

# Gli Scacchi

## Lezione 8

### TEORIA GENERALE DEL MEZZO

- 1) Determinare la strategia di gioco che si intende sviluppare , dando un valore strategico ai pezzi che dovrebbero partecipare allo sviluppo e realizzazione della propria idea di gioco
- 2) Proiettare in profondità della propria strategia i pezzi più opportuni
- 3) Non operare cambi se l'avversario si trova a dover manovrare in uno spazio ristretto o visibilmente in difficoltà
- 4) Disporre i propri Pedoni su case bianche , se è stato cambiato l'Alfiere su casa nera , e viceversa
- 5) Calcolare con massima precisione le conseguenze del baratto di un Alfiere per un Cavallo, giacchè una volta cambiato un proprio Alfiere , quello avversario , dello stesso colore , acquista forza incontrastata. Generalmente nelle posizioni chiuse un Cavallo vale di più di un Alfiere, ma questo più di quello nelle posizioni aperte o che possono diventare tali

Durante la partita il nostro obiettivo è attaccare il Re avversario con l'intento di catturarlo. Per arrivare allo scaccomatto cerchiamo di dare vita ad una **combinazione**, basata su **temi tattici**, come la forchetta, l'infilata o lo scacco doppio. Non sempre però è possibile attuare una combinazione o un piano tattico; durante l'apertura, ad esempio non vi sono possibilità immediate di attacco al Re. L'obiettivo da ricercare è quindi un altro. Bisognerà quindi attuare un **piano strategico** o posizionale. Ovvero bisognerà cercare delle mosse non per attaccare l'avversario ma per migliorare la nostra posizione.

Sono 2 le cose da fare quando occorre giocare in modo **posizionale**:

**1) Analizzare accuratamente la posizione**

**2) Cercare la miglior collocazione per i nostri pezzi**

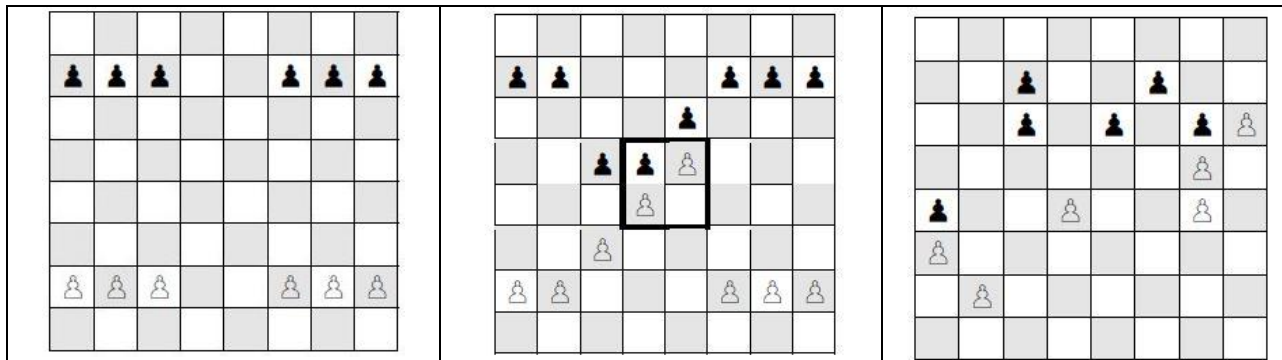
Per far ciò occorre imparare a distinguere i punti forti e i punti deboli di ogni posizione e i principali concetti strategici. Il primo concetto da tener presente è il **vantaggio di sviluppo**.



Più sono i pezzi che prendono parte al gioco e più sono le possibilità di attacco. Visto che, come sappiamo, i pezzi al centro sono più forti rispetto ai pezzi nella posizione iniziale fin dalla prima mossa dobbiamo cercare di **occupare il centro** sia con i pezzi che con i pedoni. In questo esempio l'Alfiere al centro impedisce qualunque movimento al re e al cavallo avversario bloccandoli alle estremità della scacchiera mentre il bianco può muoversi liberamente e fare man bassa di tutti i pezzi nemici.

## La struttura dei pedoni

Quando analizziamo la posizione dobbiamo prestare particolare attenzione alla **struttura dei pedoni**. I pedoni ci insegnano come procedere nella battaglia. Come un Re dovrebbe governare in base alle esigenze del popolo, il nostro gioco deve essere costruito sui punti di forza dei nostri pedoni. Vediamo alcune strutture di pedoni tipiche:



Nel primo caso i pedoni centrali sono stati cambiati, si dice quindi che siamo in una **posizione aperta**. Non ci sono pedoni a controllare il centro e quindi i pezzi possono spostarsi più rapidamente da una parte all'altra. In questa struttura di pedoni dobbiamo verificare la collocazione dei nostri pezzi facendo particolare attenzione agli alfieri e alle torri, che in queste posizioni danno il meglio. Quando al centro ci sono tutti i pedoni ci troviamo invece in una **posizione chiusa**, le torri e gli alfieri non possono attraversare la scacchiera da parte a parte perché i loro movimenti sono limitati dai pedoni. Chi trae vantaggio da una posizione chiusa è generalmente il cavallo.

Guardando i **pedoni centrali** possiamo capire l'andamento della battaglia: nello schema 2 i 2 pedoni centrali bianchi puntano verso il lato di Re. È molto probabile quindi che il bianco decida di attaccare da quella parte magari aiutandosi con la spinta f2-f4, e f4-f5 per aprire qualche breccia. Il nero potrà svilupparsi più facilmente sull'ala di donna dove i suoi pedoni possono avanzare liberamente.

## Punti di forza e di debolezza (schema 3 )

### **Debolezze:**

**Pedoni isolati:** sono il pedone bianco in d4 e quello nero in a4. I pedoni isolati sono uno svantaggio perché non possono essere protetti da altri pedoni e sono un facile bersaglio. Vengono bloccati con facilità e la casa davanti a loro risulta alla mercè dell'avversario

**Pedoni arretrati:** è il pedone bianco in b2 che non può avanzare a causa della guardia del pedone avversario. Il pedone arretrato è in definitiva come un pedone isolato perché non può essere difeso da i suoi compagni.

**Pedoni doppiati:** sono i pedoni neri in c7 e c6 e quelli bianchi in g4 e g5. È una debolezza grave in quanto possono essere facilmente attaccati e sono difendibili solo con i pezzi.

### **Punti di forza:**

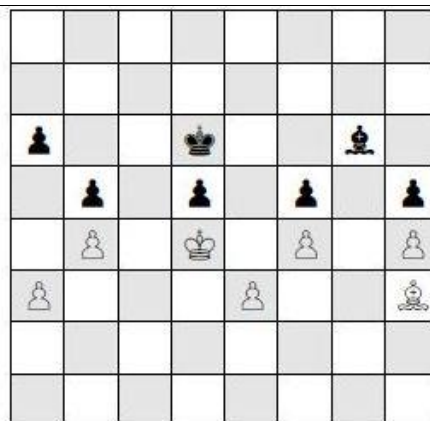
**Pedoni passati:** è il pedone bianco in h6, poiché è difeso dal pedone in g5 è più giusto chiamarlo **pedone libero sostenuto**. Questo è spesso un elemento decisivo nel finale poiché risulta difficile fermare la sua corsa a promozione. Il nero può liberare il suo pedone in e6 sacrificando il pedone doppiato in c5.

**Case deboli:** per il bianco la debolezza principale è la casa b3. Per il nero debolezze di particolare gravità sono le case f6 e g7 ed inoltre le case e5 e c5..

**Case forti:** per il nero sono le case d5, b3 e b5; per il bianco sono quelle indicate come deboli per il nero con l'aggiunta di b4. Tra le case forti sono particolarmente importanti quelle centrali e quelle vicino all'arrocco dell'avversario dove cercare di portare i propri pezzi.

### L'Alfiere buono e l'Alfiere cattivo

Quando ci sono molti pedoni contrapposti, assume particolare importanza il concetto di **Alfiere buono o Alfiere cattivo**. L'alfiere cattivo è quello che si muove sulle case dello stesso colore di quelle dei nostri pedoni. È considerato un forte svantaggio nel finale perché si deve limitare a difendere e non può attaccare, inoltre permette ai pezzi avversari di passare facilmente attraverso i nostri pedoni. In questo esempio l'Alfiere bianco è buono mentre quello nero è cattivo. Accade quindi che il Bianco può muoversi liberamente e minacciare i pedoni isolati neri, l'Alfiere nero invece, risulta bloccato e relegato al difficile compito della difesa dei propri pedoni, costretto a subire l'iniziativa dell'avversario.



1.Ag2 Af7  
 2.Af3 Rc6  
 3.Re5 Ag6  
 4.Axd5+ Rc7  
 5.Ae6 Rc6  
 6.Ac8  
 e il Bianco vince.

### Attacchi all'arrocco

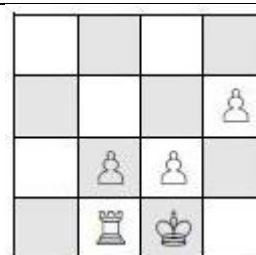
Il Re è il pezzo più importante e catturarlo giustifica qualsiasi sacrificio. Proprio per il suo valore infinito il Re viene tenuto al sicuro, arroccato e circondato da pezzi su ogni lato per impedire che venga minacciato. In questo modo il Re diventa ancora meno mobile di quanto lo sia al naturale. Spesso grazie ad un solo pezzo è possibile dare matto, proprio perché il Re non ha vie di fuga. I modi in cui troviamo il Re arroccato non sono molti, è quindi utile conoscere i punti di forza e di debolezza delle situazioni di arrocco più comuni.

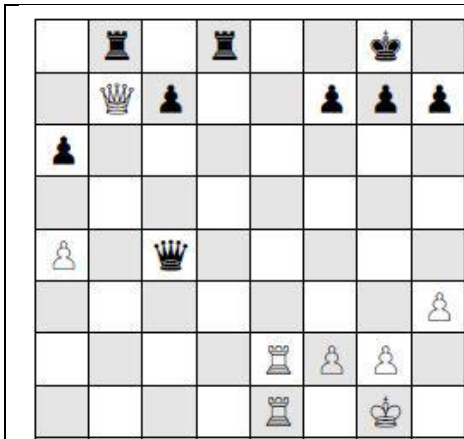
L'elemento che distingue queste posizioni è **la formazione dei pedoni davanti al Re :**

### Pedoni in f2, g2, h2

La formazione più forte è costituita dai pedoni sulle case originarie, specialmente se in f3 è piazzato un cavallo. I piani di attacco principali su questa posizione sono 2:

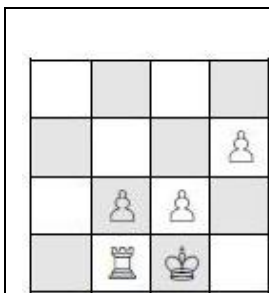
- **eliminare il cavallo se si pensa di poter attaccare su h2 (h7)**
- **liberare l'ultima traversa per cercare un matto del corridoio** (specialmente nelle posizioni aperte).





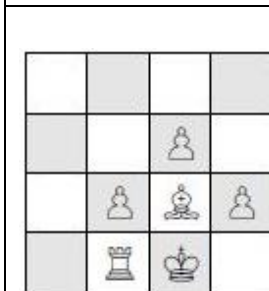
Anche l'**ultima traversa** rappresenta un punto debole di questo schieramento di pedoni ed è sempre opportuno verificare le minacce da parte delle torri nemiche. Nell'esempio che segue il Nero ha appena minacciato la Donna bianca con l'intento di allontanarla di suoi pedoni ,ma senza dubbio ha commesso un errore per aver **sottovalutato la debolezza dell'8° traversa**. Il Bianco vince subito con **1.Dxb8!, Txb8;** (se ...Tf7; Dxf7+ e Te8 matto.)  
**2.Te8+,Txe8; Txe8 matto.**

### Pedoni in f2, g2, h3 e Pedoni in f2, g3, h2



Anche questa è una buona formazione. Ha il vantaggio di dare al Re una via di fuga in caso di attacco sull'8° traversa, ma presenta anche 2 svantaggi:

- il pedone in h3 è debole e può essere un facile bersaglio per un sacrificio.
- Se un alfiere inchioda il pedone in f2 i pezzi possono muoversi indisturbati su g3.



Questa difesa è eccellente ma solo a condizione che ci sia un Alfiere in g2, in caso contrario risulta una struttura debole e facilmente vulnerabile perché i pedoni sono tutti su case dello stesso colore, mentre quelle di colore diverso sono totalmente indifese.



In questo esempio il Nero ha una posizione buona che non da al Bianco valide possibilità d'attacco. Il Bianco al contrario ha un arrocco molto debole e il Nero può creare un attacco decisivo con Dc6! Ad esempio **1...Dc6;**  
**2.Rf1, Dg7+; 3.Re2, Af3+.**

### Attacchi di matto su g7

