

Suggerimenti Spiccioli sul Gioco degli Scacchi

Norme Generali

1. Prima di iniziare controlla che la scacchiera ed i pezzi siano correttamente posizionati.
2. Rispetta le regole e fai in modo che siano rispettate anche dall'avversario. In caso di necessità sospendi il gioco e chiama un arbitro o consulta il regolamento.
3. Quando è il tuo turno di muovere esegui sempre una rapida analisi della posizione ed effettua la tua mossa di sicurezza.
4. Trascrivi sempre la partita ed analizzala alla fine.
5. Scegli sempre con calma le mosse, non muovere velocemente. A tale scopo trascrivi la mossa prima di farla, scrivi la possibile risposta dell'avversario e prova a fare qualche commento a lato della partita. Se vedi che stai muovendo troppo velocemente e sei nervoso alzati e fai due passi per distrarti.
6. Gioca se possibile con chi è più bravo di te e sopravvaluta ogni tuo avversario. Considera che lui farà sempre la mossa migliore, se non la fa è meglio per te e se avrai scelto la mossa migliore andrai in vantaggio.
7. Non fare mosse azzardate solo perché vuoi vincere. Ricorda che una partita giocata bene da entrambi porta ad un risultato di parità.
8. Se stai attaccando i cambi affievoliscono la tua azione, tanto più forti sono i pezzi cambiati. Se però nel cambio ci guadagni (materiale o posizione) allora non si tratta di un cambio, ma di un vantaggio acquisito.
9. Tutti i pezzi devono giocare. Se ti accorgi che uno o più tuoi pezzi sono inattivi devi pensare di occuparti di loro e portarli in azione, in difesa e/o attacco. Non giocare sempre con gli stessi uno o due pezzi.
10. Cerca sempre di pensare ad una serie di mosse e non ad una singola. Questo ti permette di coordinare un attacco portando più pezzi ad agire contro lo stesso bersaglio (o a difendere con maggior forza una situazione). Pensa "Ora faccio questa, poi se posso faccio questa ecc."

Il Pedone

1. Se riprendere con un pedone ci causa una Doppiaura è quasi sempre meglio farlo in modo che il pedone che riprende si sposti di colonna verso quelle centrali. Un pedone Doppiato verso il centro se non altro può aiutarne il controllo. Causare una doppiatura laterale ad un avversario è vantaggioso.
2. I pedoni davanti al Re sono per lui una protezione in Apertura e Mediogioco. Si arrocca per poter spingere i pedoni al centro. Arroccare da un lato dove manca uno o più pedoni è quasi sempre un errore, come pure avvanzarli senza motivo: anche una semplice spinta di pedone dell'Arrocco facilita l'avvicinamento e l'attacco di pezzi e pedoni avversari.
3. Nell'Analisi di una posizione bisogna fare anche l'azione di guardare la scacchiera come se ci fossero solo i pedoni. Questo consente di vedere la presenza di quegli elementi strategici determinati dai pedoni (Doppiato, Isolato, Passato, Sospesi, Maggioranza e Minoranza, Massa Mobile).
4. Più un pedone è avanzato più ha spazio dietro per essere difeso o spinto, e più è pericoloso. Tuttavia la posizione avanzata diventa una debolezza quando ne viene arrestata la marcia ed è aggirato: in questo caso spesso richiede di essere difeso da pezzi.

Il Cavallo

1. Il Cavallo soffre enormemente quando deve giocare su un lato della scacchiera. Più lo teniamo verso il centro e più è utile.
2. Nel dubbio se cambiarlo con un Alfiere alla pari si deve considerare la posizione generale dei pedoni: se ce ne sono pochi, ci sono Catene di Pedoni corte o pedoni da entrambi i lati della scacchiera il cambio con l'Alfiere è favorevole.
3. Due Cavalli da soli in Finale non riescono a dare Scaccomatto, ma se ci sono pedoni si può perderli anche entrambi pur di eliminare i pedoni dell'avversario e portare a promozione i propri.

4. Il Cavallo è ideale per occupare Caselle Forti, Fori di Catena e per fare il Bloccatore.

L'Alfiere

1. Nel dubbio se cambiarlo con un Cavallo alla pari si deve considerare la posizione generale dei pedoni: se ce ne sono pochi, ci sono Catene di Pedoni corte o pedoni da entrambi i lati della scacchiera il cambio con un Cavallo è svantaggioso.
2. La debolezza di un Alfiere è che non può far nulla contro pezzi e pedoni nemici posti su caselle del colore opposto a cui si trova. Possedere entrambi gli Alfieri consente di compensare queste debolezze (ciascuno compensa quella dell'altro) purché possano agire affiancati o con "tiro incrociato". Dato che la coppia degli Alfieri può dare Scaccomatto nel Finale essi sono mediamente più forti di Alfiere e Cavallo in tutte le posizioni in cui l'Alfiere è superiore al Cavallo.
3. Alfieri avversari che sono su caselle di colore opposto portano a partite con molti pericoli nel Mediogioco (ogni Alfiere non può difendere dalle minacce dell'altro) ma ad una parità nel Finale (ogni Alfiere non può aiutare la spinta dei propri pedoni sulle caselle dell'Alfiere opposto) anche con lieve svantaggio materiale.
4. L'Alfiere che viene bloccato dai propri pedoni è Cattivo, gioca con difficoltà, e va cambiato (possibilmente con l'Alfiere avversario) a meno che non si riesca a portarlo in una posizione avanzata dove, ancorato ai propri pedoni, può agire in attacco.

La Torre

1. In Apertura non pretendete di rendere le vostre Torri troppo efficaci. Solo nel Mediogioco, dopo cambi di pedone che aprono Semicolonne e Colonne, la forza delle Torri emerge. Nel Finale le linee aperte, l'ampio spazio, la presenza di pochi pezzi e la possibilità di attaccare i pedoni avversari che avanzano lentamente fanno della Torre un pezzo sovrano.
2. Dove sparisce un nostro pedone là va piazzata una Torre.

3. Dove c'è una Torre si deve cercare di metterne un'altra incolonnata.
4. Le Torri devono penetrare nelle linee avversarie per bloccare il libero transito, minacciare di lato il Re avversario e di lato e da dietro i pedoni (che in questo modo fanno fatica a difendersi). Il destino di una Torre è di portarsi sulla settima (seconda) ed ottava (prima) traversa.
5. Due Torri valgono una Donna solo se riescono ad incolonnarsi. Se si separano possono venire catturate.

La Donna

1. La sua forza ed il suo valore fanno sì che in Apertura sia solo un bersaglio per l'avversario, quindi in quella fase va tenuta protetta, in genere sulla seconda (settima per il nero) traversa per non ostacolare il collegamento tra le Torri.
2. Quando si Raddoppia utilizzando una Donna come una Torre, o quando si Triplica, nella maggior parte dei casi è meglio non esporre troppo la Donna che quindi va posta dietro le Torri. Però se la minaccia di entrata in settima/ottava (seconda/prima per il nero) traversa coinvolge il Re avversario spesso conviene tenere più avanti la Donna.

Il Re

1. Il Re è il bersaglio di attacchi dell'avversario che possono vincere la partita prima del finale ed a scapito del vantaggio di materiale e/o posizione. Mantenere in Apertura e Mediogioco il Re protetto, il più possibile da pedoni, difesi da pezzi o lontani da linee aperte. In Finale usare il Re come un pezzo attivo e non tenerlo fermo a guardare la lotta.
2. Se il Re è esposto pensare di spostarlo in una zona più sicura. Se non si riesce ad arroccare pensare di eseguire l'Arrocco Artificiale.

Apertura

1. Muovi al massimo due o tre volte i pedoni nelle prime 10 mosse. Cerca di portarne qualcuno a minacciare le case centrali. Evita per quanto possibile di muovere i pedoni laterali (specie quelli davanti alle Torri).

2. Sviluppa tutti i tuoi pezzi prima di iniziare qualsiasi attacco.
3. Scegli una casa utile per ogni pezzo in modo da muoverlo una volta sola.
4. Sviluppa i tuoi pezzi in modo che la loro azione si applichi verso il centro della scacchiera.
5. Arrocca il più presto possibile e dal lato in cui hai una protezione di pedoni e non ci sono colonne avversarie aperte.
6. Non muovere troppo avanti la Donna, se lo fai può essere più facilmente attaccata dai pedoni e pezzi avversari costringendoti a muoverla più volte (vedi punto 3).
7. Muovi le Torri sulla tua prima linea nelle caselle dove hai una Semicolonna o c'è una Colonna aperta. Se ce n'è una sola considera la possibilità di spostare una Torre sulla linea verticale e portare l'altra dietro effettuando così un Raddoppio.
8. Il punto inizialmente più debole dello schieramento è in f2 (f7) perché è difeso solo dal Re. Proteggi al più presto quel punto. Portare in attacco più pezzi contro quel punto può portare alla vittoria. Muovere precocemente il pedone "f" può essere pericoloso dato che toglie al Re l'unica iniziale copertura.
9. Evita se possibile che i tuoi pedoni diventino Doppiaati, e se puoi causa Doppiaature ai pedoni avversari.
10. Un cambio prevede che si perda materiale e l'avversario perda altrettanto materiale. Se non ci sono motivi tattici o strategici che lo impediscono si può cambiare tranquillamente. Evitare i cambi apparenti in cui la differenza di materiale finisce per essere a nostro sfavore ed accettare quelli in cui si guadagna materiale.

Mediogioco

1. I Tatticismi si ripetono. Una volta allenato l'occhio a vederli ed imparate le tecniche per sfruttarli si riesce a giocare meglio sia in attacco che in difesa. Il loro sfruttamento si può preparare in modo che, se l'avversario non riesce ad evitarlo, possono venire utilizzati.
2. I Quadri (o Reti) di Matto si ripetono. Una volta allenato l'occhio a vederli ed imparate le tecniche per sfruttarli si riesce ad evitare di subirli e a

realizzarli vincendo partite con attacchi coordinati.

3. Gli elementi strategici si ripetono. Una volta allenato l'occhio a vederli ed imparate le tecniche per sfruttarli si ottengono dei vantaggi decisivi.
4. Prepara un Piano di Gioco, cioè una sequenza di mosse il cui scopo finale è il raggiungimento di una particolare posizione. Esegui il Piano di Gioco ordinatamente ma sii elastico: se le condizioni per la sua esecuzione cambiano devi essere pronto a cambiare anche il Piano. I Piani migliori sono quelli che agiscono su tutta la scacchiera o almeno contro più obiettivi contemporaneamente, perché sono più difficili da parare. Se non hai un Piano almeno pensa ad attivare i pezzi che hanno poca efficacia.
5. Attento: anche l'avversario ha un Piano. Scoprirlo e contrastarlo gli impedisce di realizzarlo. Non pensare solo a quello che fai tu, pensa anche a quello che può far lui.
6. Il Re avversario è un faro che deve attirare la tua attenzione per i piani di attacco. Il tuo Re è un faro che deve sempre attirare la tua attenzione per non prendere Scaccomatto senza che te lo aspetti.
7. Il tuo avversario può sbagliare, ma anche tu. In genere, se sei in svantaggio di materiale superiore ad un pezzo, comincia a pensare di abbandonare la partita a meno di non individuare un Quadro di Matto a te favorevole. Se lo svantaggio è inferiore ad un pezzo tieni duro e cerca di recuperare giocando al meglio.
8. Se sei in vantaggio di materiale proponi e accetta cambi di pezzi: i pedoni rimasti faranno la differenza, conservali. Se sei in svantaggio di materiale proponi ed accetta cambi di pedone: i pezzi rimasti possono non essere sufficienti al tuo avversario per vincere. Il tutto sempre che tu nel proporre o accettare i cambi non ci perda o non ci guadagni.
9. La minaccia è sempre più forte della sua esecuzione.

Finale

1. Il Finale si distingue dal fatto che le possibilità di attaccare con più pezzi per dare Scaccomatto sono limitate,

almeno finché non ci sono promozioni e compaiono in gioco più Donne. Se sei in un Finale il re diventa un pezzo che, non rischiando di prendere Scaccomatto, può e deve essere usato attivamente per attaccare e difendere.

2. Impara come si dà Scaccomatto quando uno dei due giocatori è rimasto solo con il Re. A tale scopo studia i meccanismi di Scaccomatto con Re e Donna contro Re e di Re e Torre contro Re, ed esercitati. Poi in partita cerca di riportarti in questo tipo di Finale: es. se hai pedoni in più portane a promozione almeno uno e ripeti il Finale di Re e Donna; se invece hai un Pezzo Minore in più usalo per guadagnare pedoni (al limite anche perdendolo) e portando almeno un pedone a promozione. Finali di Re

e due Pezzi Minori contro Re senza pedoni sono molto rari, e se c'è almeno un pedone lo si accompagna a promozione e si rientra nei casi precedenti.

3. In un finale di Pedoni e Torri queste ultime sono efficaci se stanno dietro ai pedoni, sia ai propri proteggendone l'avanzata senza ostacolarli, sia a quelli avversari potendo attaccarli impunemente.
4. I Pedoni Deboli si perdono nel Finale.
5. Un Pedone Passato Isolato è una minaccia di avanzamento e promozione. Un Pedone Passato e difeso da un altro pedone è un tesoro che si può lasciare là in attesa che maturi. Due Pedoni Passati affiancati, se raggiungono la sesta linea, valgono più di una Torre.