

COMBINAZIONI DI MATTO

Per **combinazione** si intende una variante (o un insieme di varianti) che si conclude con un vantaggio per uno dei due giocatori dopo una sequenza forzata di mosse. La dinamica dei pezzi che caratterizza la combinazione è detta *tema* (per esempio il matto del corridoio, l'attacco doppio ecc.).

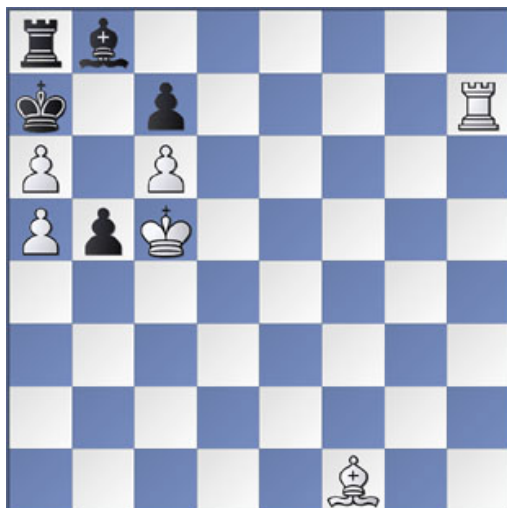
Le *combinazioni di matto* sono le prime che il principiante studia. I motivi sono vari:

- la sequenza forzata che porta al matto; occorre evitare varianti vincenti, ma inferiori, come pure occorre evitare di prendere abbagli con matti che non ci sono, mosse illegali, stalli ecc.
- Il fascino di attaccare direttamente il Re per chiudere la partita; si esalta il gusto per l'attacco e l'iniziativa.
- La loro relativa semplicità; non è necessario conoscere nulla di strategia, di aperture, di finali, non è necessario possedere una grande capacità di calcolo, basta conoscere le regole degli scacchi e applicarle con logica.

In genere, le più studiate sono quelle in una, due e tre mosse. Il testo più completo a riguardo è sicuramente *Chess training in 5333+1 positions* di Laszlo Polgar, il padre delle tre sorelle Polgar, probabilmente fondamentale nella crescita agonistica delle tre sorelle.

Per apprezzare il significato profondo di questa opera vediamo come la didattica tradizionale *insegnava* al principiante come dare matto. La lacuna più evidente è che nella posizione elementare non considera il tempo necessario per risolverla. Così anche giocatori di media forza in partita si lasciano sfuggire combinazioni di matto semplicemente perché non sono allenati a vederle.

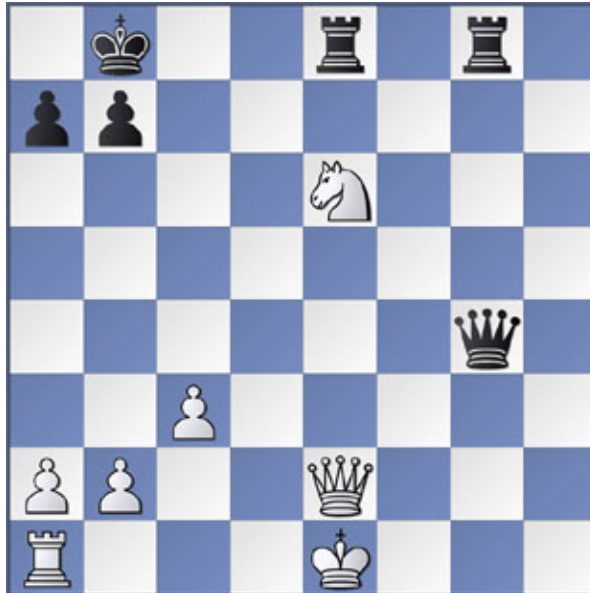
Nelle combinazioni di matto ciò che contraddistingue un Grande Maestro da un giocatore di media forza o da un principiante è il *tempo di risoluzione*. Risolvere un problema di matto in due in un'ora non ha un grande significato pratico per il semplice fatto che in partita probabilmente non lo si sarebbe visto. Solo l'allenamento su moltissime posizioni rende praticamente automatica la risoluzione. Per chi non ne fosse convinto, ecco un semplice problema di matto in una sola mossa. Un giocatore che ambisca all'ultima pagina a essere classificato forte deve essere in grado di risolverlo in non più di qualche secondo. La soluzione è in fondo in fondo all'ultima pagina.



B – Matto in una mossa

Matti classici

Matto affogato (o di Lucena) – Molto comune in partita, è una versione pratica di tutti quei casi in cui il Re viene mattato dal **solo Cavallo** che si avvale dell'**autoblocco** dei pezzi avversari e della poco felice posizione del Re (spesso nel cantone). Ecco l'esempio di Del Rio (1750).

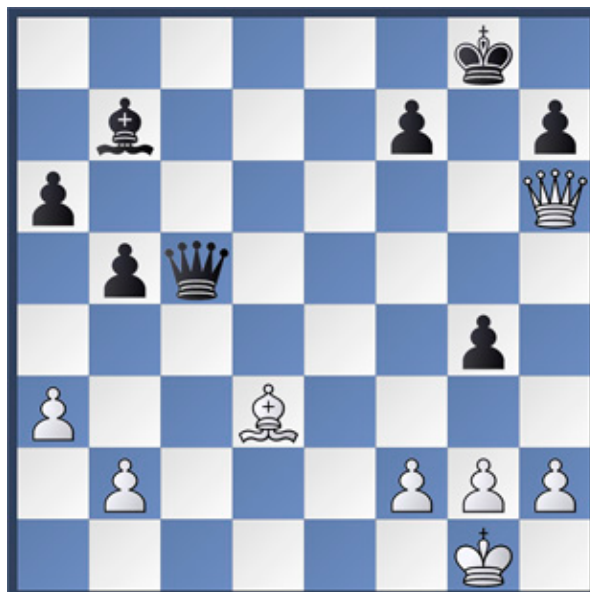


B

1.De5+ Ra8 2.Cc7+ Rb8 3.Cxe8+ Ra8 4.Cc7+ Rb8 5.Ca6+ Ra8 6.Db8+! Txb8 7.Cc7#.

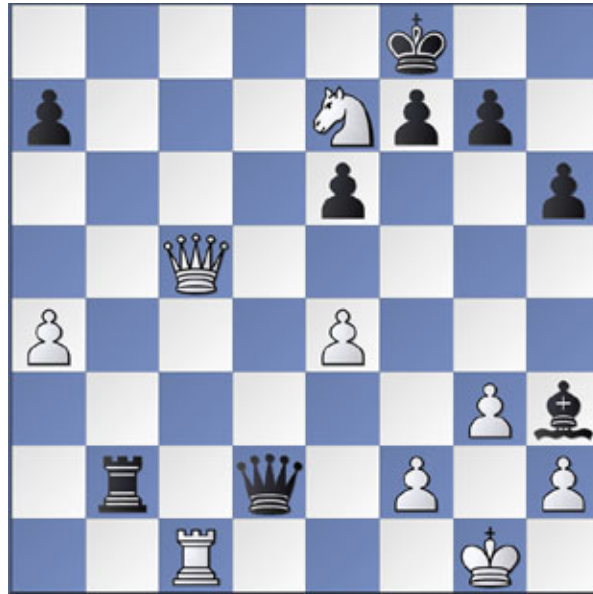
Si noti che senza la Torre in e8 e quella in a1 (per ristabilire una parvenza di realismo alla posizione) la sequenza è più corta di due mosse ed è quella che si verifica più frequentemente in partita.

Matto dell'Alfiere di Damiano – Il matto dell'Alfiere di Damiano è caratterizzato dalla **Donna** che dà matto al Re avversario sul bordo della scacchiera, protetta dall'**Alfiere**. Il primo scacco è quello d'Alfiere e in genere serve a togliere la difesa di un pedone, poi seguono tre scacchi di Donna.



B 1.Axh7+ Rh8 2.Ag6+ Rg8 3.Dh7+ Rf8 4.Df7#.

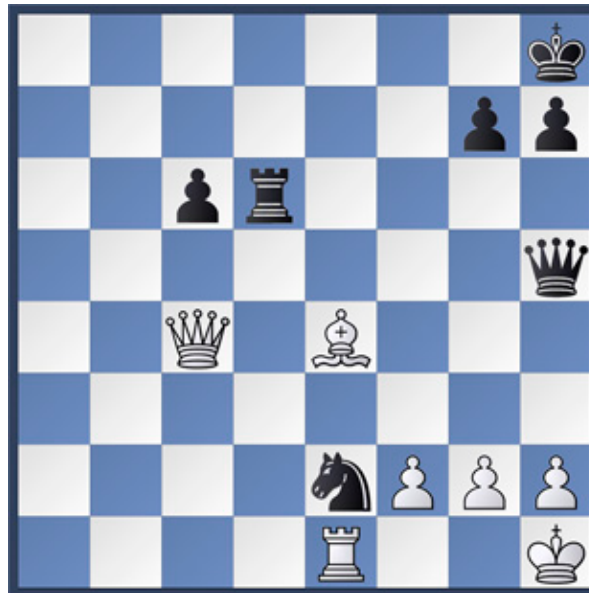
Matto di Anastasia – Si ha quando un **Cavallo** controlla le due case di fuga del Re attaccato con uno **scacco di Torre** o di **Donna**. Questa è l'essenza di questo matto. La scuola classica riporta varie partite in cui una lunga fase preparatoria e la presenza di altri pezzi rendono poco evidente la regola rappresentata dalla nostra descrizione. L'esempio più semplice (Starke-Neubauer, 1939) che ho trovato è il seguente:



B

1.Cf5+ Rg8 2.Df8+! Rxf8 3.Tc8+ abbandona per il matto inevitabile alla mossa seguente.

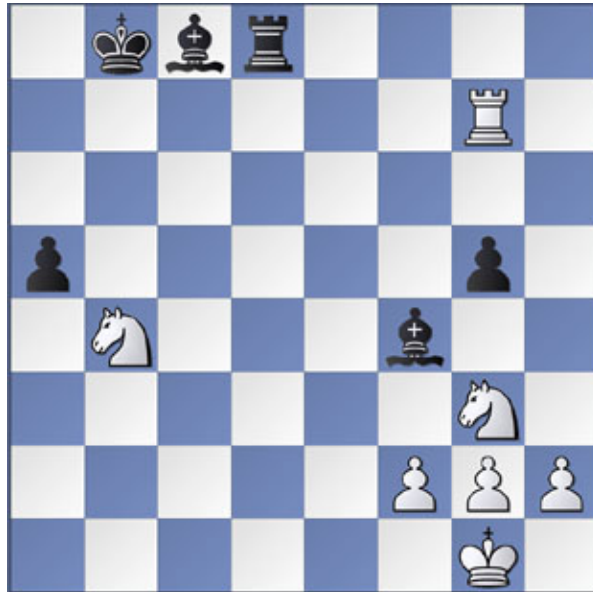
La configurazione classica si ha con il Cavallo già piazzato.



N

1...Dxh2 2.Rxh2 Th6#.

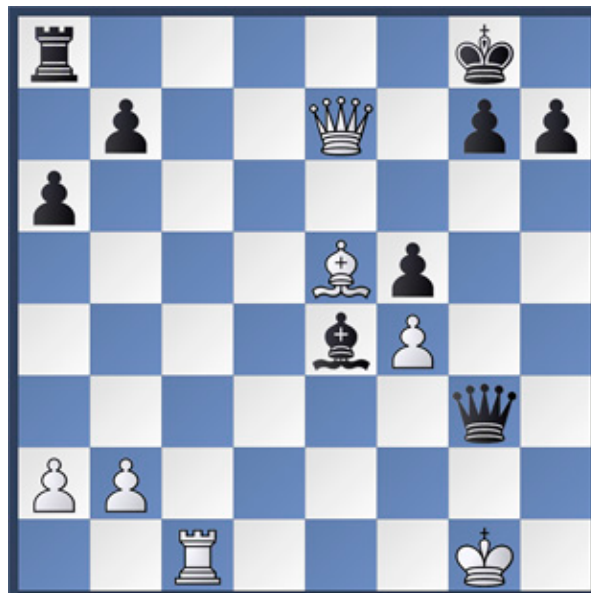
Matto arabo – Torre e Cavallo cooperano per dare matto al Re nel cantone. Il Cavallo è in posizione di **elefante** (diagonale a distanza uno) rispetto al cantone.



B

1.Cc6+ Ra8 2.Ta7#.

Matto di Balestra – Simile al matto di Boden, si attua con una **Donna** e un **Alfiere**, invece di due Alfieri. Come nel matto di Boden, Donna e Alfiere danno matto al Re lungo due diagonali che si intersecano. Nel matto di Balestra l'Alfiere dà il matto, mentre la Donna si trova una casa dietro e di fianco al Re che riceve il matto, bloccandone la fuga. Nel matto di Balestra, la Donna è in grado di bloccare tutte le case di fuga, senza l'ausilio di pezzi avversari.



B

1.Rf1 Ad3#.

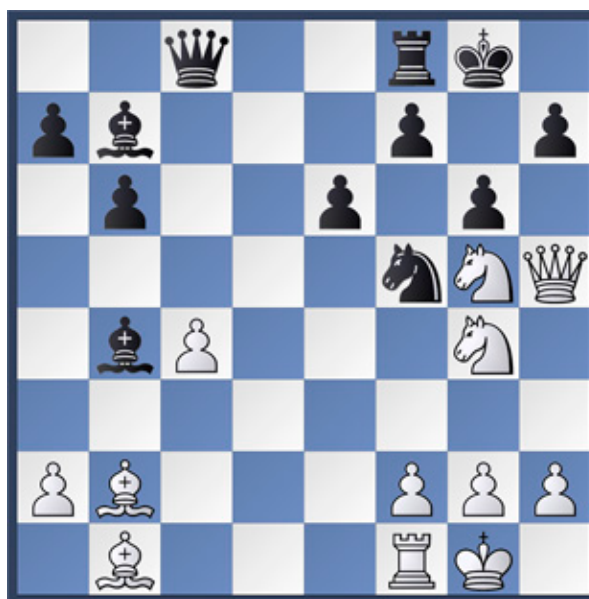
Matto di Boden – Si verifica quando il Re avversario prende matto da **due Alfieri** su diagonali che si intersecano (quindi non sono affiancati come nel caso del matto dei due Alfieri) e ogni altra via di fuga è **bloccata da pezzi del Re stesso**; per esempio si rende possibile quando sull'arrocco lungo il Re ancora in c8 ha le due case della colonna d occupate. In questo caso bastano i due Alfieri.



B

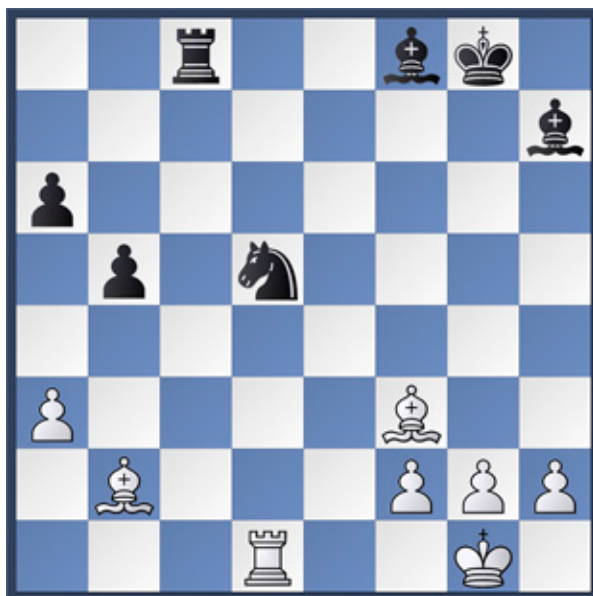
1.Dc6+! bxc6 2. Aa6#.

Matto di Blackburne – Richiede la cooperazione di **due Alfieri** e un **Cavallo** per dare matto al Re avversario sul bordo della scacchiera. Un Alfiere dà il matto su una casa adiacente al Re, protetto dal Cavallo; l'altro Alfiere protegge la diagonale, mentre il Cavallo copre la casa di fuga del colore dell'Alfiere che dà il matto (se necessario, tale casa potrebbe essere occupata, per esempio, da un pedone avversario). Un pezzo dell'avversario impedisce al Re la fuga lungo il bordo della scacchiera e non può intervenire in difesa.



Qui il Nero pensa di salvarsi catturando la Donna: 1...gxh5 2.Ch6+ Cxh6 3.Axh7#.

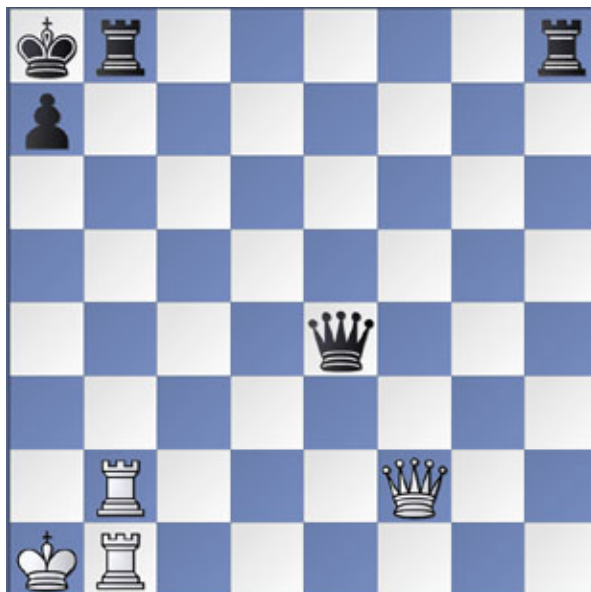
Matto dei due Alfieri – Il matto dei **due Alfieri** vede due Alfieri che controllano due diagonali adiacenti, con il Re avversario che non può fuggire **intralciato da propri pezzi** che ne bloccano la via di fuga. Una variante si ha quando uno dei due Alfieri è sostituito dalla Donna.



B

1.Axd5#.

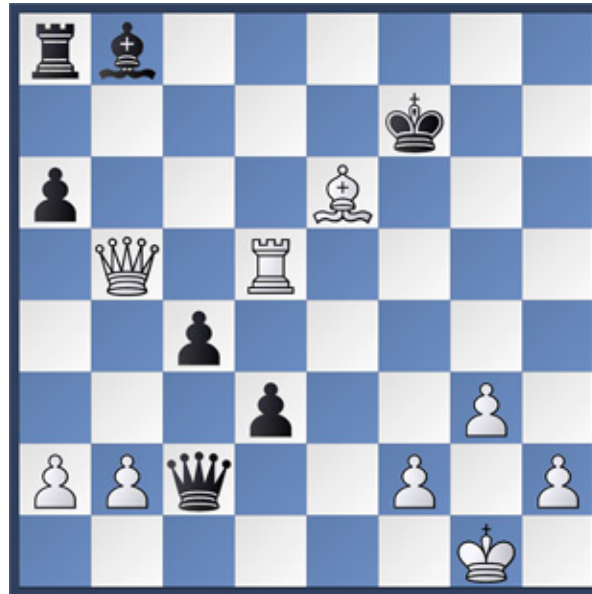
Matto delle due Torri – Fu presentato per la prima volta nel 1512 in un trattato sugli scacchi del portoghese Damiano. L'idea centrale, molto frequente in partita, è il fatto che **due Torri affiancate** controllano le case di fuga del Re che necessariamente deve essere al margine della scacchiera. Il matto può essere verticale od orizzontale (come per esempio con le Torri in settima e ottava traversa). Ovviamente una Torre può essere sostituita dalla **Donna**. Nel caso di promozione e presenza di due Donne con il solo Re, il matto delle due Torri (in questo caso il matto con le due Donne) è il metodo più semplice di dare matto senza l'ausilio del proprio Re. Ecco l'esempio di Damiano. Simile al matto del tosaerba, ma in questo caso ci sono mosse preparatorie che liberano le colonne (traverse) e poi un semplice scacco conclude.



B

1.Da7+! Rxa7 2.Ta2+ Da4 3.Ta4#.

Matto della ferrovia – Il matto della ferrovia viene dato da **Donna** e **Torre** collocate **l'una di fronte all'altra e separate da una sola traversa o colonna**. Il Re avversario si trova nel mezzo di due **binari**. La donna e la torre forzano lo spostamento del Re lungo i binari spostandosi di **due** case alla volta lungo la loro traversa o colonna, fornendosi protezione a vicenda, fino al matto. La procedura è praticamente una sequenza alternata di posizioni di *kill box* e del *triangolo*.



N

1...Rxe6 (1...Rf6 ritardava il matto di una mossa) 2.Dd7+ Rf6 3.Tf5+ Rg6 4.Df7+ Rh6 5.Th5#.

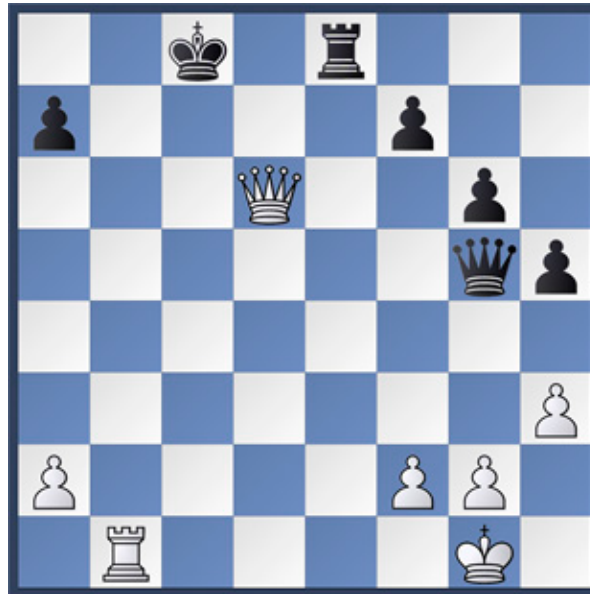
Matto di Greco – Analogo al matto di Anastasia, nel senso che alla **Torre** (o spesso anche alla **Donna**) si aggiunge l'azione dell'**Alfiere** che inibisce una casa di fuga. Il Re avversario prende matto nell'angolo della scacchiera dalla Donna (o dalla Torre) che si trova sul bordo della scacchiera, sulla **colonna aperta**. Un **pedone del Re avversario** è diagonalmente adiacente al Re stesso, bloccandone la fuga lungo la diagonale. Ecco il celebre esempio della Johnston-Marshall (Chicago 1899).



B

15.Ce7+ Rh8 16.Cxg6 hxg6 17.hxg3+ Dh4 18.Txh4#. Come si vede è risultata fondamentale l'apertura della colonna h.

Matto kill box – Il matto kill box viene dato da una **Torre** con il supporto della **Donna**. La Torre si trova su una casa **adiacente** al Re avversario con la Donna **a distanza di elefante** dalla sua Torre, formando un quadrato di 3×3. Simile al matto dell’Opera, ma senza che ci sia bisogno di pezzi che intralciano il salvataggio del Re.



B

1.Tb8#.

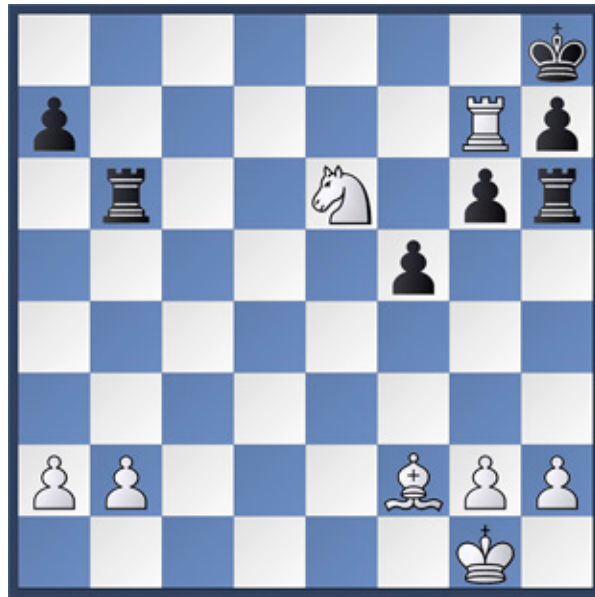
Matto di Lolli (o del circo, sembra cosiddetto per le acrobazie da circo che fa la Donna per mattare) – Si ha quando, a causa della debolezza delle case di un colore, il Re prende matto dalla **Donna** sostenuta dal solo **pedone in sesta** nella casa davanti al Re (nell’arrocco corto, g7 o g2).



B

1.Dg5 g6 2.Df6 e matto imparabile.

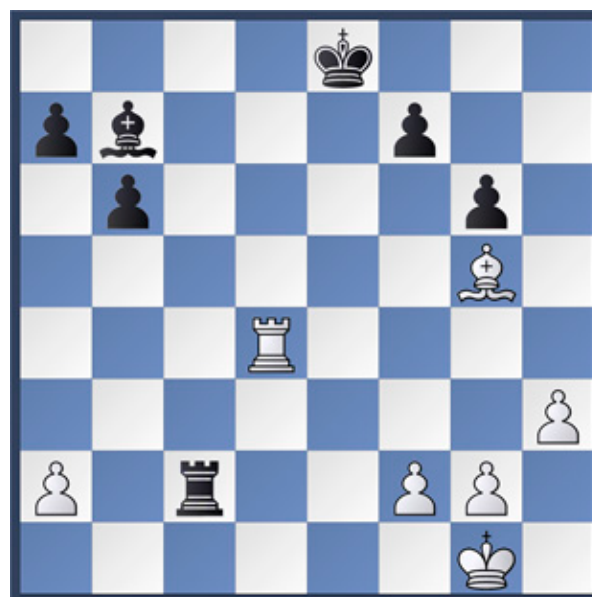
Matto di Morphy – Il matto di Morphy è dato da un **Alfiere** (o da una Donna) con il Re intrappolato da una **Torre** che ne impedisce la fuga orizzontale, e un **pedone dello stesso colore del Re mattato** che ne impedisce la fuga verticale.



B

1. Ad4 Tb5 2. Txg6+ Te5 3. Axe5.

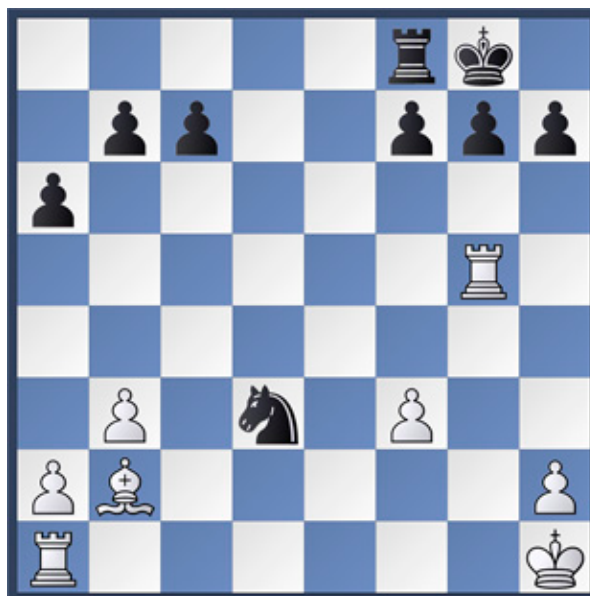
Matto dell'Opera – Il matto dell'Opera (verificatosi in una famosa partita alla cieca tra Paul Morphy e il duca di Brunswick giocata durante l'intervallo di una rappresentazione de *Il barbiere di Siviglia* all'Opera di Parigi nel 1858) si ha quando il Re avversario riceve matto ai bordi della scacchiera da parte di una **Torre adiacente** a esso, con un **Alfiere** che sostiene la Torre e impedisce la fuga al Re sulla diagonale dell'Alfiere. Un **pezzo del colore del Re** che viene mattato impedisce la fuga del Re sulla diagonale del colore opposto all'Alfiere di supporto.



B

1. Td8#.

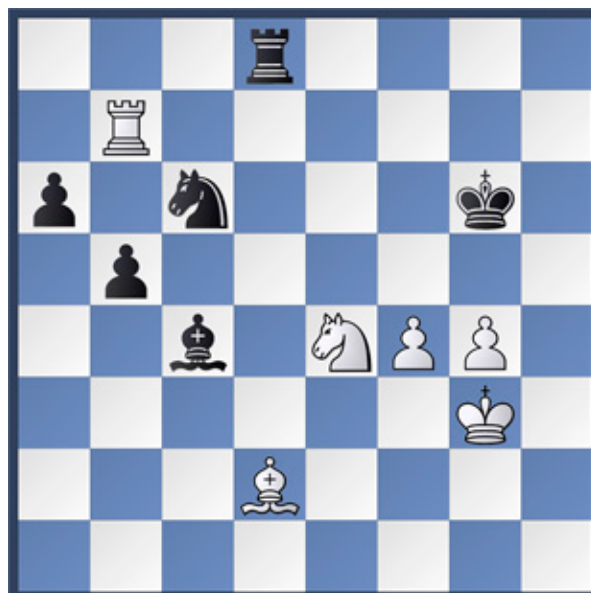
Matto di Pillsbury – Il matto di Pillsbury si ha con una **Torre** che dà al Re sul bordo della scacchiera, in posizione **adiacente a una casa d'angolo**. Un **Alfiere** supporta il matto, impedendo la fuga del Re nell'angolo della scacchiera. Pezzi dello stesso colore del Re mattato ne impediscono la fuga su case non controllate da Alfiere o Torre. Simile al matto di Morphy, se ne differenzia perché usa la Torre e non l'Alfiere per dare matto.



B

1.Txg7+ Rh8 2.Tg8+ Rxg8 3.Tg1#.

Matto di pedone – Si tratta di un matto classicamente dinamico perché con una semplice mossa di **pedone** (l'ultima) viene dato matto. Gli altri pezzi in attacco devono controllare le case di fuga del Re **dopo** la mossa di pedone.



B

1.f5#. Si noti che la casa h6 di fuga del Re viene controllata dai pezzi bianchi dopo la mossa di pedone.

Matto della scala mobile – Il matto della scala mobile si ha quando **Donna** e **Alfiere** possono operare su una **stessa diagonale**; la Donna, protetta dall'Alfiere dà scacco (di solito con contatto) al Re fino a quando esso, intralciato da propri pezzi o da pezzi avversari, non si trova in una posizione di matto.



B

1.De6+ Rg7 2.Df7+ Rh8 3.Dg8#.

Matto per soffocamento – Simile al matto affogato con un **Cavallo** che dà matto al Re avversario sull'ultima traversa; il Re mattato non è ostacolato completamente dai propri pedoni (come nell'affogato), ma non ha case di fuga a causa di una combinazione di propri pezzi e di pezzi avversari.



B

1.Dxg7+ Axg7 2.Cxe7#.

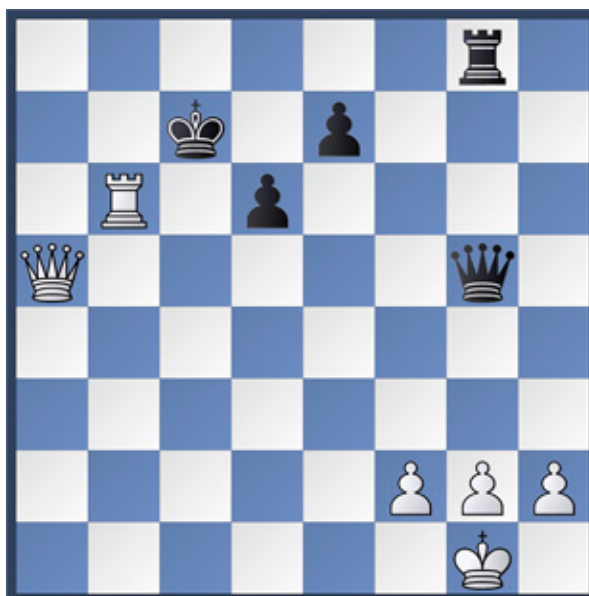
Matto delle spalline – Se il Re è autobloccato, la sola **Donna** può dare matto da sola. Devono essere occupate **le due case di fuga a salto di Cavallo** dalla posizione della Donna. Ecco un esempio (Helling-NN, 1934).



B

1.De6+ Rh7 2.Txh6+ gxh6 3.Df7#.

Matto del tosaerba – Il matto del tosaerba si ha quando **due pezzi maggiori**, come per esempio due Torri, due Donne, o Torre e Donna. I pezzi cominciano in una posizione in cui occupano **traverse adiacenti** e a turno spingono il Re avversario verso l'ultima traversa, dove viene mattato.



B

1.Da7+ Rd8 2.Tb8#.

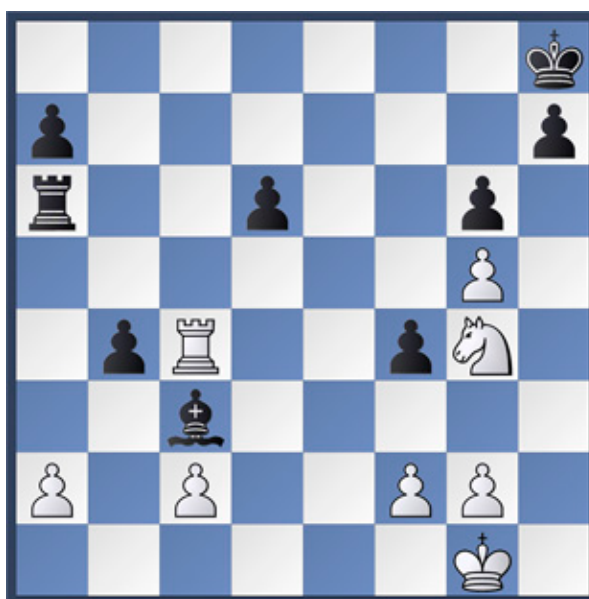
Matto del triangolo – Il matto del triangolo si verifica quando la **Donna** dà matto al Re avversario con il supporto di una **Torre** posizionata a **una casa di distanza**. Il Re mattato si trova tra Donna e Torre, con le quali forma un triangolo. Il Re non può uscire dal triangolo in quanto il suo movimento all'indietro è bloccato dal bordo della scacchiera o da un pezzo amico.



B

1.Dxb5#.

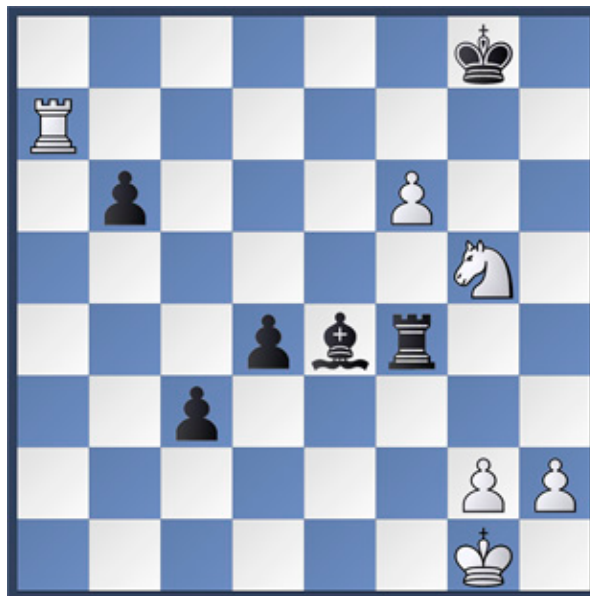
Matto dell'uncino – Nel matto dell'uncino una **Torre** protetta da un **Cavallo** (protetto a sua volta da un **altro pezzo**) dà il matto. Le **due case** non controllate da Torre e Cavallo sono controllate da un altro pezzo o occupate da pezzi dello stesso colore del Re mattato influenti per la difesa.



B

1.Tc8+ Rg7 2.Ch6 Txa2 3.Tg8#.

Matto di Vukovic – Il matto di Vukovic si ha quando **Torre** e **Cavallo** danno matto al Re avversario sul **bordo** della scacchiera. La Torre è supportata da un **ulteriore pezzo** (di solito un pedone) e il Cavallo ha il compito di bloccare le case di fuga del Re. Nella posizione finale, la Torre dà il matto, il Cavallo si trova dietro la Torre, bloccando le case di fuga laterali del Re e un terzo pezzo protegge la Torre.

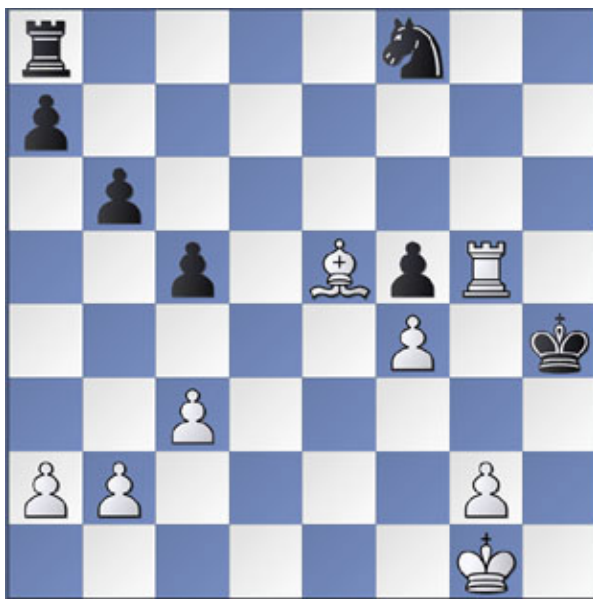


B

1.Tg7+ Rf8 (1...Rh8 2.Cf7#) 2.Ce6+ Re8 3.Te7#.

Il metodo moderno

Scorrendo il testo di Polgar (o altri analoghi: *1001 esercizi per principianti* Masetti-Messa) si comprendono subito i limiti dell'approccio classico: di reti di matto ne esistono centinaia ed è molto riduttivo limitarsi a studiare le più comuni. Meglio farsi l'occhio su concetti come mobilità del Re, coordinamento dei pezzi ecc. Solo risolvendo centinaia di posizioni di matti in una, due o tre mosse si acquisirà quell'esperienza necessaria per la partita giocata. Ecco un esempio (Kosteniuk-Mihevc, Elista 1998) che non rientra nella casistica sopraesposta.



B

33.Rh2 (limitazione del Re nero) e il Nero abbandonò perché segue 34.g3#.

La soluzione del primo diagramma. 1.axb6 en passant#. Infatti l'ultima mossa del Nero è stata 1.b7-b5. Ovviamente non basta vedere la soluzione, ma anche vedere che b7-b5 è l'unica mossa legale (b6-b5 non è possibile perché il Re bianco sarebbe stato sotto scacco).