



Scuola di scacchi "Vera Menchik"

Corso di scacchi per principianti

Testi ed immagini realizzati da Mozzon Ivo



Indice

CAPITOLO 1: LA SCACCHIERA, I PEZZI E LE REGOLE GENERALI.....	3
LA SCACCHIERA	3
I PEZZI	3
TERMINI, DEFINIZIONI ED ULTIME REGOLE.	6
NOMENCLATURA DELLA SCACCHIERA E SIMBOLI CONVENZIONALI.	9
IL VALORE DEI PEZZI.....	11
CAPITOLO 2: LE PRIME APERTURE	12
LE LINEE GUIDA DA SEGUIRE PER UNA CORRETTA APERTURA.....	12
CAPITOLO 3: NEL CENTRO DELLA PARTITA.....	18
ESERCIZIO PRATICI	20
CAPITOLO 4: IL FINALE	21
LA REGOLA DEL QUADRATO	21
CAPITOLO 5: DARE MATTO PER PRINCIPIANTI	22
RE E DONNA CONTRO RE.....	22
RE E DUE TORRI CONTRO RE.	22
RE E TORRE CONTRO RE.....	22
PER CHI VUOLE APPROFONDIRE.....	23

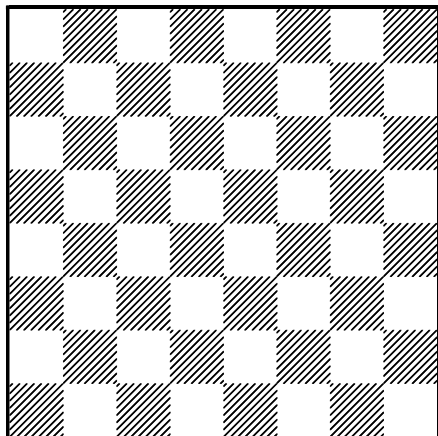
Capitolo 1: la scacchiera, i pezzi e le regole generali

La scacchiera

La scacchiera è un piano formato da 64 quadrati, detti caselle o più semplicemente case, alternati bianchi e neri. Nella scacchiera si possono distinguere tre tipi di linee formate da caselle disposte in linea retta orizzontalmente verticalmente ed diagonalmente.

Le linee orizzontali sono dette traverse, quelle verticali colonne, e quelle oblique diagonali.

Nel gioco la scacchiera viene posizionata in modo tale che nell'angolo in basso a destra vi sia una casella bianca.



La posizione corretta della scacchiera

I pezzi

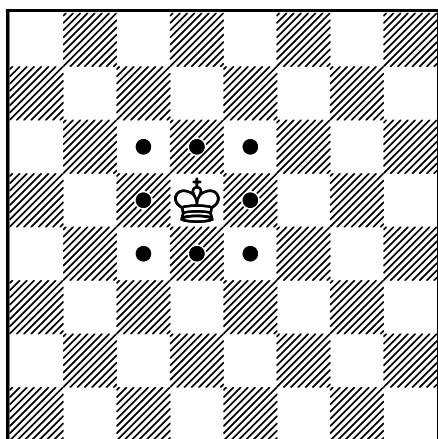
I pezzi sono 16 per ogni giocatore e si distinguono in:

Re



È il pezzo più importante del gioco ed è anche l'unico pezzo che non può essere catturato dall'avversario. Infatti il gioco finisce quando uno dei due re non può più sottrarsi alla cattura.

Il re si muove in tutti i sensi, avanti e indietro, in orizzontale, verticale e diagonale di una casella per volta come è indicato nel diagramma sottostante.

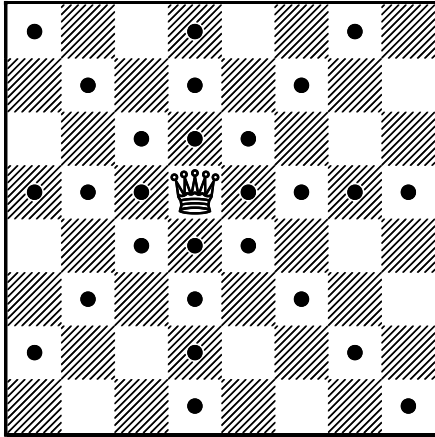


Nel diagramma a lato sono indicate con un puntino le caselle dove il re può muovere.

Donna



Detta anche regina è il pezzo secondo come importanza solo al re, ed è comunque il pezzo più potente di cui ogni giocatore dispone. Come il re, la donna si muove in tutte le direzioni, in linea retta, ma di tante caselle quante vuole. Può spostarsi indifferentemente di una, due, tre fino ad un massimo di sette case.

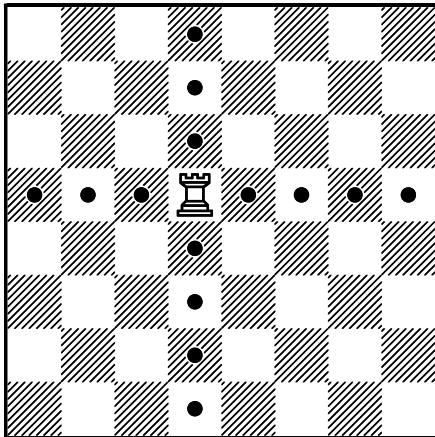


Nel diagramma a lato sono indicate con un puntino le caselle dove la donna può muovere. Come si vede una donna posizionata al centro della scacchiera si può muovere su una delle 27 caselle contrassegnate da un puntino (si dice che la donna controlla 27 caselle)

Torre



Sono due per ogni colore. Si muovono in avanti o indietro, in verticale o in orizzontale (ma non in diagonale) di un qualsiasi numero di caselle.

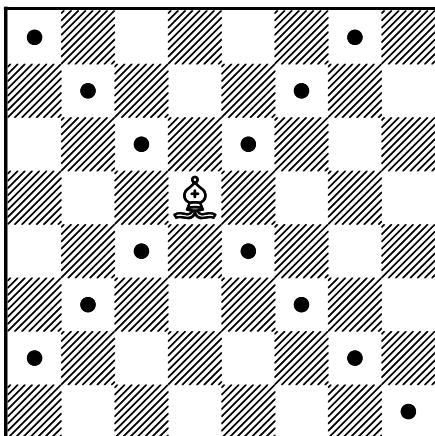


La torre controlla 14 case.

Alfiere



Anche gli alfieri sono due per ogni colore. Questi pezzi si muovono avanti o indietro solo in diagonale. E' da notare che un alfiere che inizia il gioco su una casella bianca dovrà rimanere sempre sulle caselle bianche. Viceversa un alfiere che inizia il gioco su una casella di colore nero si muoverà sempre sulle caselle nere. Da ciò deriva che un alfiere, a differenza degli altri pezzi controlla solo metà scacchiera.

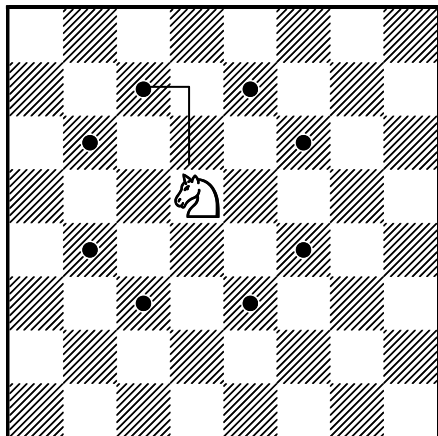


L'alfiere all'opera. Come si può vedere il suo particolare movimento gli consente di muoversi solo su metà scacchiera (l'altra metà è controllata dal suo collega che si muove sulle case nere). Un alfiere al centro della scacchiera controlla 13 caselle.

Cavallo



Si muove eseguendo uno strano movimento che assomiglia vagamente ad un sette: due passi avanti ed uno di lato. Con questo andamento saltellante il cavallo può scorrazzare in ogni angolo della scacchiera e a differenza degli altri pezzi non è fermato da nessun ostacolo. Se un pezzo si frappone tra lui e la sua destinazione il cavallo si limita a saltarlo!



Il Salto del cavallo: il cavallo controlla solo 8 caselle e nel suo movimento alterna le case bianche a quelle nere.

Nel diagramma è messo in evidenza il suo movimento simile ad un sette.

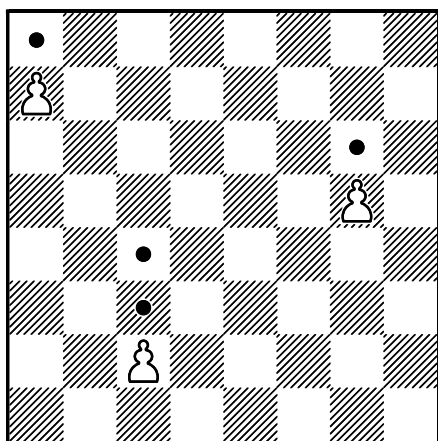
Pedone



I pedoni sono l'esercito, la fanteria di cui ogni giocatore dispone ad inizio partita. I pedoni sono in tutto otto e muovono sempre di una casella alla volta, in avanti ed in linea retta per cui non possono mai ritornare sui propri passi. Alla loro prima mossa, però è concesso il movimento anche di due caselle.

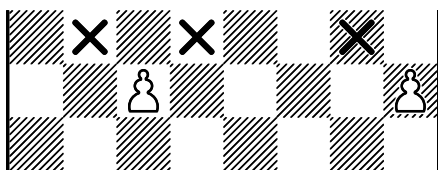
I pedoni non catturano i pezzi avversari che stanno loro di fronte; ne vengono semplicemente fermati.

Caratteristica importante ed unica del pedone è che se questo arriva nell'ultima casella si trasforma in un qualsiasi altro pezzo anche se già presente sulla scacchiera. Questa particolare mossa si chiama "promozione".



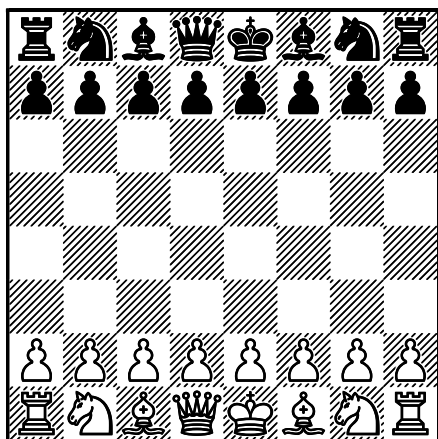
Il pedone in basso a sinistra essendo ancora sulla casella di partenza può muoversi di uno o due passi, quello in alto a destra solo di uno.

Il pedone in alto a sinistra se muove si trasforma in un qualsiasi altro pezzo.



Il pedone non cattura i pezzi che incontra nel suo cammino ma solo quelli che si trovano nelle caselle adiacenti. Vedi ad esempio le caselle con X.

La posizione iniziale dei pezzi è la seguente:



*Come si nota, se si escludono re e donne, i due schieramenti sono simmetrici.
Le donne vanno nelle caselle del proprio colore (donna nera in casa nera e donna bianca in casa bianca).
Nei diagrammi la posizione di partenza è sempre il basso per il bianco e l'alto per il nero.*

Termini, definizioni ed ultime regole.

Pezzi leggeri: sono chiamati così il cavallo e l'alfiere.

Pezzi pesanti: sono chiamati così la torre e la donna.

Scacco: è quello che dice all'avversario ogni qualvolta si minacci la cattura del re nella mossa successiva. Non si possono effettuare altre mosse che non servano a parare uno scacco. In questo caso bisogna:

- spostare il re su case non controllate da pezzi avversari
 - catturare il pezzo che da scacco
 - frapporre tra il proprio re ed il pezzo che da scacco uno dei propri pezzi
- se ciò non fosse possibile si ha lo scacco matto e la partita termina

Preso o cattura: quando muovendo un proprio pezzo, tramite una mossa lecita, lo si posiziona su una casella occupata da un pezzo avversario. Il pezzo avversario viene tolto dalla scacchiera e non partecipa più al gioco.

Acconcio: ciò che si deve dire quando si muove un proprio pezzo con l'idea di riordinare uno o più pezzi fuori posto. (per esempio se per errore sono caduti).

Valore dei pezzi: Ai pezzi si attribuisce un valore simbolico che varia in base alle caratteristiche del pezzo stesso. Se volessimo dare al pedone il valore uno gli altri pezzi avrebbero i seguenti valori: alfiere e cavallo tre, torre cinque, donna dieci. Diventa subito chiaro che cambiando un proprio alfiere per una torre avversaria avremmo "guadagnato virtualmente" due pedoni.

Mossa o tratto: è l'azione di prendere un pezzo proprio e spostarlo sulla scacchiera. All'inizio della partita il tratto spetta sempre al bianco.

Arrocco: E' una mossa che si può effettuare una sola volta nella partita e consiste nello spostare il proprio re di due caselle verso destra (o verso sinistra) e posizionargli una torre a fianco. Un esempio vale più di mille parole:



Arrocco: il re salta verso destra di due caselle.

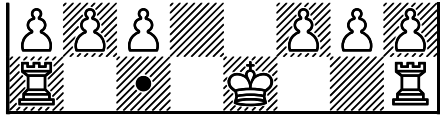


Arrocco: la torre si posiziona a fianco del proprio re.

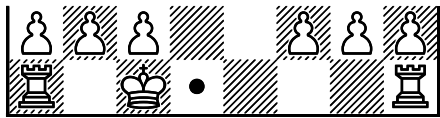


Arrocco: la posizione finale. Questo tipo di arrocco si chiama "corto"

L'arrocco verso sinistra.



Arrocco: il re salta verso sinistra di due caselle.



Arrocco: la torre si posiziona a fianco del proprio re.



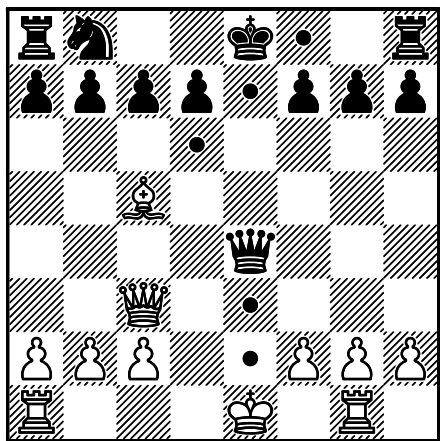
Arrocco: la posizione finale. Questo tipo di arrocco si chiama "lungo"

Nota: per il giocatore che possiede i pezzi neri, l'arrocco si effettua con le stesse modalità ma con la differenza che l'arrocco corto lo si esegue a sinistra, mentre quello lungo a destra.

Vi sono però alcune condizioni necessarie per poter effettuare questa mossa:

- Il re o la torre non devono essere stati mai spostati
- Il re non deve essere sotto scacco
- Le case tra il re e la torre devono essere sgombre di pezzi
- Le case dove dovrebbe passare il re non devono essere controllate da pezzi avversari.

Ancora alcuni esempi per chiarire meglio le cose:

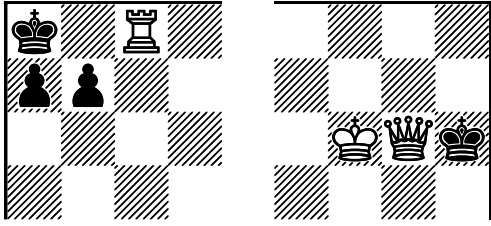


Il re nero non può arroccare a sinistra in quanto il proprio cavallo intralcia il passaggio della torre; non può neppure arroccare a destra in quanto l'alfiere bianco controlla una delle caselle di passaggio del re. Il re bianco non può arroccare in quanto sotto scacco della donna nera; una volta tolto lo scacco l'arrocco a destra non potrebbe comunque avvenire in quanto la torre è già stata spostata.

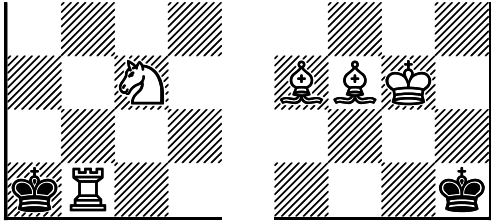
L'arrocco è l'unica mossa che consente di spostare contemporaneamente due pezzi.

Scacco matto: si ha quando un re non può sottrarsi alla cattura in alcun modo. I metodi per sottrarsi alla cattura sono tre:

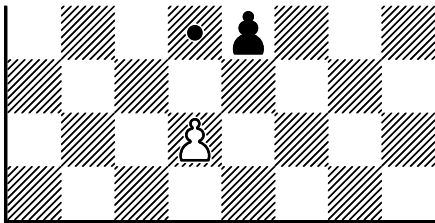
- spostare semplicemente il re su una casa non controllata da pezzi avversari
- interporre tra il proprio re ed il pezzo attaccante un proprio pezzo (si dice parare lo scacco)
- catturare il pezzo attaccante



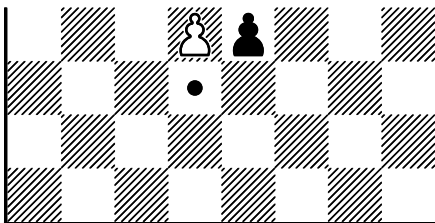
Quattro esempi di scacco matto ai danni del re nero.



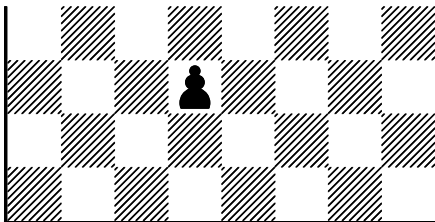
En passant: Detta anche “presa al passo” è la cattura che effettua un pedone ai danni di un pedone avversario che nella sua prima mossa si muove di due caselle. Segue un esempio chiarificatore.



En passant: il pedone bianco muove di due caselle



En passant: il pedone nero cattura ugualmente il pedone bianco come se avesse mosso di una sola casella.



En passant: posizione finale .Il pedone bianco è stato catturato.

Questo tipo di presa può essere eseguita solo successivamente alla mossa del pedone avversario.

Apertura: fase iniziale del gioco il cui scopo è quello di attivare i propri pezzi. Vi sono vari tipi di aperture a seconda della successione di mosse dei due giocatori.

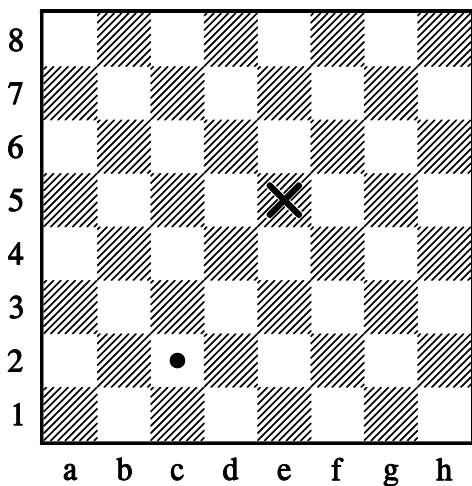
Mediogioco: fase intermedia di una partita che segue all’apertura, nella quale il giocatore ha modo di dimostrare le proprie capacità scacchistiche.

Finale: ultima fase di una partita nella quale da ambo le parti sono restati pochi pezzi.

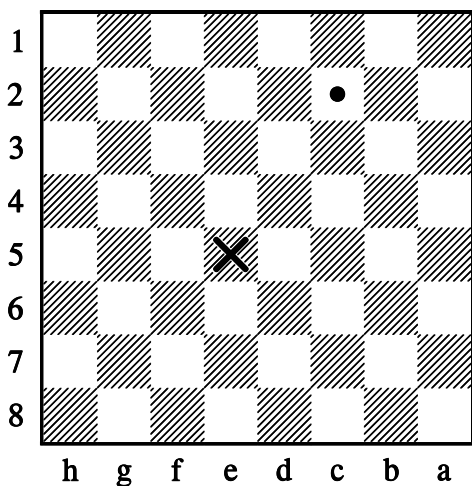
Nomenclatura della scacchiera e simboli convenzionali.

Per permettere a chiunque di poter consultare una partita di un grande campione si è da tempo inventato un metodo con cui scrivere le mosse.

Si immagini innanzitutto di dividere la scacchiera in colonne e traverse. Ogni colonna venga contraddistinta da una lettera dalla a alla h. Ogni traversa venga contraddistinta da un numero da 1 a 8. L'incrocio delle colonne con le traverse (un po' come succede a battaglia navale) identifica un casa.



*La scacchiera vista dalla parte del **bianco**.
La casella contrassegnata con X si chiama e5
La casella contrassegnata con • si chiama c2*



*La scacchiera vista dalla parte del **nero**.
La casella contrassegnata con X si chiama e5
La casella contrassegnata con • si chiama c2*

Ai pezzi vengono attribuite delle abbreviazioni come segue:

R = Re

D = Donna o regina

T = Torre

A = Alfiere

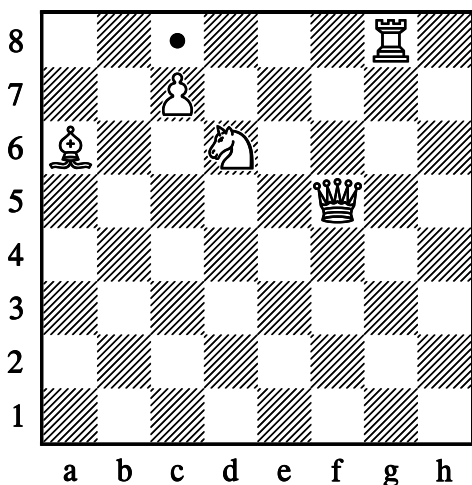
C = Cavallo

P = Pedone (normalmente si omette)

La mossa viene scritta come segue:

Abbreviazione del pezzo (in maiuscolo) casa di arrivo (in minuscolo)

Facciamo altri esempi:

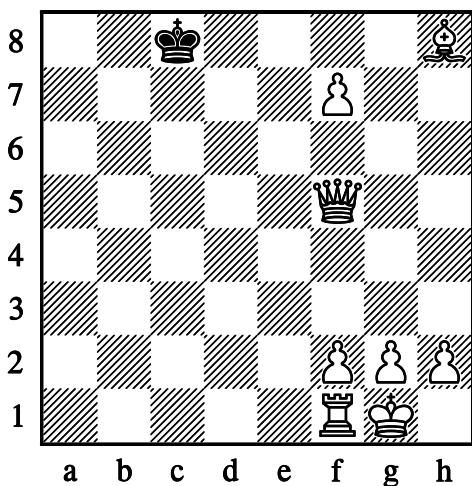


La casella con il puntino è quella di arrivo per tutti i cinque pezzi. Si scriverà:
 per la regina: Dc8
 per la torre: Tc8
 per l'alfiere: Ac8
 per il cavallo: Cc8
 per il pedone: c8= segue l'iniziale del pezzo posizionato al posto del pedone.

Vi sono poi altri segni che aiutano a comprendere meglio la mossa.

- + scacco
- x presa, cattura
- 0-0 arrocco corto, sul lato del re
- 0-0-0 arrocco lungo, sul lato di donna

Facciamo altri esempi:



Se il bianco avesse:
 arroccato 0-0
 mosso la regina in f5 Df5+
 preso in h8 con l'alfiere Axf8
 mosso il pedone in f6 f7

Ed infine i commenti:

- ? mossa debole
- ?? mossa che porta alla perdita della partita
- ! mossa forte
- !! mossa vincente
- + = leggero vantaggio al bianco
- = + leggero vantaggio al nero
- + - vantaggio al bianco
- + vantaggio al nero
- = parità oppure indica il pezzo nel quale il pedone si trasforma
- # scacco matto

Il valore dei pezzi

Una cosa che molti giocatori alle prime armi ignorano è che i pezzi non hanno tutti lo stesso valore. Molto spesso, infatti, si vedono i principianti lasciare in balia dei pedoni avversari le proprie torri oppure cambiare una regina per un alfiere.

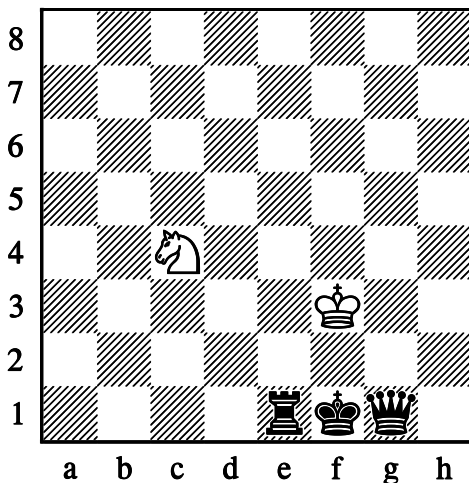
I pezzi non sono tutti uguali. Questa loro diversità, basata sul fatto che alcuni controllano un numero maggiore di case rispetto agli altri, fa sì che essi assumano diverso valore agli occhi dello scacchista. Questo valore può essere quantificato, con una certa approssimazione secondo la seguente lista:

Donna	10 punti
Torre	5 punti
Alfiere	3 punti
Cavallo	3 punti
Pedone	1 punto

Da notare subito che il re non compare nella lista. Ovvio: quando si perde il re automaticamente si perde la partita! Come si aveva visto in precedenza, la donna è il pezzo di maggior valore in quanto controlla un maggior numero di caselle.

Il principiante che proseguirà con lo studio e la pratica del gioco degli scacchi, capirà successivamente che non sempre è bene fare affidamento solo sul calcolo del valore dei pezzi in campo. Estremamente importante è anche la posizione, ma queste considerazioni sono rimandate ai libri specifici.

Riportiamo solo un esempio:



*Muove il bianco. Stando al puro calcolo matematico i pezzi del bianco valgono tre mentre quelli del nero ben quindici! Ma chi vince?
1)Cd2!! Matto!*

Capitolo 2: le prime aperture

Le linee guida da seguire per una corretta apertura

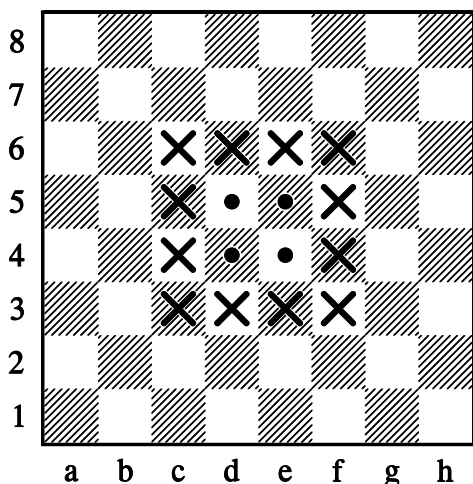
E' buona cosa che ogni mossa che si esegue sia scaturita da un piano, da un'idea, che vogliamo mettere in atto. Questo vale anche per l'apertura, le cui idee o regole principali sono:

- Occupare / controllare il centro con i propri pezzi
- Attivare i propri alfieri e cavalli (pezzi leggeri)
- Mettere al sicuro il proprio re, cioè arroccare

Ora andremmo a spiegarle.

Occupazione e controllo del centro

Si dice centro della scacchiera il quadrato formato dalle caselle d4,d5,e4,e5 e si parla di centro allargato il quadrato formato dalle caselle c3,c4,c5,c6,d3,d4,d5,d6,e3,e4,e5,e6,f3,f4,f5,f6.



Le caselle contrassegnate con • formano il centro della scacchiera, quelle contrassegnate con X, il centro allargato.

Un pezzo posizionato al centro controlla più case di uno collocato a lato della scacchiera. Ne consegue che la sua forza ed il suo valore aumentano. Il giocatore che ha il pieno controllo del centro può già pensare alla vittoria della partita.

Attivazione dei pezzi leggeri

I pezzi leggeri sono quelli più facilmente attivabili in quanto non risentono della necessità di un gran numero di mosse preparatorie. I cavalli si possono muovere fin dalla prima mossa, e gli alfieri dopo aver spostato un solo pedone. Questi pezzi inoltre sono meno sensibili agli attacchi da parte dei pezzi leggeri dell'avversario (hanno lo stesso valore). Infine consentono di effettuare l'arrocco liberando la strada tra re e torre.

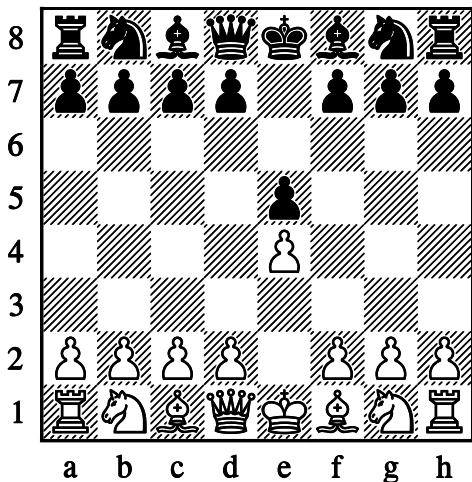
Arrocco

Il re al centro della scacchiera è più vulnerabile. Quale esercito metterebbe in prima linea il proprio comandante? Allo stesso modo nella "battaglia degli scacchi" è necessario che il proprio condottiero stia nelle retrovie per motivi di sicurezza.

Detto questo siamo pronti per muovere i primi passi nel gioco degli scacchi.

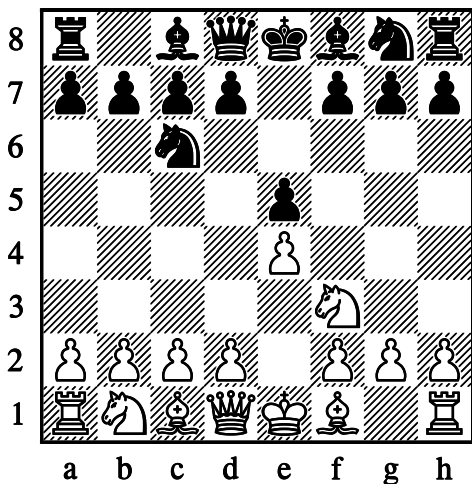
Seguiremo le fasi iniziali della regina delle aperture: l'apertura di re, meglio conosciuta come patita italiana:

1) e4 e5



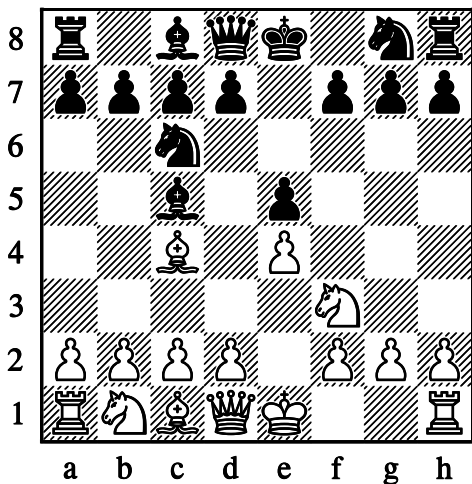
Entrambi i colori con questa prima mossa mirano a occupare il centro. Contemporaneamente liberano la strada ai proprio alfiere ed alla propria donna.

2) Cf3 Cc6



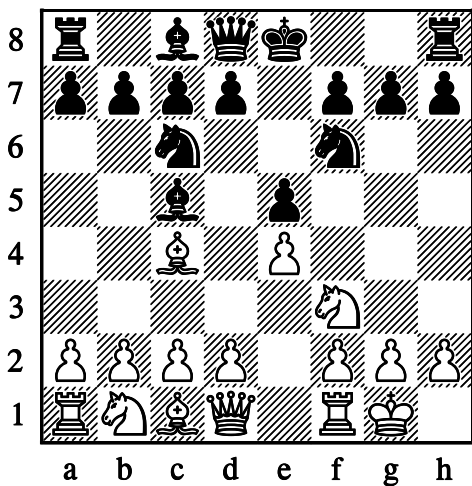
Il bianco sviluppa il cavallo e contemporaneamente attacca il pedone del nero e libera una casa per l'arrocco. Il nero deve sviluppare a sua volta un pezzo, ma dovendo difendere il pedone preferisce muovere il cavallo che si trova in b8.

3) Ac4 Ac5



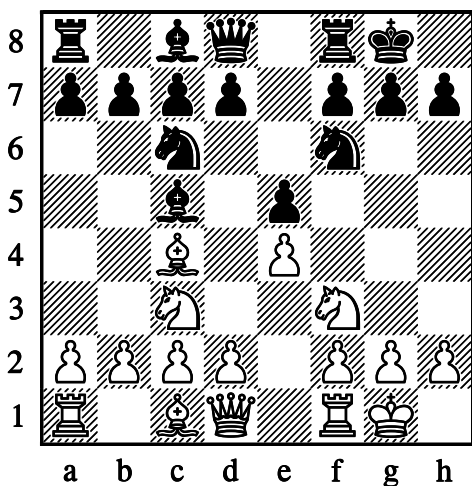
Altre mosse di sviluppo. I due alfieri sono piazzati in posizioni eccellenti.

4) 0-0 Cf6



Il bianco completa la difesa del proprio re, il nero vi arriverà tra poco. Il cavallo in f6 costringe il bianco ad una mossa difensiva, pena la perdita del pedone in e4.

5) Cc3 0-0



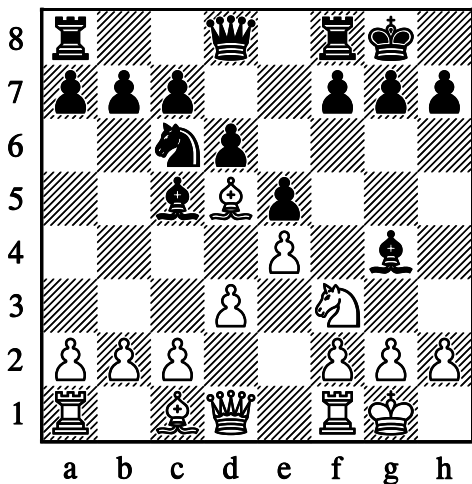
Dopo la quinta mossa i due schieramenti sono in perfetta parità ed in perfetta simmetria.

Seguono

6) d3 d6

7) Cd5 Cxd5

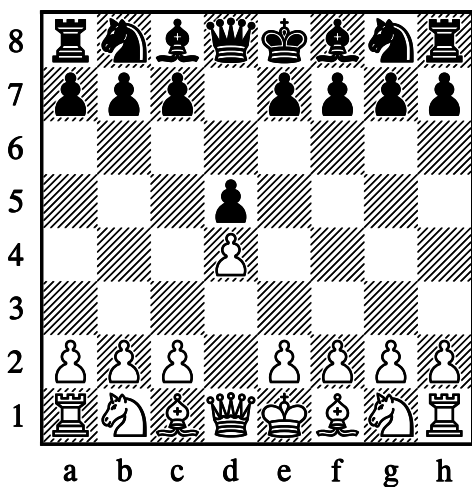
8) Axd5 Ag4



Dopo l'ottava mossa il nero ha tutti i pezzi sviluppati mentre il bianco ha un forte alfiere centrale. La posizione si può considerare pari.

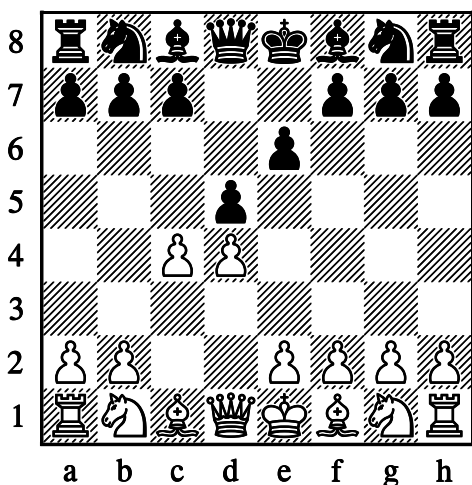
Seguiremo ora, le fasi iniziali dell'apertura di donna o partita ortodossa.

1) d4 d5



Entrambi i colori con questa prima mossa mirano a occupare il centro. Contemporaneamente liberano la strada ai proprio alfiere ed alla propria donna (il commento è identico alla partita italiana, le due aperture si equivalgono).

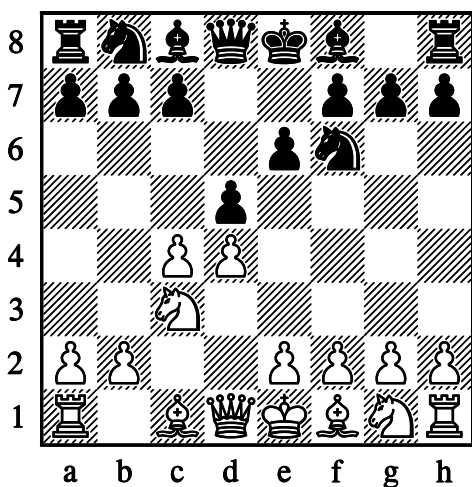
2) c4 e6



Il bianco non regala il pedone c4, infatti dopo 2)c4 dxc4 segue 5)Da4+ Ad7 6)Dxc4 recuperando il pedone.

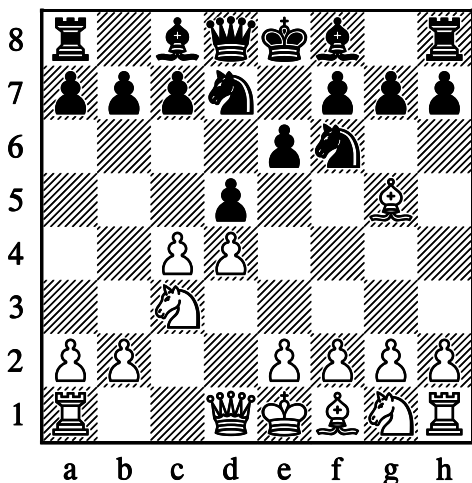
Il nero si limita a difendere il proprio pedone.

3) Cc3 Cf6



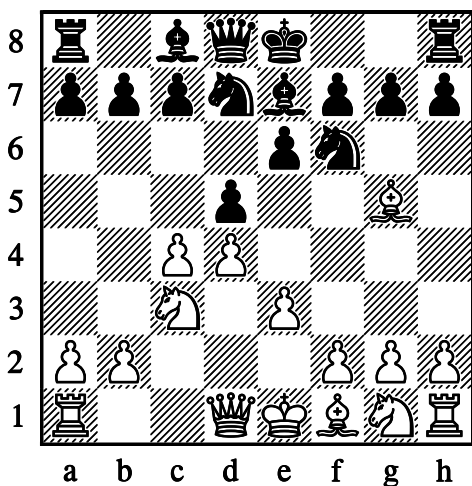
Finalmente due mosse di sviluppo! Si nota subito che la partita di donna rispetto alla partita di re presenta un maggior numero di mosse di pedone e non è simmetrica.

4) Ag5 Cbd7



Il bianco attacca il cavallo del nero e sviluppa l'alfiere, il nero difende il proprio cavallo con l'altro suo cavallo.

5) e3 Ae7

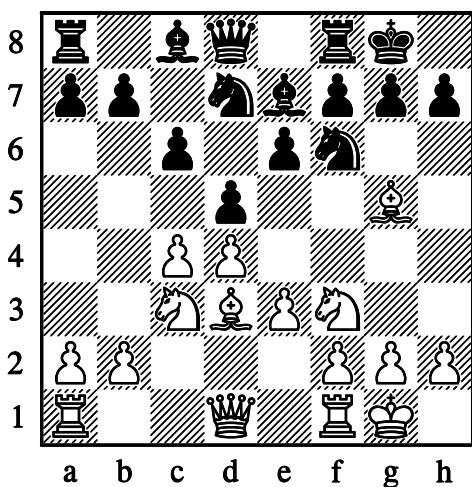


Ancora una mossa di pedone per il bianco! Il nero si prepara ad arroccare.

6) Cf3 0-0

7) Ad3 c6

8) 0-0 ... e finalmente i due eserciti possono considerarsi sviluppati.



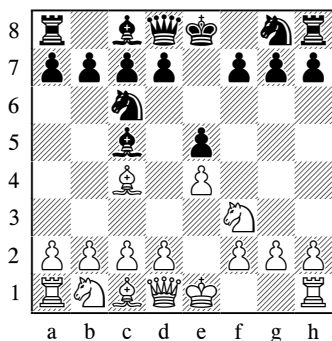
La posizione, nonostante non sia simmetrica, è considerata pari. Entrambi gli schieramenti hanno i pezzi sviluppati, i Re arroccati e difesi e controllano il centro scacchiera.

Commenti alle due aperture.

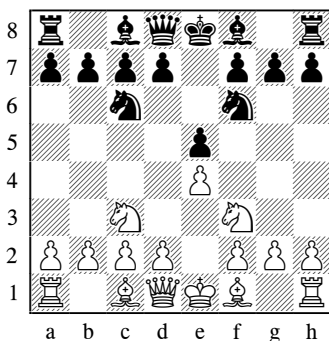
Come si è potuto constatare i due giocatori, in entrambe le partite, non si sono gettati in attacchi prematuri ne tantomeno hanno cercato scacchi inutili. Si sono limitati a seguire le tre principali regole sulle aperture. Non prendiate paura se il vostro avversario vi attacca già alla seconda mossa; in apertura questo è un errore grave e non tarderà a pesare a vostro favore. In fase di apertura, a gioco corretto, esiste sempre una mossa che consente la difesa.

Esistono innumerevoli aperture che si adattano ai più svariati stili di gioco. Ci sono aperture che consentono immediatamente ai due avversari di attaccare; altre invece costringono a lunghe manovre dietro le proprie linee. Ogni apertura è catalogata e possiede un proprio nome. Seguono a titolo d'esempio le posizioni standard di alcune aperture.

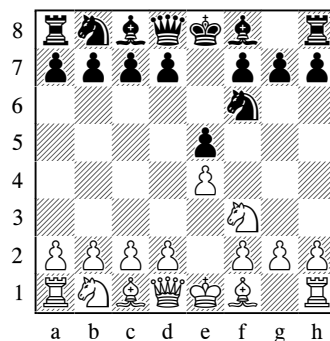
Partita italiana



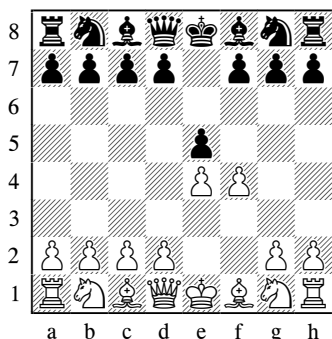
Partita dei 4 cavalli



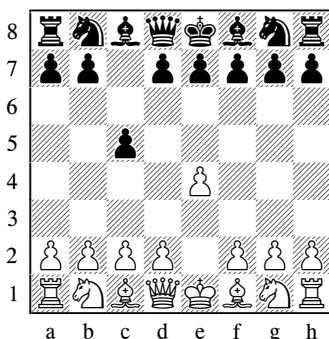
Difesa russa



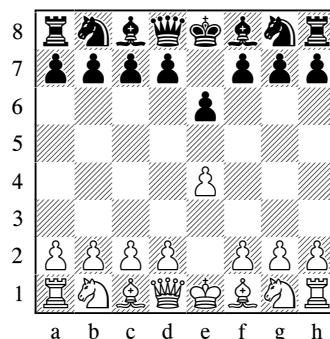
Gambetto di Re



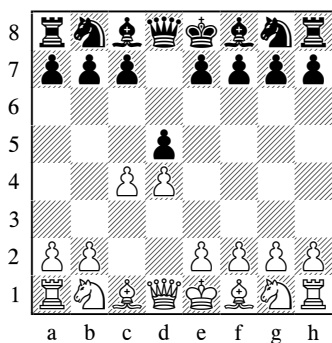
Difesa Siciliana



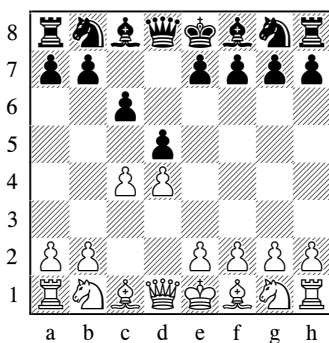
Difesa Francese



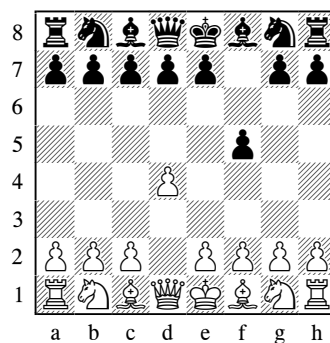
Gambetto di Donna



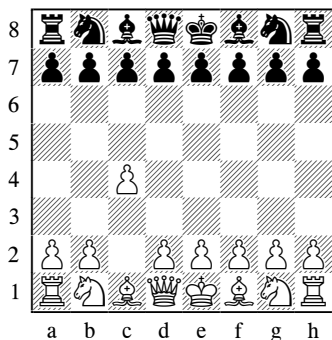
Difesa Slava



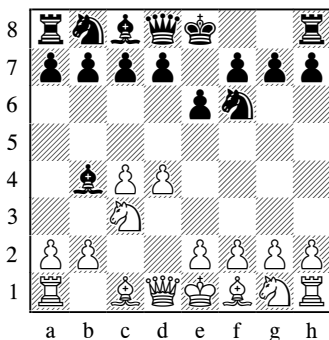
Difesa Olandese



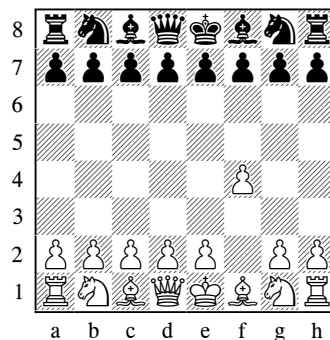
Partita Inglese



Difesa Nimzo-indiana



Partita Bird

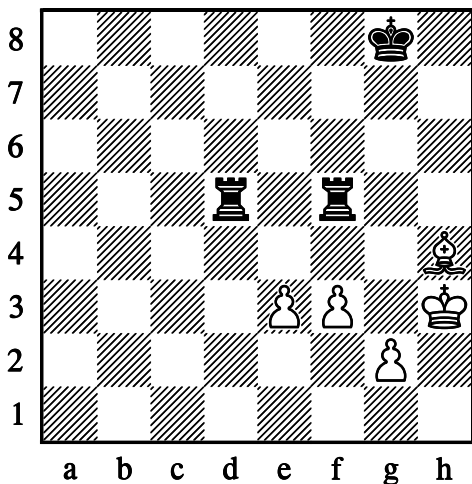


Capitolo 3: nel centro della partita

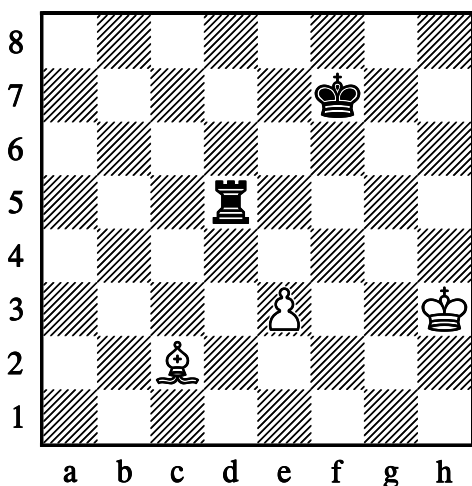
Una volta sviluppati in modo armonico i propri pezzi e collocato al sicuro il proprio re, i libri non danno più consigli sulle migliori mosse da fare ed il giocatore si trova solo contro l'avversario e deve impegnarsi al massimo per poter sperare di vincere.

Per far questo deve essere pienamente consapevole delle capacità di attacco e difesa dei propri pezzi.

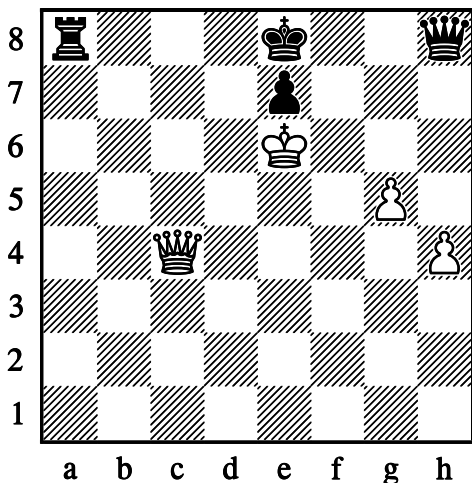
Diciamo subito una cosa: cambiare i nostri pezzi di basso valore (alfiere, cavallo, pedone) con pezzi dell'avversario di alto valore (regina, torre) costituisce un vantaggio. Detto questo vediamo alcuni esempi pratici



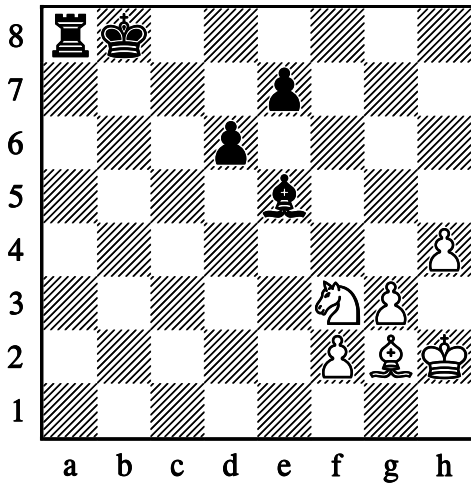
Il bianco sembra alla disperazione. Se contiamo il valore dei pezzi in gioco, siamo 10 a 6 per il nero. Ma il bianco che ha il tratto ha un asso nella manica: 1) e4! Le torri nere sono attaccate contemporaneamente dal pedone, al nero non resta che vender cara la pelle 1)... Txf3+ 2)gxf3 Td7. Se ora contiamo il valore dei pezzi in gioco vediamo subito che la situazione è di parità (5 a 5). Questa mossa tipica del pedone è detta "forchetta"



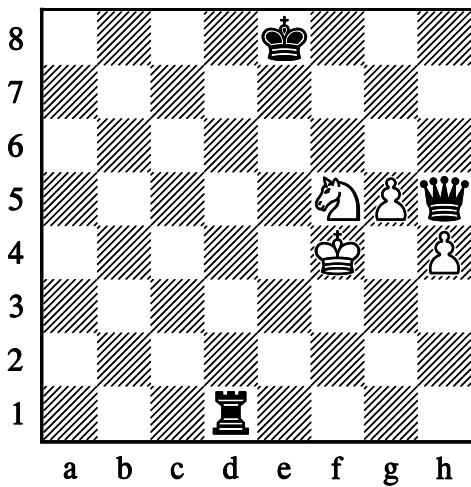
Anche qui il bianco ha un conteggio sfavorevole (5 a 4) ma per sua fortuna l'alfiere è ben piazzato: 1)Ab3 Re6 unica per il nero se non vuol perdere la torre (questa non si può muovere perché altrimenti l'alfiere bianco attaccherebbe il re nero). 2)e4!! Re5 ormai è tardi e la torre cadrà 3)AxT ... il nero non avendo più esercito può solo abbandonare. Questa mossa di alfiere si dice "infilata".



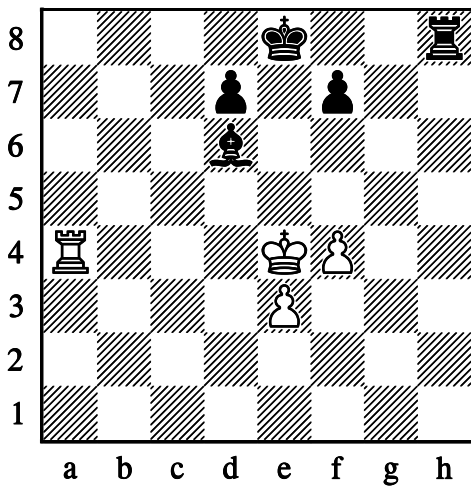
Cosa può fare il bianco per ribaltare la sua situazione? Semplice: 1)Dc6+ Rf8 2)DxTa8+ Rg7 3)DxDh8+ RxDh8 4)Rx e7 ... ed il nero perde. La mossa di donna con la quale si attaccano due pezzi contemporaneamente si chiama "doppio".



La salvezza per il bianco si chiama "mossa di scoperta":
 1) $1) Cx Ae5 \quad dx Ce5$ il cavallo muovendosi "scopre" la strada all'alfiere.
 2) $Ax Ta8 \quad Rx Aa8$ ed il bianco ha un decisivo vantaggio di pedoni (3 a 2)



Il doppio del cavallo:
 1) $Cg2+ \quad Rf8$ 2) $Cx Dh5 \dots$ e la posizione quantomeno diventa pari.



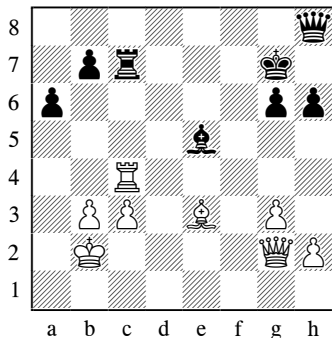
L' infilata della torre:
 1) $Ta8+ \quad Re7$ 2) $Tx Th8 \dots$ ed il valore dei pezzi in gioco è 7 a 5 per il bianco..

Esercizio pratici

Ed ora per far pratica alcuni test da risolvere:

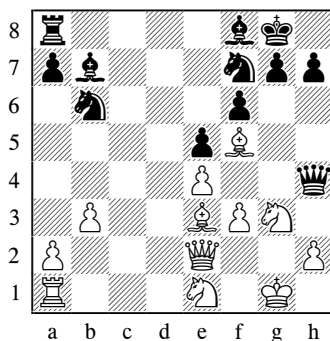
B+ (bianco in vantaggio), B= (bianco pareggia), B#2 (bianco da matto in 2)

Test 1: B+, facile



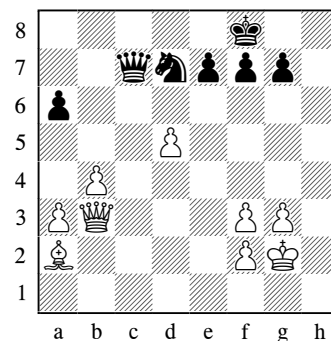
Aiuto: se non ci fosse l'alfiere nero in c5, Ad4 infilerebbe re e donna...

Test 2: B+, facile



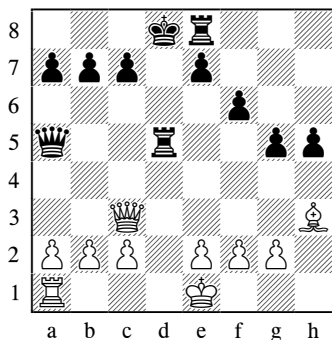
Aiuto: dove può andare la regina nera?

Test 3: B+, facile



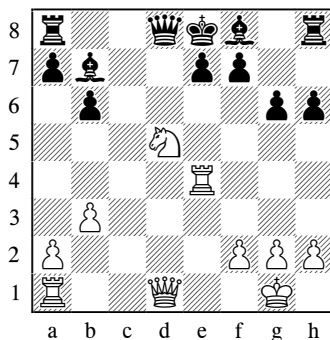
Aiuto: se non ci fosse il pedone bianco in d5...

Test 4: B#3, facile



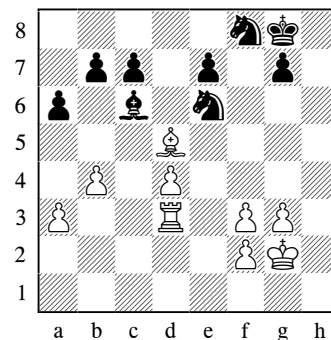
Aiuto: la torre in d5 difende la regina ma impedisce anche lo scacco matto con Td1...

Test 5: B#1, medio



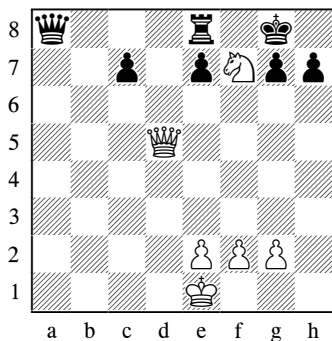
Aiuto: il re nero ha poco spazio. Il pedone in e7 può catturare in f6?

Test 6: B+, medio



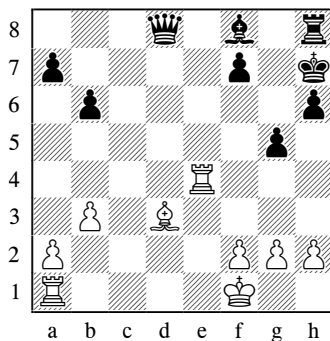
Aiuto: se solo il pedone in d4 potesse essere spinto in d5 senza perdere tempo...

Test 7: B#3, difficile



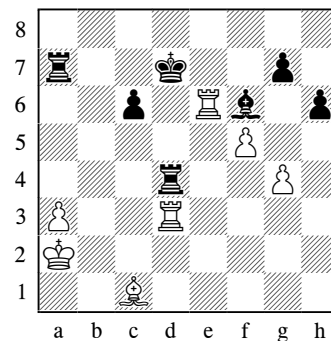
Aiuto: è possibile fare contemporaneamente scacco con donna e cavallo? La donna bianca è sacrificabile?

Test 8: B+, medio



Aiuto: la torre in e4 può muoversi dove vuole in quanto l'alfiere in d4 fa scacco. Come approfittarne?

Test 9: B+, difficile



Aiuto: se si potesse mettere una torre in f7 si infilerebbe re e torre avversari...

Le soluzioni

Test 1: 1)TxTc7! AxTc7 2)Ad4+ Rh7 3)AxDh8 RxAh8 +-

Test 2: 1)Cg2!! Dh6 2)AxDh6 CxAh6 +-

Test 3: 1)d6!! e6 2)dxDc7 +-

Test 4: 1)DxDa5! TxDa5 2)Td1+ Td5 3)TxTd5#

Test 5: 1)Cf6#!! Questo si chiama matto affogato perché il re nero è ostacolato dai propri pezzi.

Test 6: 1)AxCe6! CxAe6 2)d4 Axd4 3)TxAd4 +-

Test 7: 1)Ch6++ Rh8 2)Dg8+!! TxDg8 3)Cf7# manovra da imparare!

Test 8: 1)Td4+! Rg7 2)TxDd8 +- attenzione a non sbagliare con 1)Te8+?? DxAD3+ +-

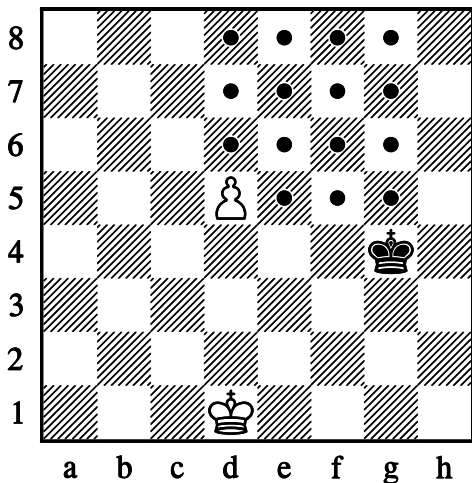
Test 9: 1)TxAf6! TxTd3 2)Tf7+ Re8 3)TxTa7 +-

Capitolo 4: il finale

Quando in campo rimangono pochi pezzi, generalmente Re ed alcuni pezzi, si può parlare di finale. E' questa la parte più difficile del gioco in quanto non vi sono schemi predefiniti e non esistono sequenze di mosse teoriche come nell'apertura. In questa fase di gioco solo i maestri riescono a trovare mosse buone. Per questi motivi verranno di seguito solo individuati alcuni temi più classici.

La regola del quadrato

Un pedone nella sua corsa verso la promozione, può essere catturato dal Re avversario solo se questo si trova all'interno del quadrato che ha per vertice il pedone stesso (vedi sotto).

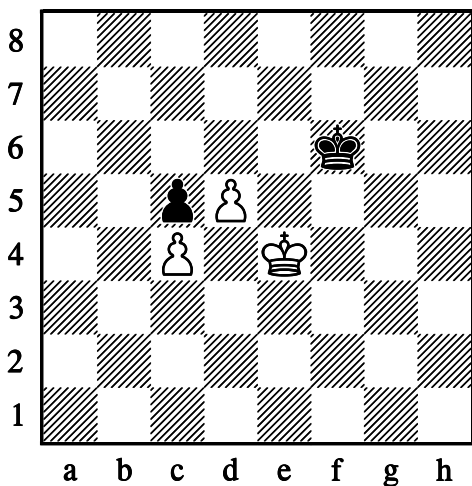


La regola del quadrato.

Se muove il nero 1)... Rf5 oppure Rg5, entra nel quadrato e il pedone verrà catturato.

Se muove il bianco 1)d6 il quadrato si riduce di dimensione ed il Re nero non ha modo di catturare il pedone.

Lo sfruttamento della regola del quadrato:



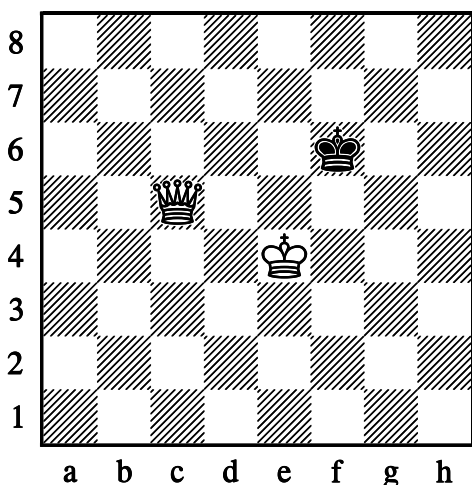
Il Re nero non può uscire dal quadrato formato dal Pd5 ed il re bianco può tranquillamente girovagare per la scacchiera per catturare il Pc5.

Se il Re nero venisse a trovarsi in d4 con l'idea di catturare il Pc4 il bianco giocherebbe d6!! Portando a promozione il pedone.

Capitolo 5: dare matto per principianti

Di seguito verranno definiti i vari metodi per dare scaccomatto a Re avversario rimasto senza il proprio esercito. Sarebbe bene che due principianti si esercitassero su posizioni di partenza diverse ma con gli stessi pezzi.

Re e Donna contro Re.



Il metodo meccanico è il seguente:

Posizionare la Donna nella "posizione del Cavallo" in questo caso 1)Dd5... ed il Re sarà costretto a retrocedere 1)... Re7 e poi ancora 2)Dc6 Rf7 3)De6 Rg7 4)De6 Rh8 5)Df6 Rg7 6)De7 Rh8.

A questo punto è necessario lasciare due caselle "di aria" al Re avversario e far intervenire il proprio Re (infatti se 7)Df7?? stallo, la partita è patta!).

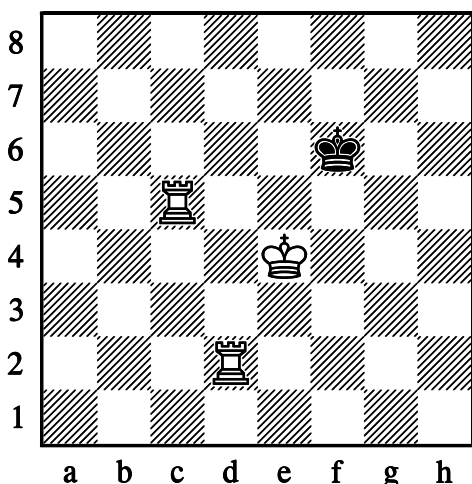
7)Rf5 Rg8 8)Rg6 Rh8 ed infine:

9)Dg7 # oppure

9)Dh7 # oppure

9)De8 #

Re e due Torri contro Re.



Innanzitutto è bene decidere su quale lato della scacchiera dare matto. Si equivalgono tutti ma in questo caso è meglio avere le idee chiare fin da subito per evitare di dover rincorre il Re per tutta la scacchiera!

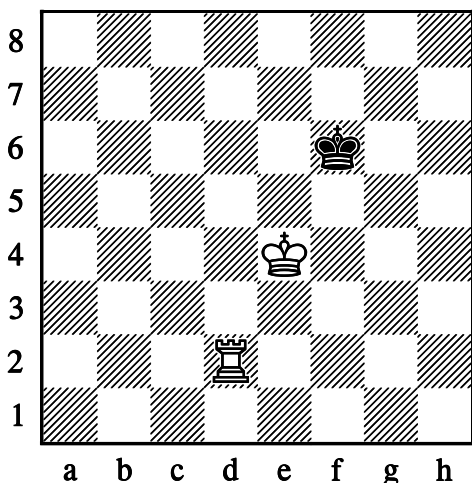
Nel nostro esempio decidiamo che useremo il lato superiore del diagramma (traversa 8)

1)Td6+ Re7 il Re ha già dovuto arretrare ma attacca comunque una torre. Occhio quindi ai propri pezzi!

2)Ta6 Rf7 3)Tc7+ Re8 da notare come le torri si danno il cambio nel costringere il Re nemico a bordo campo.

4)Ta8 #

Re e Torre contro Re.



Anche qui decidere su quale lato della scacchiera dare matto. Nel nostro esempio decidiamo che useremo il lato destro del diagramma (colonna h)

1)Td6+ Re7 2)Re5 qui il re diventa parte attiva.

2)... Rf7 3)Te6 Rg7 4)Tf6 Rh8 5)Rf5 Rg7 6)Rg5 Rh7

7)Tg6 ora il re nero ha solo h7 ed h8 per muovere.

7)... Rh8 8)Rf6 Rh7 9)Rf7 Rh8 10)Th6 #