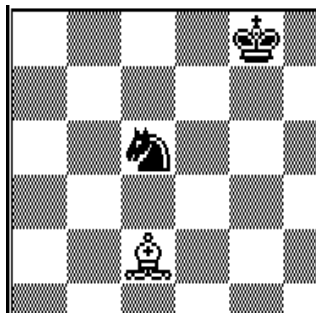
11. Rh1-g1, Th2-h1 scacco matto.

L'alfiere nero in a8, che sembrava così lontano dalla zona di lotta, si è rivelato essere il vero protagonista dell'attacco del nero.

L'inchiodatura (prima parte)

Una forma molto importante di attacco (strettamente imparentata con l'infilata) è l'inchiodatura.

Questo schema si ha quando un nostro pezzo a lunga gittata (donna, torre, alfiere) attacca un pezzo avversario che ha, subito dietro, un altro pezzo di valore superiore al nostro. Il primo pezzo avversario non può spostarsi, perché scoprirebbe il suo collega: è quindi immobilizzato, "inchiodato" alla sua casella. Come al solito, la situazione va presa con molta attenzione quando è coinvolto il Re...



(Bianco:Ac4 ; Nero: Re8,Cc6)

Il bianco gioca

1.Ac4-b5

e il cavallo nero in c6, pur essendo sotto attacco, non può muoversi: ogni sua mossa scoprirebbe il Re nero all'attacco dell'alfiere. Come sappiamo, è infatti PROIBITO fare mosse che mettano sotto attacco il proprio re.

Per non perdere il proprio cavallo il nero è quindi obbligato a muovere (questo tipo di mosse vengono chiamate "forzate").

1...Re8-d7

L'importanza dell'inchiodatura è data dal fatto che, per tutto il periodo in cui è in atto, il pezzo inchiodato è praticamente immobilizzato: non è in grado di fuggire in caso di attacco.

Vediamo un esempio, utilizzando il diagramma precedente e aggiungendo un pedone bianco in d4:

(Bianco: Ac4, pedone d4; Nero: Re8, Cc6)

La sequenza di mosse iniziale è quella che abbiamo già visto:

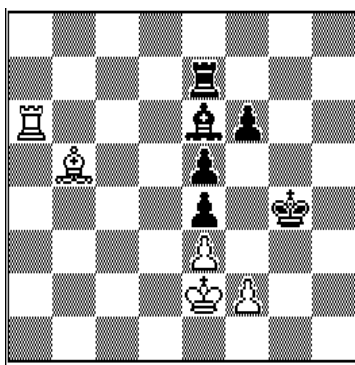
1.Ac4-b5, Re8-d7 (mossa forzata)

ora segue

2.d4-d5

Il bianco attacca il cavallo con il pedone, ma il pezzo nero non può muoversi perché è inchiodato. Possiamo quindi dire che, già nella posizione iniziale, il bianco ha modo di guadagnare un pezzo.

Naturalmente, non sempre la possibilità di una micidiale inchiodatura è così evidente. A volte la si deve costruire...



(Bianco: Re2, Ab5, Ta6, pedoni e3, f2;

Nero: Rg4, Te7, Ae6, pedoni e4, e5, f6)

1. Ta6xe6!, Te7xe6

2. Ab5-d7

e la torre nera è immobilizzata e sotto attacco. Al nero non rimane che rispondere

2...Rg4-f5

rimanendo sempre sotto inchiodatura, ma difendendo la torre. Se ora il bianco gioca 3. Ad7xe6 segue 3...Rf5xe6, e tutto sommato c'è stato solo un cambio di alfieri e torri.

3.Ad7-c8

Il bianco però non ha fretta, e aspetta: perché accontentarsi della qualità quando può prendere la torre intera? Qui andrebbe bene anche una mossa qualsiasi, purché non modifichi la sostanza della posizione, ad esempio 3.Re2-d2: in altre parole, una mossa "d'attesa".

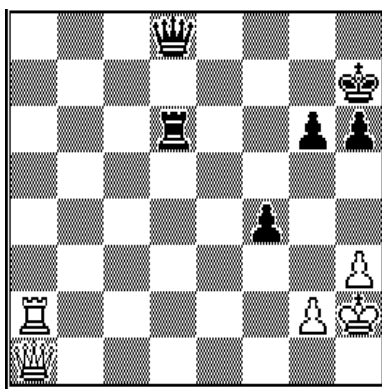
E ora il nero è in crisi. Non può muovere la torre, perché è inchiodata sul Re; non può muovere i pedoni perché sono bloccati. Tuttavia è obbligato a muovere (non è in stallo!).

Non gli rimane che spostare il Re, ma le uniche mosse possibili abbandonano la torre al suo destino...

3... Rf5-g4 (oppure Rf5-g5 oppure Rf5-g6)

e il bianco cattura la torre, rimanendo con un alfiere di vantaggio.

Anche le Torri e le Donne, essendo pezzi a lunga gittata, possono mettere in atto pericolose inchiodature: ecco un esempio.



(Bianco: Rh2, Da1, Ta2, pedoni g2, h3; Nero: Rh7, Dd8, Td6 pedoni f4, g6, h6)

Il bianco ha la possibilità di guadagnare materiale:

1. Ta2-a7+

se ora il re nero si sposta, segue scaccomatto (trovatelo!). Il nero non ha quindi molta scelta per difendersi dallo scacco:

1...Td6-d7

questa mossa difensiva viene chiamata "copertura", la vedremo più in dettaglio più avanti. Ora però la torre nera è inchiodata sul proprio Re: non può più spostarsi lungo la colonna "d".

2. Da1-d1

Divertente forma di inchiodatura "a croce". La torre nera ora è sotto attacco da due pezzi bianchi, ed è difesa solo dalla propria donna; il Re nero è troppo lontano per accorrere in aiuto. Tuttavia la torre è anche limitata nei suoi movimenti a causa delle due inchiodature. Al nero non rimane altro che giocare:

2...Td7xa7 al che segue

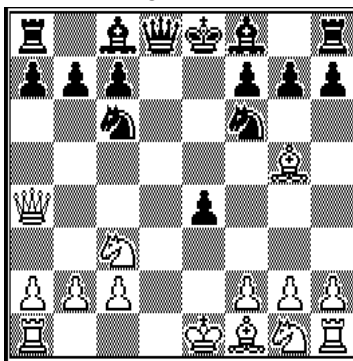
3.Dd1xd8 con vantaggio decisivo: ora il bianco ha la donna contro una torre.

E' ovvio che, in questo esempio, anche la mossa 2.Da1-d4 era vincente, realizzando anch'essa lo stesso "tema" (doppia inchiodatura).

I'attacco: l'inchiodatura (seconda parte)

L'inchiodatura è una delle forme più frequenti di attacco e il principiante deve fare molta attenzione a non sottovalutarla. Può comparire fin dalle prime mosse della partita, soprattutto sui cavalli in c6 e f6 (per il nero) e in c3 e f3 (per il bianco) da parte degli alfieri avversari.

Sul pericolo delle inchiodature ecco una divertente partita, condotta da Bronstein (il bianco) con notevole BRIO contro un dilettante durante una simultanea (un giocatore esperto gioca contemporaneamente più partite contro decine di avversari). La posizione del diagramma



si è ottenuta dopo le mosse (in notazione algebrica concisa):

[Bronstein,David - N.N. Sochi simul, 1950]

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.Dxd4 Cc6 4.Da4 Cf6 5.Cc3 d5 6.Ag5 dxe4

Diamo un'occhiata alla situazione del diagramma. I due cavalli neri sono inchiodati dalla donna e dall'alfiere bianco sul proprio re e donna. Ripeto ancora una volta (abbiate pazienza...) che, in questa posizione, al cavallo in c6 è PROIBITA ogni mossa per regolamento; le regole degli scacchi non impediscono invece al nero di muovere il cavallo in f6... ma è il buonsenso a suggerirlo: permettere la cattura della propria donna da parte di un alfiere equivale praticamente a non avere più alcuna speranza di salvare la partita.

Il bianco prosegue con:

7. Cc3xe4

Attaccando il cavallo nero f6, che però è difeso, oltre che dalla propria regina, anche dal pedone in g7. Il nero risponde con:

7...Dd8-e7

attaccando e inchiodando a sua volta il cavallo in e4 sul Re bianco. Notate come la minaccia De7xe4+ sia reale: dopo l'eventuale risposta del bianco Da4xe4 il nero risponde con Cf6xe4, guadagnando nella manovra un pezzo.

Bronstein, a questo punto, gioca inaspettatamente:

8.0-0-0

arroccando lungo e "schiodando" quindi il proprio cavallo in e4. Inoltre la torre in d1 è puntata pericolosamente verso il re nero...

Forse il nero a questo punto ha cominciato a sentire una certa puzza di bruciato, ma, non vedendo perché avrebbe dovuto rinunciare a guadagnare un pezzo...

8...De7xe4?

il punto interrogativo è d'obbligo, in quanto la mossa è in realtà un grave errore; ma come poteva un principiante immaginare la prossima mossa di Bronstein?

9. Td1-d8+!

Fermi tutti! Che scherzo è questo? La torre bianca non è difesa!

Be', in questi casi non rimane che armarsi di pazienza e cercare di capire cosa sta succedendo. Dunque: la torre ha dato scacco al re nero, e quindi il nero DEVE (è obbligato) eliminare in un modo o nell'altro la minaccia.

La mossa 9...Cc6xd8 sarebbe molto bella, ma sappiamo che il cavallo nero è inchiodato sul proprio re dalla donna bianca e che quindi ogni sua mossa è vietata.

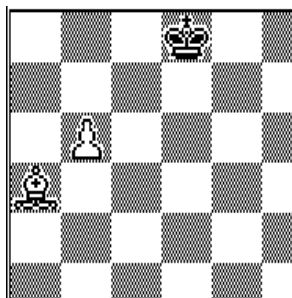
Consideriamo ora la mossa 9...Re8xd8. Tra l'altro, questa mossa "schioda" il cavallo c6. Sì, però inchioda l'altro cavallo, quello in f6, a causa dell'alfiere bianco in g5! Ed è proprio questo cavallo che ha il compito di proteggere la regina nera. Infatti, a 9...Re8xd8 seguirebbe 10.Da4xe4 e il nero ha cambiato la propria donna con la torre bianca, il che equivale a dire: svantaggio incolmabile.

Anche l'ultima mossa disponibile per il nero, 9...Re8-e7 porterebbe il re nel mirino dell'alfiere bianco g5, inchiodando ancora il cavallo f6 e rendendo quindi di nuovo possibile la cattura della donna nera.

Il nero a questo punto ha abbandonato. Un vero trionfo delle inchiodature!

l'attacco: la scoperta

Nell'attacco di scoperta sono coinvolti due pezzi dell'attaccante: uno dei due deve essere a lunga gittata; l'altro, muovendosi, si sposta dalla sua "traiettoria", liberando l'azione del primo. Come al solito, qualche esempio è più efficace della descrizione...

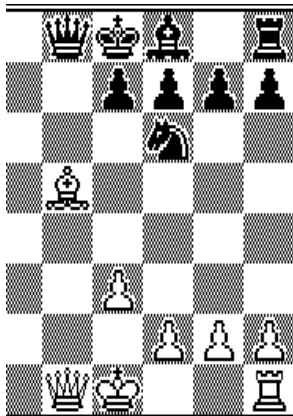


(bianco: Aa5, pedone b6; Nero Rd8)

1.b6-b7+

Il pedone, muovendosi, libera l'azione dell'alfiere bianco. Se alla posizione aggiungiamo un cavallo nero in c8, il bianco con l'attacco di scoperta effettua anche un attacco doppio (o multiplo, considerando anche la possibilità di promozione), con guadagno di materiale.

La pericolosità dell'attacco di scoperta è data dal fatto che i due pezzi possono attaccare, contemporaneamente, obiettivi avversari diversi.



(Bianco: Re1, Dd1, Ad5, Th1, pedoni e3, f2, g2, h2;

Nero: Re8, Dd8, Cf6, Af8, Th8, pedoni e7, f7, g7, h7)

Il Bianco muove

1.Ad5xf7+

L'alfiere bianco attacca il Re avversario, la donna bianca attacca quella nera. L'unica mossa lecita del nero è

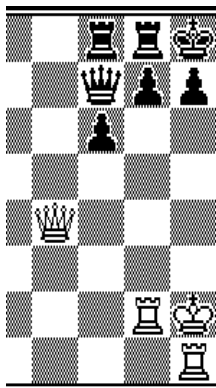
1...Re8xf7

che però lascia priva di difesa la regina. Segue

2.Dd1xd8

e il bianco è in vantaggio decisivo.

Anche il Re può partecipare ad un attacco di scoperta:



(Bianco: Rh2, De4, Tg2, Th1;

Nero: Rh8, Df7, Tg8, Tf8, pedoni h7, g7, f6)

1. De4xh7, Rh8xh7 (la mossa del nero è forzata)

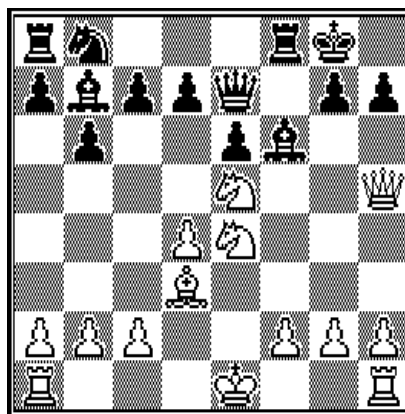
2. Rh2-g1 e il bianco dà scacco matto.

Una particolare forma di attacco di scoperta è lo scacco doppio: i due pezzi dell'attaccante attaccano contemporaneamente il Re avversario. Ecco una divertente partita. La posizione del diagramma si è ottenuta dopo le mosse (notazione concisa):

Lasker,Ed-Thomas,G (Londra, 1910)

1.d4, f5

- 2.Cc3, Cf6
- 3.Cf3, e6
- 4.Ag5, Ae7
- 5.Axf6, Axf6
- 6.e4, fxe4
- 7.Cxe4, b6
- 8.Ad3, Ab7
- 9.Ce5, 0-0
- 10.Dh5, De7



ora il bianco prosegue con molta energia, "maltrattando" il malcapitato Thomas fino a raggiungere una divertente posizione finale:

- 11.Dh5xh7+, Rg8xh7
- 12.Ce4xf6++ scacco doppio!
- 12... Rh7-h6 se 12...Rh7-h8 allora 13.Ce5-g6 scacco matto
- 13.Ce5-g4+, Rh6-g5
- 14.h2-h4+, Rg5-f4
- 15.g2-g3+, Rf4-f3
- 16.Ad3-e2+, Rf3-g2
- 17.Th1-h2+, Rg2-g1
- 18.Rd1-d2 scacco matto (di scoperta)

Il giocatore non molto esperto deve star molto attento quando deve subire (ma possibilmente cercate di evitarlo!) un attacco di scoperta. Questo tipo di attacchi infatti portano spesso a continuazioni molto pericolose, e non facilmente prevedibili.

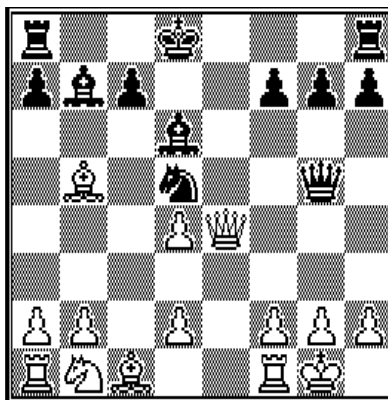
Ne vediamo qui un esempio, e a subirlo è stato "nientepodimenoche" il grande Fisher. La posizione del diagramma è stata raggiunta dopo le mosse (notazione in forma concisa):

Fischer,R - Burger,K

San Francisco, 1963

- 1.e4, e5
- 2.Cf3, Cc6
- 3.Ac4, Cf6
- 4.Cg5, d5
- 5.exd5, Cd4

6.c3, b5
 7.Af1, Cxd5
 8.cxd4, Dxd5
 9.Axb5+, Rd8
 10.Df3, Ab7
 11.0-0, e4
 12.Dxe4, Ad6



Fisher, a questo punto, decise di attaccare di scoperta la donna nera con l'alfiere:

13.d2-d3

Naturalmente Fisher aveva visto (come anche voi avete visto, VERO?) che l'alfiere nero in b7 era puntato pericolosamente verso la propria regina, e che una qualsiasi mossa del cavallo nero che si trova in d5 avrebbe portato ad essa un attacco di scoperta.

Tuttavia, era convinto che il nero non avesse nessun reale minaccia a sua disposizione. Be', anche i grandi si sbagliano!

13... Ad6xh2+!

14.Rg1xh2 dopo 14.Rg1-h1, Ah2-f4 e la situazione del bianco è disastrosa...

14...Cd5-f4! ed ecco l'attacco di scoperta, veramente micidiale... tra l'altro, questa mossa copre l'attacco dell'alfiere bianco c1.

Il bianco abbandona.

"E perché adesso il bianco si arrende?" sento mormorare da qualcuno di voi, un po' timoroso (dopo tutto si tratta sempre di un giocatore che è diventato campione del mondo... anche se qui ha dovuto "subire"!).

Mettiamoci nei panni del bianco e vediamo di ragionarci sopra. Dunque, la donna è sotto un attacco che non può essere coperto: quindi, dovrà muoversi, o verrà catturata.

Tuttavia, la donna qui ha anche un altro compito: difendere la casa g2. Infatti l'ultima mossa del nero (14...Cd5-f4) ha messo sotto attacco la casella g2: ad esempio, non va bene

15.De4xf4

perché seguirebbe

15... Dg5xg2 scacco matto.

Consideriamo ora la possibilità di attaccare NOI (il Bianco) la donna nera:

15.Ac1xf4

bel tentativo, ma non funziona: 15...Dg5-h5+ (ricordate? scacco intermedio, per guadagnare un tempo!), il Re bianco muove da qualche parte, e il nero vince catturando la regina bianca.

La donna bianca ha però un'altra possibilità: catturare l'alfiere nero in b7, che non è difeso. Dopo

15. De4xb7

la regina bianca continua a difendere la casella g2, e quindi il nero non può più giocare 15...Dg5xg2, perché seguirebbe semplicemente 16.Db7xg2 e il bianco vince.

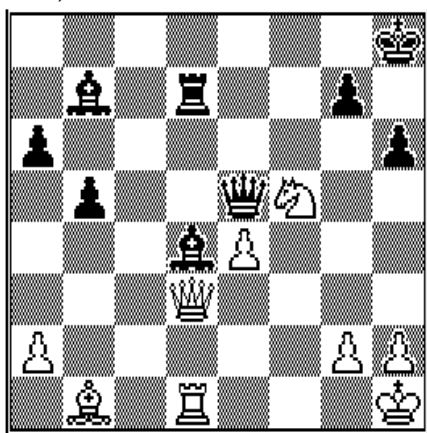
15...Dg5-h4+!

e ora scopriamo, a nostre spese, che la donna bianca aveva anche un altro compito: tenere sott'occhio la casella e2, dove è pronto a saltare il cavallo nero. Riuscite a vedere perché?

16.Rh2-g1, Cf4-e2 scacco matto. Ecco perché!

Gli attacchi di scoperta sono molto spettacolari, e a volte permettono sequenze di mosse (chiamate "combinazioni", le vedremo più avanti) che sono veramente molto belle, anche se difficili da scoprire. E se pensate che con questo io voglia fare riferimento alla parte artistica degli scacchi... be', la risposta è: sì!

Anche i più forti giocatori a volte non riescono a vedere le possibilità legate a questo tipo di attacco. Ecco un esempio che - nel bene o nel male, fate voi - è entrato nella storia degli scacchi:



(Bianco: Rh1, Dd3, Cf5, Ab1, Td1, pedoni a2, e4, g2, h2;

Nero: Rh8, De5, Ab7, Ad4, Td7, pedoni a6, b5, g7, h6)

L'alfiere nero in d4 è attaccato da 3 pezzi bianchi, e difeso solo da torre e donna. Non esiste la possibilità di difenderlo un'altra volta e quindi, per non perderlo, è necessario spostarlo.

Purtroppo - deve aver pensato a questo punto il conduttore dei pezzi neri - spostarlo porta alla perdita della torre in d7: l'alfiere è infatti inchiodato dalla pressione dei pezzi bianchi sulla colonna "d"... e giocare una partita con un pezzo in meno non ha senso...

E qui il nero ha abbandonato.

Solo dopo ci si è accorti che non solo il nero avrebbe potuto resistere ancora, ma addirittura aveva la possibilità di vincere! Ecco la mossa:

1... Ad4-g1 !

attacco di scoperta e attacco doppio!

Spostandosi l'alfiere ha permesso alla propria torre di minacciare la donna bianca, e contemporaneamente va ad attaccare il pedone in h2, già attaccato dalla propria donna.

Ricapitolando, ora il nero minaccia contemporaneamente:

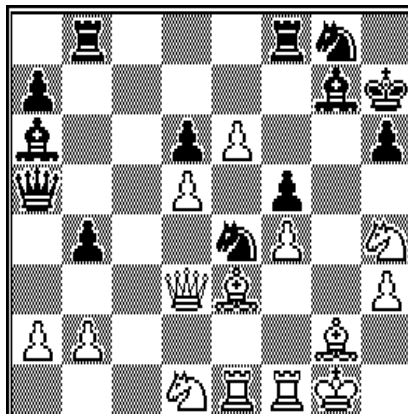
2... Td7xd3 cambiando la torre con la donna

e anche

2... De5xh2 scacco matto!

e il bianco non ha modo di evitare tutte e due le minacce. Molto probabilmente qui sarebbe stato il bianco ad arrendersi!

La posizione del diagramma si è ottenuta nel 1928. I pezzi bianchi sono guidati dal grande Alekhine.



(Bianco: Rg1, Dd3, Cd1, Ch4, Ae3, Ag2, Te1, Tf1, pedoni a2, b2, d5, e6, f4, h3;

Nero: Rh7, Da5, Ce4, Cg8, Aa6, Ag7, Tb8, Tf8, pedoni a7, b4, d6, f5, h6)

1.Dd3xe4, f5xe4 il cavallo è andato, che altro può fare il nero?

2.Ag2xe4+, Rh7-h8

3.Ch4-g6+, Rh8-h7

4.Cg6xf8++ scacco doppio!

4... Rh7-h8

5.Cf8-g6+ Rh8-h7 Il re nero è costretto a oscillare, impotente

6.Cg6-e5+ Rh7-h8

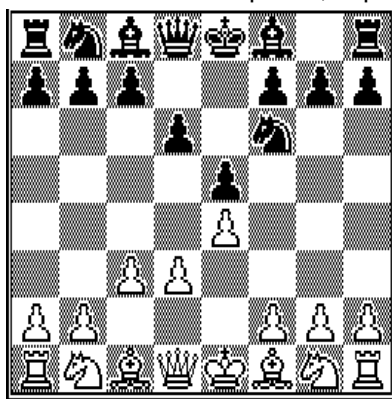
7.Ce5-f7 scacco matto.

la difesa: la copertura

La copertura è una forma "volontaria" di inchiodatura: decidiamo di non volere spostare o difendere un nostro pezzo attaccato, e piazziamo un altro nostro pezzo fra esso e il pezzo attaccante dell'avversario.

Nelle prime fasi della partita, uno scacco al Re verrà il più delle volte neutralizzato con una copertura, in quanto conviene non muovere sua maestà in modo da non perdere il diritto all'arrocco. Abbiamo già detto che non ha senso "appoggiare" il Re, essendo questo il pezzo di più gran valore, in tutte le situazioni.

Nella copertura è importante considerare che il nostro pezzo, coprendo, può a sua volta attaccare.



In questa posizione immaginaria, ottenuta dopo le mosse

1. e2-e4, e7-e5

2. d2-d3, d7-d6

3. c2-c3, Cg8-f6

il bianco può voler giocare

4.Dd1-a4+

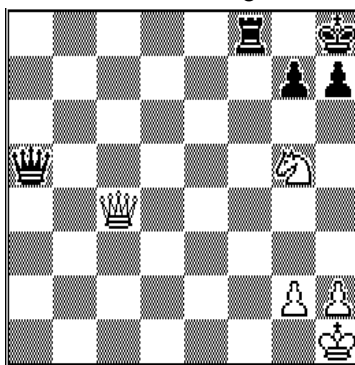
il nero ovviamente non risponde con 4...Re8-e7, mossa che gli farebbe perdere il diritto all'arrocco. Potrebbe invece coprirsi con 4...c7-c6. Ma molto meglio è difendersi attaccando con

4...Ac8-d7

e ora la donna bianca dovrà spostarsi, facendo perdere del tempo al bianco... e all'inizio della partita è importante invece NON perdere tempo, come vedremo più avanti.

le combinazioni

Non è facile spiegare in maniera precisa cosa è una combinazione, anche se uno scacchista, quando ne vede una, è capace di apprezzarne la bellezza: forse per "combinazione" si può intendere proprio una serie di mosse attraverso le quali si manifesta l'essenza dell'arte degli scacchi.



(Bianco: Rh1, Dc4, Cg5, pedoni: g2, h2;

Nero: Rh8, Da5, Tf8, pedoni g7, h7)

Il nero si trova in vantaggio di materiale (ha una torre contro il cavallo del bianco); inoltre ha alcune minacce a disposizione: il Re bianco infatti è limitato nei movimenti dai propri pedoni.

Sembrirebbe quindi che il bianco debba cercare di difendersi, ad esempio contro la minaccia Da5-a1+ oppure Da5-e1+, attacco a cui segue lo scacco matto. Invece il bianco ha una posizione vinta.

1.Cg5-f7+ la torre nera non può ora prendere il cavallo perché l'ottava traversa rimarrebbe indifesa e il re nero, bloccato dai suoi stessi pedoni proprio su questa traversa, subirebbe un attacco mortale con Dc4-c8+. La mossa del nero è quindi, come si dice, forzata.

1...Rh8-g8

2.Cf7-h6++ scacco doppio

2...Rh8 mossa forzata. l'altra possibilità, 2...Rg8-f8, è da scartare a causa di 3.Dc4-f7 scacco matto.

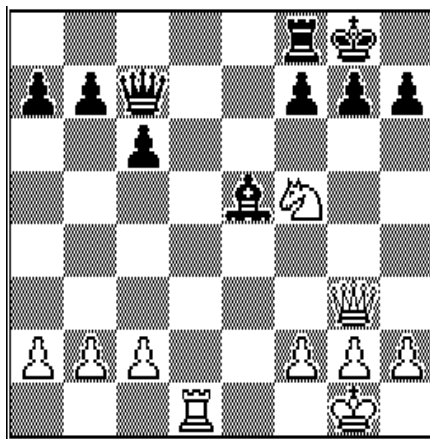
3.Dc4-g8+! in questa mossa "a sorpresa" è "condensata" l'essenza della combinazione. Poiché la donna bianca è protetta dal cavallo, il Re nero non può catturarla. La seguente mossa del nero è quindi obbligata.

3...Txg8

4.Cg5-f7 scacco matto.

Questo tipo di scacco matto, con il Re nero circondato e immobilizzato dai suoi stessi pezzi e attaccato da un cavallo avversario, si chiama "affogato".

Alcuni definiscono la combinazione come una variante forzata (in cui cioè i due avversari giocano le mosse migliori a loro disposizione), il più delle volte collegata a un sacrificio, che permette a uno due giocatori (quello, appunto, che da' inizio alla combinazione) di conquistare un certo vantaggio.



(Bianco: Rg1, Dg3, Cf5, Td1, pedoni: a2, b2, c2, f2, g2, h2;

Nero: Rg8, Dc7, Ae5, Tf8, pedoni: a7, b7, c6, f7, g7, h7)

1.Cf5-h6+ mossa perfettamente giocabile, in quanto il pedone nero g7 è inchiodato dalla donna bianca sul proprio Re. La mossa del nero è quindi obbligata.

1...Rg8-h8 la situazione del bianco ora sembra difficile: infatti ha sia la donna che il cavallo sotto attacco. Però...

2.Dg3xe5! Ecco la mossa "sorprendente". Dovete confessare che non era facile da prevedere!

2... Dc7xe5 e adesso?...

3 Ch6xf7+ con attacco doppio al Re e alla donna. Il cavallo bianco è intoccabile: se 3...Tf8xf7 segue Td1-d8+ e il Re nero è spacciato. La mossa del nero è quindi forzata:

3...Rh8-g8

4.Cf7xe5 e il bianco ha guadagnato un pezzo e un pedone.

Personalmente ritengo che la migliore definizione di combinazione sia quella data da Botvinnik:

"Qual e' l'essenza di una combinazione? Fin dall'inizio della sua carriera scacchistica a ogni giocatore viene insegnato il valore normale dei pezzi. Si sa che una torre è più forte di un cavallo, che un alfiere vale circa tre pedoni, e un alfiere e due pedoni equivalgono circa una torre e che la regina è più importante di una torre... e così via. Tuttavia, ci sono posizioni in cui queste relazioni cessano di essere valide: dove, ad esempio, una regina risulta essere più debole di un pedone. E il sacrificio è uno dei modi per arrivare a tali posizioni."

La posizione del seguente diagramma è stata ottenuta dopo le mosse (eccole in forma abbreviata: eh, sì, dovete fare allenamento anche su questo tipo di notazione!):

1.e4 c6

2.d4 d5

3.Cc3 dxe4

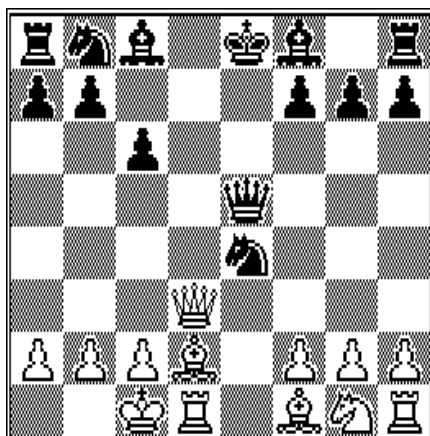
4.Cxe4 Cf6

5.Dd3 e5

6.dxe5 Da5+

7.Ad2 Dxe5

8.0-0-0 Cxe4



Si tratta di una partita vera, non di una posizione inventata. Il nero è in vantaggio di materiale, ma ha il proprio Re molto esposto, mentre quello bianco è ben protetto. I pezzi bianchi sono piazzati in modo da potere "aggreire" subito il monarca nero, e questo segnerà la sua fine...

9.Dd3-d8+! ecco la mossa inaspettata!

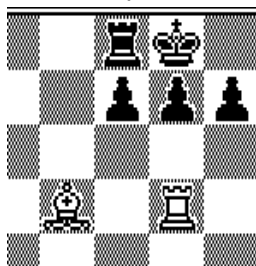
9...Re8xd8 mossa obbligata

10.Ad2-g5++ scacco doppio. Il solo modo che ha il Re per sfuggire ad uno scacco doppio è: muoversi!

10...Rd8-e8

11.Td1-d8 scacco matto. Se invece il nero giocava 10...Rd8-c7, seguiva 11.Ag5-d8 scacco matto.

Nelle combinazioni più semplici si apprezza invece la precisione di alcune mosse:



(Bianco: Ae5, Tg5; Nero: Rg8, Tf8, pedoni f7, g7, h7)

1. Tg5xg7+, Rg8-h8 ora il bianco ha a disposizione uno scacco di scoperta...

2. Tg7xf7+! mossa precisa! il pedone f7 deve essere eliminato (riuscite a vedere perché?)

3...Rh8-g8 mossa obbligata

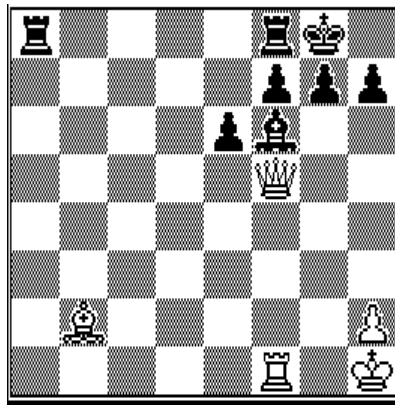
4. Tf7-g8+, Rg8-h8

5. Tg7-g5+ scacco di scoperta. Il Re nero è spacciato.

5...Tf8-f6,

6.Ae5xf6 scacco matto. Se il bianco non avesse eliminato il pedone f7 con la sua seconda mossa, il nero avrebbe potuto cercare di resistere con 5...f7-f6.

Il fascino di una combinazione è così forte che ben pochi giocatori sanno resistere a "sfoggiarne" una, anche quando esiste un altro modo (ma molto meno spettacolare) per vincere. Vediamo un semplicissimo esempio, che richiama la situazione di scacco matto precedente:



(Bianco: Rh1, Df5, Ab2, Tf1, pedone h2; Nero: Rg8, Af6, Ta8, Tf8, pedoni e6, f7, g7, h7)

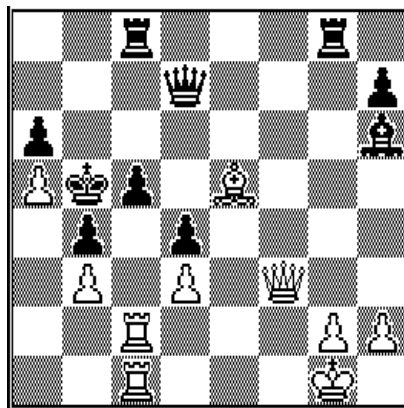
Qui il bianco è in netto vantaggio e potrebbe vincere facendo mosse "tranquille", ma perché non giocare invece la seguente "combinazione"?

1. Df5xf6!, g7xf6
2. Tf1-g1+, Rg8-h8
3. Ab2xf6 scacco matto.

In questo corso per assoluti principianti non possiamo spendere troppe parole su questo aspetto - per quanto affascinante - del gioco degli scacchi: chi è alle prime armi deve imparare prima gli elementi fondamentali, cioè quelle impostazioni di base capaci di farlo "sopravvivere" per più di una decina di mosse quando gioca contro un giocatore più esperto.

I temi della difesa e dell'attacco (inchiodatura, scoperta, appoggio...) non sono che una parte, anche se la più importante, delle possibili "idee" presenti in una partita. Come esempio, vediamo un bellissimo esempio basato sull'idea dell'"interferenza", tratto da una partita veramente giocata.

Per interferenza si intende quel tipo di manovra capace di interrompere un certo collegamento fra le unità nemiche. Ecco la posizione in cui inizia la combinazione.



(Bianco: Rg1, Df3, Ae5, Tc1, Tc2, pedoni a5, b3, d3, g2, h2;

Nero: Rb5, Dd7, Ah6, Tc8, Tg8, pedoni a6, b4, c5, d4, h7)

E' facile vedere che il bianco sta meglio: il Re nero si trova molto esposto, anche se i suoi pezzi sembrano difenderlo bene.

Se non ci fosse la torre nera in c8, il bianco vincerebbe con la mossa Tc2xc5 (ora neutralizzata da Tc8xc5).

Se non ci fosse la donna in d7, il bianco vincerebbe con la mossa Df3-b7 (ora neutralizzata da Dd7xb7).

Il fatto che le due mosse difensive richiedano il transito dei pezzi neri attraverso la stessa casella c7 può aiutare a trovare la prima mossa della combinazione:

1.Ae5-c7! inizio della combinazione. L'alfiere interferisce, ovvero impedisce, le azioni difensive (che abbiamo visto prima) della donna e della torre nere

1...Dd7xc7 l'alfiere deve essere preso: il bianco minacciava sia Df3-b7 che Tc2xc5. Ora però è la stessa donna nera a trovarsi in mezzo fra la torre in c8 e il punto che essa deve difendere (c5)!

2.Tc2xc5+ abbastanza evidente, a questo punto. Ora la donna nera è sovraccarica, deve cioè difendere contemporaneamente due punti: b7 e c5. Ma ciò non è possibile...

2...Dc7xc5

3.Df3-b7+ Dc5-b6 l'altra mossa possibile, 3...Rb5xa5, non era meglio per via di 4.Tc1-a1 scacco matto.

4.Db7xb6 scacco matto.

Torniamo indietro, alla prima mossa del nero, e vediamo cosa sarebbe successo se il nero avesse risposto con l'altra mossa a sua disposizione, e cioè:

1... Tc8xc7 ora è la torre nera ad interferire con l'azione difensiva della propria regina, che non riesce più a controllare la casella a lei assegnata (b7)

2. Df3-b7+ la torre nera è sovraccarica, non potendo difendere contemporaneamente i due punti deboli dello schieramento nero.

2... Tc7xb7 abbiamo già visto come l'alternativa Rb5xa5 non porta a niente di meglio...

3. Tc2xc5 scacco matto.
