

Gli Scacchi

Lezione 7

Adesso siete in grado di giocare , ma ciò che vado ora a trattare riguarda il modo con cui si devono affrontare i vari momenti della partita ; sicuramente discorsi noiosi (ci sono migliaia di libri che spiegano le varie filosofie di giochi), ma vorrei darvi alcune linee guida , in vari momenti fondamentali della partita.

Teoria generale della partita

Dare scacco matto o conseguire un notevole vantaggio non è certo qualcosa che succede per caso! Perchè ciò si verifichi occorre disporre i pezzi in modo preciso , quindi eseguire manovre con i pezzi sviluppati ed eventualmente spingere un Pedone all'ottava riga per trasformarlo in Donna : ecco le tre fasi per arrivare alla vittoria.

Queste tre fasi si distinguono con i nomi di **apertura , mezzo e finale** .

Generalmente si dice che gli scacchi sono un gioco difficile; questa è un'espressione impropria, ma va corretta affermando: non è possibile giocare una partita di scacchi avendo del gioco una conoscenza empirica o , per essere più precisi, si può benissimo giocarla, ma vincerla mai, a meno che l'avversario non si trovi nelle tue stesse condizioni. Negli scacchi l'elemento fortuna non esiste , ma la vittoria è dipendenza di una maggiore capacità di trattare le tre fasi. Mentre nelle prime due fasi occorre sicuramente imparare alcune varianti e sicuramente fare tesoro dei propri errori , durante le partite (ma una volta realizzate le indicazioni teoriche si è di fronte a responsabilità di gioco tutte personali) , fatale può risultare l'ignoranza della teoria di alcuni finali. (Sarebbe utile che ognuno di voi si trascriva le partite in modo da poterle rianalizzare con calma e vedere gli eventuali errori commessi).

TEORIA GENERALE SULLE APERTURE

- 1) Fissare uno o due Pedoni al centro, ovvero lasciare che sia l'avversario a farlo: in questo caso bisogna essere in grado di reagire con opportune spinte di Pedoni laterali in modo da porre sotto pressione il centro occupato dall'avversario.
- 2) Non muovere due volte lo stesso pezzo in apertura senza uno specifico scopo
- 3) Sviluppare preferibilmente i Cavalli nelle terze caselle della colonna di Alfiere (c3-f3-c6-f6); gli Alfieri hanno invece una maggiore libertà di movimento.
- 4) Piazzare le Torri sulle colonne aperte o che presumibilmente verranno aperte
- 5) la Donna può essere giocata in apertura solo se può occupare stabilmente una casa che non ostruisca l'azione dei propri pezzi
- 6) Non muovere senza necessità alcun Pedone del proprio arrocco

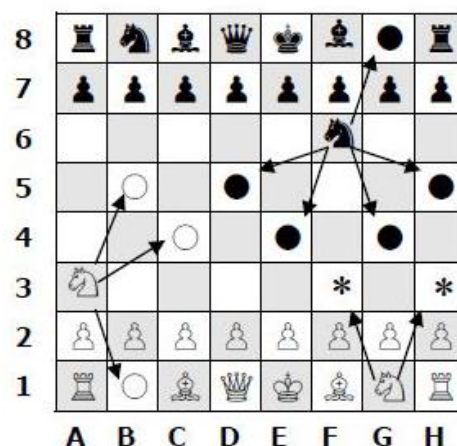
Iniziare la partita

4								
3								
2								
1								
	A	B	C	D	E	F	G	H

Quando ci troviamo per la prima volta davanti ad una scacchiera il modo più comune di iniziare la partita è muovere i pedoni davanti alle torri, poi quelli di fronte ai cavalli, infine portare questi ultimi ai lati della scacchiera giungendo ad una posizione simile a questa: Ora, mettetevi subito in testa che a scacchi **non c'è nulla di più sbagliato!**

Sviluppare i pezzi

Consideriamo il Cavallo, nella posizione iniziale ha solo due caselle a disposizione per muoversi, se lo muoviamo verso un lato della scacchiera (a3 o h3) le possibilità diventano 3, ma se il Cavallo viene portato verso il centro (cioè in f3 o c3) le possibilità sono addirittura 5 e possono diventare 8 non appena il Cavallo giunge al centro. Da questo si può facilmente capire che un pezzo portato verso il centro della scacchiera diventa **“più forte”** di un pezzo a lato; il Cavallo in f6 sarà quindi solitamente più forte del Cavallo in a3.



Questo ragionamento non vale solo per il Cavallo, ma per qualunque altro pezzo. Ma perché è importante che i miei pezzi siano al centro? Innanzitutto i pezzi più lenti, posti al centro possono raggiungere qualunque parte della scacchiera in poco tempo e poi, come abbiamo appena visto un pezzo al centro è più forte e può infastidire di molto le manovre del nostro avversario. Il primo obiettivo da ricercare in una partita è quindi portare in gioco i pezzi leggeri o, come si dice a scacchi, **svilupparli**. È impensabile iniziare una battaglia senza prima aver schierato l'esercito! Per sviluppare un pezzo è sufficiente muoverlo **una sola volta**. Ogni volta che muoviamo due volte lo stesso pezzo (durante la fase di apertura) abbiamo perso del tempo che poteva essere impiegato per sviluppare un altro pezzo. Abbiamo detto di sviluppare i pezzi leggeri, cioè Cavalli e Alfieri per un motivo molto semplice: i pezzi pesanti (Torri e Donna) hanno un grande valore e per questo sono costretti a fuggire non appena sono minacciati da pezzi leggeri.

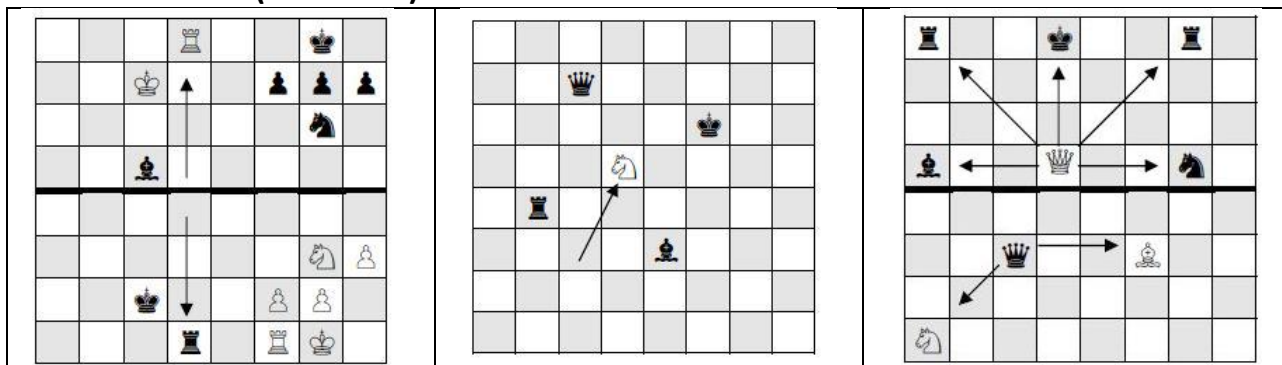
Arroccare!

Tutti i testi di scacchi consigliano di arroccare in apertura e, molti di questi, consigliano di farlo entro le prime 10 mosse. L'arrocco è indispensabile per dare al nostro Re la protezione che merita; inoltre, grazie all'arrocco, si valorizzano le torri che possono difendersi a vicenda.

Dividi et impera

“Dividi et impera” (dividi e conquista) era il motto di Giulio Cesare e rappresenta anche un altro obiettivo importantissimo delle prime fasi di una partita di scacchi. Se noi infatti riuscissimo a “dividere” in due lo schieramento del nostro avversario potremmo facilmente sconfiggerlo attaccando subito la parte più debole. Il modo migliore per dividere uno schieramento è usare i pedoni, per questo è indispensabile cercare di portare subito in avanti i pedoni centrali “d” ed “e”.

La combinazione (schema 1)

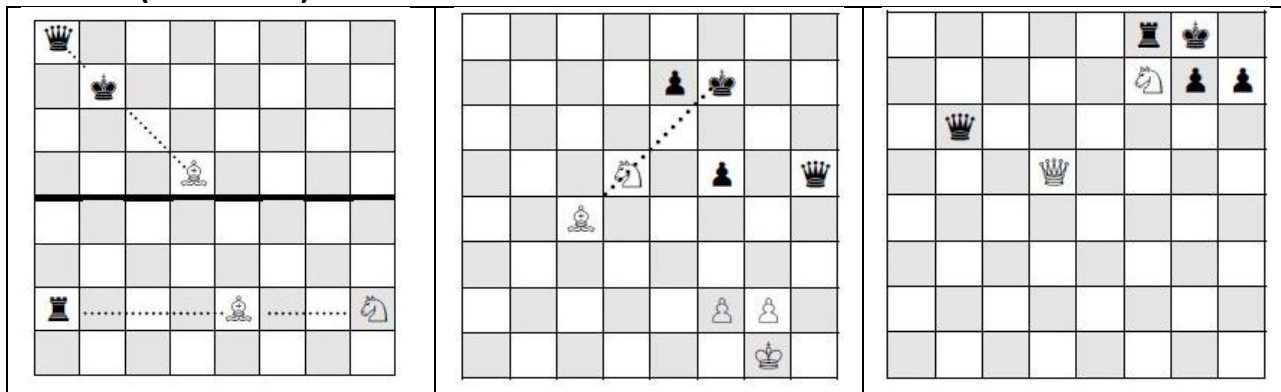


Negli scacchi esistono due tipi di mosse: la mossa **tattica** e la mossa **strategica**. Le mosse tattiche hanno uno scopo chiaro e preciso, quindi obbligano l'avversario a difendersi in maniera tempestiva scegliendo tra poche (spesso una sola) mosse possibili. Le mosse strategiche, invece, vanno invece considerate ad una ad una perché la loro esecuzione non obbliga l'avversario a una sola contromisura ma gli lascia una più ampia libertà di scelta. Nel diagramma 1 sopra la Torre bianca che si porta sull'ultima traversa con scacco è una mossa tattica perché obbliga il Bianco a difendersi scegliendo tra 2 possibilità: **Cf8** oppure **Af8**. Nel diagramma 1 sotto invece, la stessa mossa è considerata strategica perché non obbliga il Bianco a mettersi al riparo da un pericolo immediato, ma gli lascia assoluta libertà nel portare avanti il suo piano di gioco. Attraverso l'uso di mosse tattiche si può dar vita ad una serie di mosse **forzate**. Questa sequenza prende il nome di **combinazione** che è una sequenza di mosse più o meno (ma sempre) forzate volta ad ottenere un vantaggio.

L'attacco doppio e la forchetta (schema 2 e 3)

La forchetta è un attacco doppio effettuato da un pezzo che attacca in più direzioni contemporaneamente; è il caso del **Cavallo (fig.2)** che grazie al suo movimento particolare può minacciare i pezzi più importanti (Re, Donna e Torri) senza pericolo di poter essere catturato. La forchetta multipla nel diagramma 3 sopra, ad esempio, risulta totalmente inefficace anche se è operata attaccando contemporaneamente ben 5 pezzi. Se il Nero muove il Re in e7, tutti i pezzi rimasti sotto la minaccia possono difendersi tra loro e non ha senso quindi catturarli. Nel diagramma 3 sottostante, al contrario, la Donna attacca solo 2 pezzi minori, ma l'attacco in questo caso porta frutto perché non vi è la possibilità per i pezzi bianchi di difendersi reciprocamente. Possiamo quindi intuire che le forchette portate con la Donna danno i loro frutti migliori nel finale, quando i pezzi in campo sono pochi e risulta più difficile difenderli.

L'infilata (schema 1)



Se la forchetta è l'attacco contemporaneo di più pezzi in direzioni diverse l'infilata è l'attacco di più pezzi in un'unica direzione e richiede di essere operata esclusivamente da pezzi "a lunga gittata" come Torri, Alfieri e Donne. Nel caso 1 sopra l'infilata dell'Alfiere risulta estremamente efficace perché è operata su pezzi di grande valore (Re e Donna), sotto, la Torre, opera ugualmente un attacco fruttuoso in quanto l'Alfiere e il Cavallo attaccati non possono difendersi a vicenda per vanificare l'attacco del Nero.

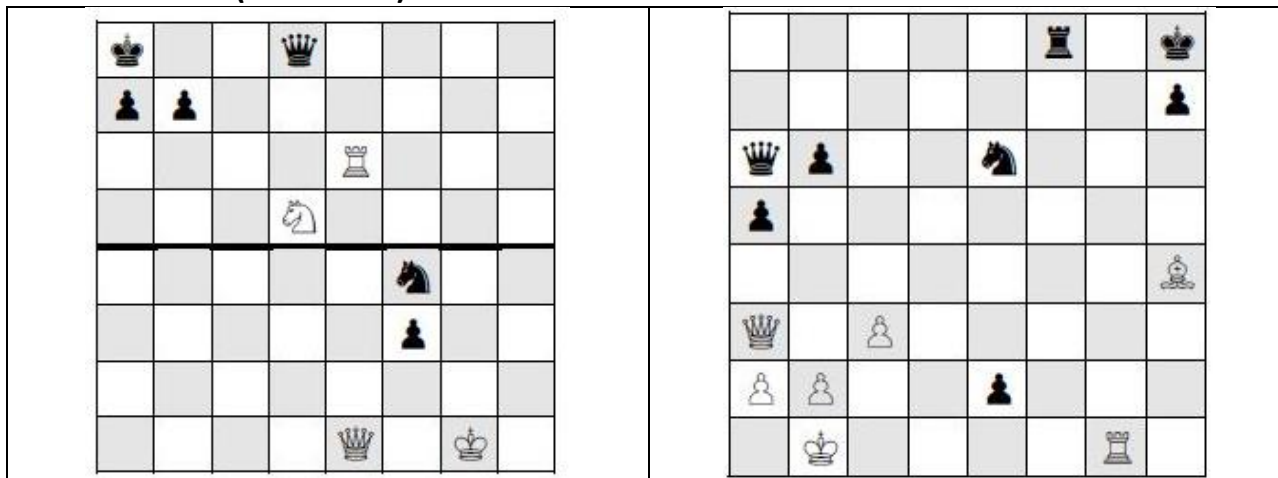
L'attacco di scoperta (schema 2 e 3)

L'attacco di scoperta è molto efficace, portato da 2 (o più) pezzi in più direzioni diverse. Nel caso 2 il Bianco ha già un Alfiere che sta attaccando il Re Nero, seppur il Cavallo impedisca lo scacco. Tuttavia non appena il Cavallo deciderà di muoversi darà vita ad un attacco da parte dell'Alfiere; ma anche il Cavallo può operare degli attacchi e quindi combinando le due forze con **1. Cf4+!** Il Bianco si porta in vantaggio catturando la Donna in h5 rimasta indifesa.

Quando poi l'attacco dei due pezzi (fig.3) viene portato sullo stesso bersaglio (solitamente il Re), prende il nome di **scacco doppio** ed obbliga il bersaglio a muoversi.

1. Ch6! Rh8 2. Dg8+! Txc8 3. Cf7#.

L'Adescamento (schema 1)



L'adescamento consiste nell'attrarre un pezzo in una casa che ci è congeniale per operare un attacco. È simile all'uso dell'esca da parte di un pescatore per attirare le prede al suo amo. A scacchi l'esca corrisponde solitamente al sacrificio di un pezzo. Nel diagramma 1 sopra la Torre Bianca corrisponde all'esca che si offre in sacrificio alla Donna nera.

1. Te8! Dxe8 il Nero è obbligato a catturarla ,ma così facendo la Donna si porta sotto l'attacco del Cavallo che la inforchetta assieme al Re **2. Cc7+.** Nell'esempio sotto è invece il pedone ad offrirsi con **1. ... f2+!** e ora se **2. Rxf2** forchetta con **Cd3+** altrimenti a **2. Dxf2** segue **Ch3+.** È interessante notare che in entrambi gli esempi l'adescamento è stato attuato mediante un attacco doppio (prima un infilata e poi una forchetta), questo perché l'attacco doppio è molto più forzante di un semplice sacrificio e quasi sempre obbliga l'avversario ad accettare la nostra offerta nonostante le gravissime conseguenze.

Lo Scalzamento (schema 2)

Lo scalzamento utilizza la tecnica del sacrificio, allo stesso modo dell'adescamento, ma per uno scopo diverso. Lo scalzamento si applica quando un pezzo è già in una posizione che rende possibile l'attacco doppio ,ma non è possibile sfruttare questa possibilità perché il pezzo da attaccare o la casa del nostro attacco sono difesi. In questo caso si sacrifica un pezzo per eliminare il difensore ed operare l'attacco Nel diagramma 2, a causa della Torre nera in f8 il Bianco non può dare matto con l'Alfiere in f6, tuttavia il Bianco può eliminare (scalzare) la Torre dalla difesa del punto critico f6 utilizzando la Donna, quindi **1. Dxf8+! Cxf8** scalzando anche il Cavallo dalla difesa di g7 ed ora **2. Af6#.** L'idea dello scalzamento è di fatto molto semplice, tuttavia per sfruttarla con successo in partita occorre una certa dose di fiuto e di fantasia. È indispensabile prestare sempre la massima attenzione alla funzione di ogni pezzo del nemico, persino dei pedoni, per riuscire a scoprire i punti vulnerabili che vale la pena di attaccare, ma non è tutto; occorre anche prestare attenzione ai nostri pezzi e alla loro funzione all'interno del nostro schieramento, per capire quali sono indispensabili alla difesa ed impedire all'avversario di scalzarli.

Solo in questo modo si potrà evitare di subire violenti attacchi durante le nostre partite.

Ora vi lascio riflettere un po' , ma queste nozioni sono veramente fondamentali