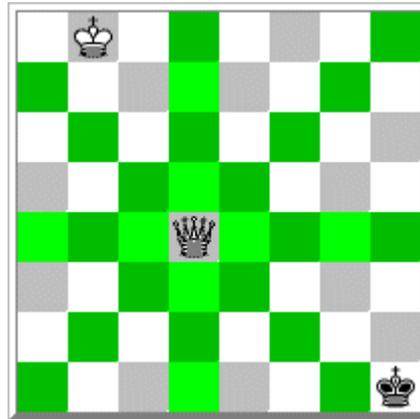


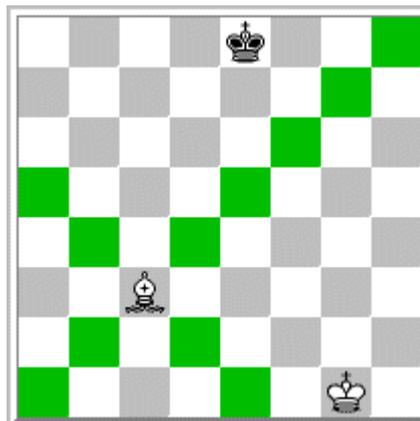
per andare ad occupare una casella libera o occupata da un pezzo avversario sostituendosi ad esso. Non può occupare caselle libere che sono immediatamente adiacenti al Re avversario, né caselle che sono sotto il dominio di pezzi avversari.

La Regina o Donna.



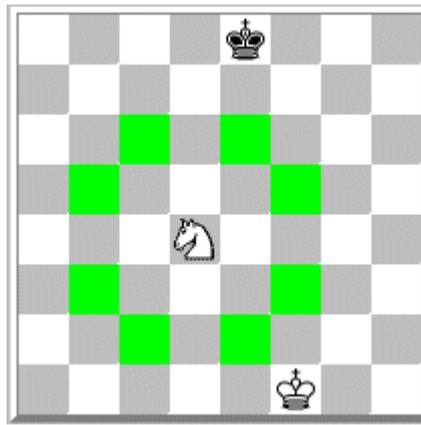
Può spostarsi di un numero indefinito di caselle in una qualsiasi delle otto direzioni possibili passando solo per caselle libere, terminando il suo percorso fermandosi su una casella libera oppure su una occupata da un pezzo avversario sostituendosi ad esso.

I due Alfieri.



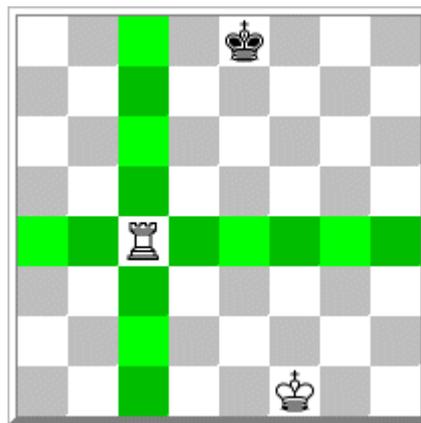
Ciascun giocatore all'inizio del gioco dispone di due Alfieri: uno posto su casella bianca e uno posto su casella nera. Ogni Alfiere può spostarsi di un numero indefinito di caselle su una qualsiasi delle quattro direzioni oblique, passando solo per caselle libere e fermandosi o su una casella libera o su una casella occupata da un pezzo avversario sostituendosi ad esso. Da ciò si evince che l'Alfiere su casella bianca resta su casella bianca per tutta la durata della sua permanenza sulla scacchiera, così come quello su casella nera resta su casella nera. Ecco perché si suole distinguere gli Alfieri in: Alfieri campo chiaro, dominante le caselle bianche; e Alfieri campo scuro dominante le caselle nere.

I due Cavalli.



Il movimento del Cavallo non é lineare come gli altri. Infatti, si suole affermare che il cavallo si sposta a L. Più precisamente il Cavallo può saltare da una casella in un'altra situata all'angolo opposto di un rettangolo di 2x3 caselle. Partendo da una casella centrale della scacchiera il Cavallo ha otto caselle su cui andare, partendo da una casella posta ai bordi della scacchiera le caselle su cui andare sono di meno. La Casella su cui il Cavallo va a posarsi deve essere vuota o occupata da un pezzo avversario, in questo caso il cavallo occupa il posto del pezzo avversario, mentre non importa che cosa contengono le caselle intermedie fra la sua casella di partenza e quella di arrivo.

Le due Torri.

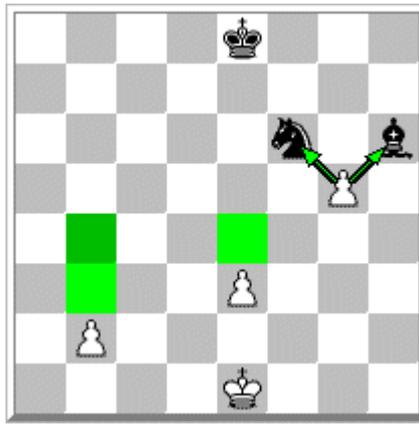


La Torre può spostarsi di un numero indefinito di caselle in linea retta verso l'alto, il basso, a sinistra o a destra. Essa può passare solo per caselle libere e deve terminare il suo percorso su una casella vuota o occupata da un pezzo avversario sostituendosi ad esso.

Gli otto Pedoni.

Ogni Pedone può spostarsi di una casella verso avanti per posarsi su una casella libera: i pedoni bianchi verso lo schieramento del nero; quelli neri verso lo schieramento del bianco; però, quando si sposta per la prima volta può avanzare a scelta del giocatore, di una o di due caselle, sempre che nessuna delle caselle su cui si sposta sia occupata. **Vedi Fig. Sopra.** Il pedone può spostarsi anche in obliquo alla sua sinistra o alla sua destra di una casella nel verso della sua stessa direzione di marcia, solo quando va ad occupare una casella in cui si trova un pezzo avversario sostituendosi ad esso.

Vedi figura Sotto.



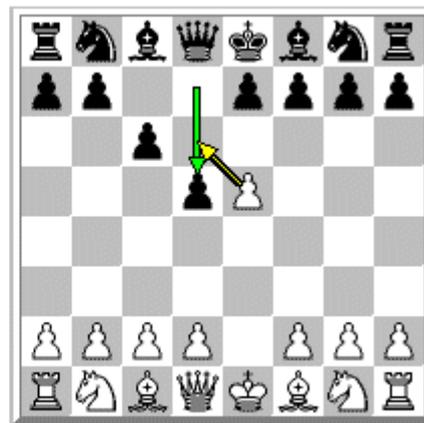
Inoltre il pedone é l'unico pezzo che può godere della promozione. Infatti, quando il Pedone raggiunge lottava e ultima casella della sua verticale è sostituito con un pezzo a scelta del giocatore che è riuscito nell'impresa: con una Regina, una Torre, un Cavallo o un Alfiere, ma mai con un Re.

Movimenti particolari.

Presca "en passant".

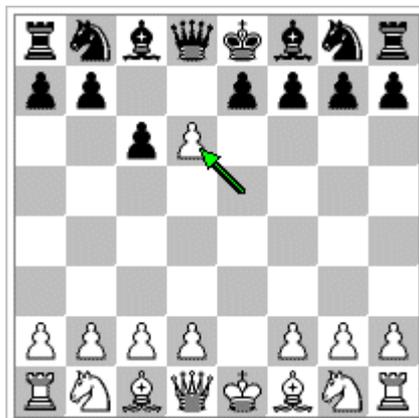


Il nero muove:



2. ...d5

Se dalla posizione iniziale un giocatore muove di due passi il proprio pedone andando ad affiancare con esso un pedone avversario posto nella colonna adiacente, **come in Figura sopra**, l'avversario ha la facoltà... (solo per la mossa immediatamente successiva) di prendere il Pedone nel modo consueto, cioè, in diagonale, come se il Pedone fosse avanzato di un solo passo. **Vedi Figura Sotto.**



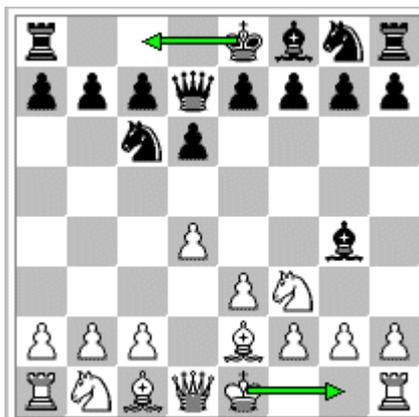
L'Arrocco.

L'Arrocco é un movimento combinato di Re e Torre che può essere fatto una sola volta nel corso di una partita e solo se sussistono le seguenti condizioni:

1. Il Re e la Torre con cui s'intende fare l'arrocco non sono stati ancora spostati;
2. Le caselle intermedie poste fra Re e Torre sono libere;
3. Il Re spostandosi non passa, né si posa, su caselle minacciate da pezzi avversari;
4. Il Re non é in scacco nel momento che si decide di effettuare l'arrocco.

Si distinguono due tipi d'arrocco: l'Arrocco Corto e l'Arrocco Lungo, a seconda che il re si arrocchi con la torre a lui più vicina o più lontana. In entrambi i casi si sposta il Re di due passi verso il bordo della scacchiera mentre la Torre si pone sulla casella immediatamente al di là del Re verso il centro. Nelle figure sottostanti si può vedere la situazione prima dell'arrocco e dopo: nel caso specifico il bianco effettua l'arrocco corto, il nero l'arrocco lungo.

Prima



Dopo



Azione dei pezzi e scopo del gioco.

Disposti i pezzi sulla scacchiera come in fig. 1, per convenzione il bianco fa la prima mossa e poi ciascuno dei due giocatori muove a turno eseguendo una mossa per volta. Quando un giocatore sposta il suo pezzo su una casella occupata da un pezzo avversario, il pezzo avversario è "preso" e quindi si toglie dalla scacchiera. Se un giocatore spostando un pezzo lo pone su una casella da cui, possibile effettuare la

presa del Re avversario alla mossa successiva si dice che il Re dell'avversario é sotto Scacco. Il giocatore che da Scacco ha la facoltà di annunciare all'avversario lo Scacco dicendo: <<Scacco al Re>>.

Il giocatore che subisce lo scacco ha tre possibilità:

1. spostare il proprio Re su una casella libera e non minacciata da pezzi nemici;
2. interporre un pezzo tra il proprio Re e quello che da scacco;
3. prendere il pezzo che da scacco;

se nessuna di queste scelte gli é possibile si dice che in é Scaccomatto e perde la partita.

Casi di partita patta.

Per Stallo.

Si ha patta per stallo quando un giocatore deve muovere perché é il suo turno e non é in condizione di farlo senza mettere il proprio Re sotto scacco.

Per insufficiente materiale.

Si ha patta per insufficiente materiale quando é evidente ed inconfutabile che nessuno dei due giocatori ha sufficienti pezzi per forzare lo scaccomatto. Es. Re contro Re, Re e Alfiere contro Re, Re e Cavallo contro Re, Re e due Cavalli contro Re ecc.

Per scacco perpetuo.

Si ha patta per scacco perpetuo quando ad un Re è dato scacco ripetutamente e non c'è possibilità di evitare lo scacco.

Per ripetizione di posizione.

Si ha patta per ripetizione di posizione quando una posizione si ripete per tre volte con il tratto allo stesso giocatore. In questo caso il giocatore con il tratto deve chiedere la patta indicando all'arbitro la mossa che ripete la posizione prima ancora di eseguirla.

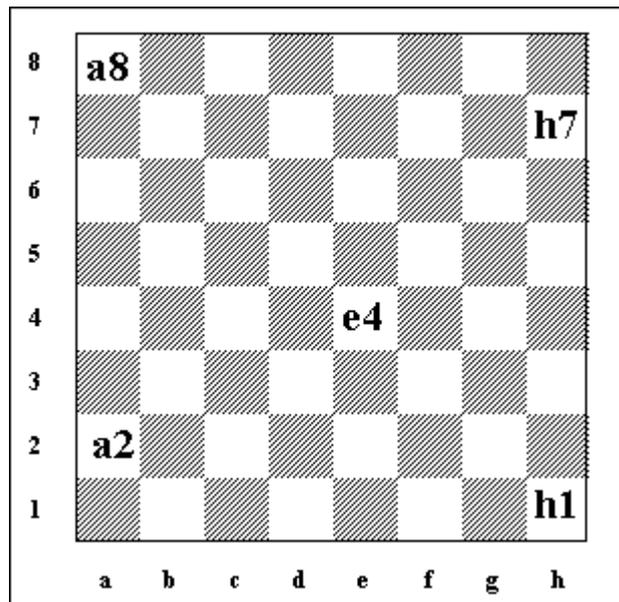
Per accordo tra i giocatori.

Spesso purtroppo capita di vedere "partite" come questa: il Bianco dice al nero: <<Patta?>> e il Nero: <<Patta!>>. Tali patte vengono fatte da "giocatori" che a mio avviso non amano veramente giocare a scacchi e che abusano di questa regola.

Per la regola delle 50 mosse.

Si ha patta per la regola delle 50 mosse nel caso in cui entro 50 mosse non si verifica alcun cambiamento della posizione: cioè nessun tipo di cattura e nessun avanzamento di pedone da entrambe le parti. Tale regola è stata introdotta per tutelare il giocatore da "giocatori" che sperano di vincere anche partite impossibili da vincere insistendo a muovere i pezzi avanti e indietro senza pervenire a nessun risultato, nella speranza che l'avversario sbagli.

La Notazione Algebrica Abbreviata.



Per conservare le partite giocate, sono stati ideati diversi sistemi di trascrizione delle mosse: il più comune è quello della "Notazione Algebrica Abbreviata". Considerando la scacchiera dal punto di vista del bianco, tale notazione consiste nell'assegnare ad ogni colonna da sinistra a destra le lettere **A, B, C, D, E, F, G, H**, e nel numerare le traverse dal basso verso l'alto con i numeri **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8**.

In questo modo ogni casella è individuata da una e una sola coppia lettera - numero. **Vedi figura sopra.**

Ogni mossa giocata è accompagnata dai seguenti simboli:

R	Re
D	Donna o Regina
A	Alfiere
C	Cavallo
T	Torre
P	Pedone
o-o	Arrocco Corto
o-o-o	Arrocco Lungo
+	Scacco
++	Doppio scacco
#	Scacco Matto
=D	Promozione di un pedone a Regina

!	Mossa buona
!!	Mossa ottima
?	Mossa debole
??	Mossa errata
ep	Preso En Passant
=	Posizione pari
+-	Il Bianco sta meglio
-+	Il nero sta meglio

Inoltre nel trascrivere le mosse occorre tenere presente le seguenti regole:

Per i pedoni basta indicare la casella d'arrivo. Ad esempio considerando **la figura soprastante**, la scritta: **1. e4** indica lo spostamento del pedone bianco da e2 ad e4 alla prima mossa.

Il movimento dei pezzi è indicato dal simbolo del pezzo che precede l'indicazione della casella in cui è posto. Ad esempio considerando la figura 1, la scritta **1. Cf3** indica lo spostamento del Cavallo bianco dalla casella g1 alla casella f3 alla prima mossa.

Quando due pezzi uguali possono spostarsi sulla stessa casella, è indicata anche la casella di partenza del pezzo che si sposta per evitare equivoci.

Ogni presa o cambio si esprime con il segno **X**.

La “Borsa” scacchistica.

Considerando il valore del pedone come unità di misura, i pezzi hanno il seguente valore :

- Cavallo = 3

- Alfiere = 3,15

- Torre = 5

- Donna = 9

- Re = inestimabile

N.B.

Tali valori sono puramente indicativi in quanto il valore di un pezzo dipende sia dalla sua posizione, che dalla fase della partita.

Decalogo del buon Giocatore

Non sottovalutare mai l'avversario: fate finta che il vostro sia Kasparov (ma non scappate)

La concentrazione é alla base del gioco degli scacchi perciò il silenzio é indispensabile.

Il fumo fa male alla salute anche di chi non fuma quindi é vietato fumare durante la partita.

Quando due giocatori stanno giocando una partita é assolutamente vietato suggerire o commentare le loro mosse.

Prima di muovere un pezzo controlla che la tua mano sia collegata al cervello.

La regola <<pezzo toccato pezzo mosso>> non é facoltativa.

Un buon giocatore di scacchi deve sempre rispettare il proprio avversario.

Per quanto dura possa essere la sconfitta bisogna perdere con dignità altrimenti si tradisce lo spirito stesso del gioco.

Ogni partita fa storia a se stessa.

Si migliora analizzando le partite perse e non vantandosi di quelle vinte.

Cenni di teoria scacchistica

Ora che avete imparato le regole del gioco, potete finalmente giocare a scacchi: Ma come si fa a vincere? Nel corso dei secoli molti maestri hanno cercato di dare una risposta a questa domanda proponendo di volta in volta il "proprio sistema" : é nata così una nutrita teoria scacchistica che è in continua evoluzione. Un'esposizione esauriente dell'evoluzione della teoria scacchistica va ben oltre le mie competenze e lo stesso scopo di questo manualetto. Pertanto mi limiterò ad esporre alcuni principi generali che possono aiutare il dilettante , come me, a conseguire qualche vittoria.

La Partita a scacchi si suole suddividere in

Apertura

Mediogio

Finale.

Tale suddivisione viene fatta principalmente per comodità didattica e il limite tra le suddette tre fasi non può essere definito con esattezza : sarà l'esperienza che vi farà capire in quale fase della partita vi trovate. Quindi consideriamo in dettaglio le suddette fasi:

L'apertura

Le prime mosse di una partita a scacchi servono a mobilitare i propri pezzi. Diversi manuali indicano principi generali su come giocare bene l'apertura, senza considerare che tali principi non sono assoluti. In altri termini io credo che il primo principio che occorre tenere sempre presente durante una partita a scacchi è il seguente:

Ogni regola presenta delle eccezioni.

Quindi non applicate mai i principi generali dell'apertura che seguono se non avete prima valutato attentamente la situazione contingente. Tenendo sempre presente quanto sopra, ecco qui alcuni principi per iniziare bene una partita a scacchi:

Cerca di occupare e/o controllare il centro della scacchiera con i tuoi pezzi : chi domina le case E4, E5, D4, D5 ha già conquistato un vantaggio notevole ;

Mobilita al più presto i tuoi pezzi nelle case più efficaci evitando di muovere più volte lo stesso pezzo e di lanciarti in un attacco prematuro: quando inizia una partita di calcio se tiri in porta dal centro campo invece di fare goal, passi la palla alla squadra avversaria;

Limita le mosse dei pedoni a quelle strettamente necessarie a permettere lo sviluppo armonico dei tuoi pezzi : i pedoni sono le ossa su cui poggiano i muscoli dei pezzi, senza una struttura ossea integra i muscoli servono a ben poco ;

Cerca di arroccare il più presto possibile : con l'arrocco non solo metti il tuo Re al sicuro, ma sviluppi anche una torre.

Evita le inchiodature : una figura inchiodata é inoffensiva come una tigre chiusa in una gabbia ;

Sviluppa prima i Cavalli e gli Alfieri, poi le Torri e la Donna : in guerra avanzano prima i soldati e la cavalleria;

La comprensione del piano dell'avversario è importante quanto lo sviluppo del proprio: il tuo piano deve essere flessibile cioè adeguato alle circostanze, altrimenti sarà facilmente spezzato dal tuo avversario e ti porterà alla sconfitta.

Il Mediogioco.

Si intende per mediogioco o centro partita, quella fase della partita che inizia dopo che i pezzi sono stati disposti in campo. Quindi esso è caratterizzato da molti pezzi sviluppati fra cui è compresa pure la Donna.

Scopo del mediogioco è ottenere il massimo vantaggio dai pezzi sviluppati per passare ad un finale vantaggioso.

I binari su cui scorre il "treno" del mediogioco sono **la Strategia e la Tattica.**

La Strategia è il piano a lunga scadenza che ciascun giocatore immagina per vincere la battaglia. Ad esempio conquistare il centro della scacchiera, porre una torre su colonna aperta, evitare i pedoni doppiati sono tutti piani strategici che il giocatore attua sapendo che, anche se non comportano un vantaggio immediato, a lungo termine gli daranno ragione.

La Tattica è l'arte di scoprire le combinazioni. Quindi alla sua base c'è il calcolo a breve scadenza: ad esempio il guadagno di materiale o il guadagno della qualità (cambiare una figura Alfiere o Cavallo con una Torre). Da quanto sopra si capisce perché gli attuali computer sono degli ottimi tattici e dei mediocri strateghi: infatti il loro gioco si basa solo sul puro calcolo delle varianti di una posizione e non su concetti strategici.

Comunque sarebbe un errore considerare la Strategia e la Tattica come due unità separate, come ho

già detto esse sono due binari che scorrono paralleli e su cui viaggia lo stesso treno. Infatti non basta una giusta Strategia per vincere una partita: il colpo d'occhio, l'opportunità, la capacità di trovare combinazioni in una parola la Tattica è indispensabile per raggiungere la vittoria!

Per migliorare le proprie capacità tattiche occorre studiare il meccanismo tipo di numerose combinazioni. Per questo motivo consiglio di capire (e non imparare a memoria) le idee che sono alla base delle combinazioni delle partite che si studiano.

Il Finale.

Di solito il Finale di una partita a scacchi ha inizio quando sono rimasti pochi pezzi in campo e soprattutto quando le Donne sono uscite di scena. Si suole anche dire che il finale inizia quando il Re, che durante la partita di solito ha una funzione passiva, comincia ad attivarsi. In effetti in tutti i finali il Re veste sempre i panni del primo attore e il suo contributo diventa decisivo e insostituibile.

Alcune regole di carattere generale per il Finale sono le seguenti:

Nel Finale bisogna avere i "piedi di piombo".

Infatti se ad un errore in apertura e un po' meno nel mediogioco si può rimediare, chi sbaglia anche una sola mossa nel finale va incontro a sicura sconfitta o a mancata vittoria. Ricordate: a scacchi vince chi fa il penultimo errore! Pertanto nel Finale, prima di muovere, occorre valutare più che mai le conseguenze della mossa che si sta per fare sia pure la più banale e la più semplice.

Quando si hanno pedoni in più, bisogna spingere l'avversario a cambiare gli eventuali pezzi rimasti e non i pedoni.

Non mettere mai i pedoni sulle case dello stesso colore del campo del vostro alfiere: se siete rimasti con l'alfiere campo chiaro mettete i vostri pedoni sulle case nere, altrimenti limiterete l'azione del vostro alfiere.

Posizionate la vostra Torre dietro al pedone passato.

Evitate i pedoni doppiati.

Le altre regole più di natura tecnica sono:

La regola del quadrato

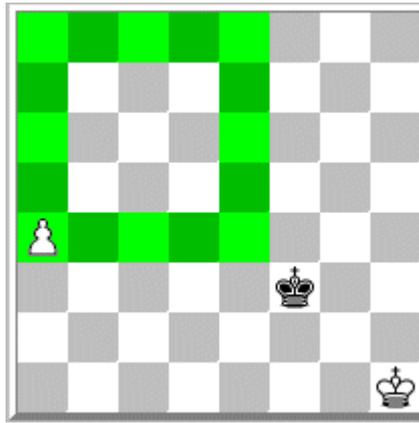
L'opposizione

La regola minus-maior

Lo zugzwang

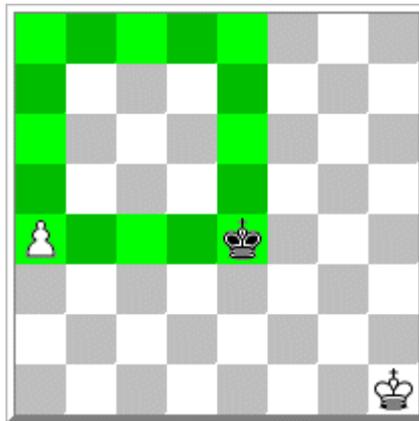
La Triangolazione

La Regola del quadrato.



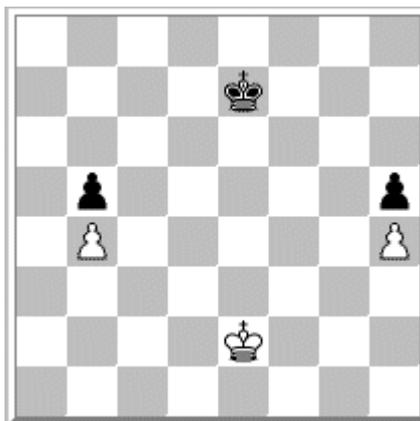
Osserviamo il diagramma: il Re nero che ha la mossa può impedire la promozione del pedone bianco?

La Risposta è sì e non e necessario fare il calcolo manualmente, basta applicare la regola del quadrato che dice: se il Re avversario è all'interno del quadrato immaginario che ha per lato le case che ci sono fra la casa del pedone e la sua casa di promozione compreso le case di partenza e di promozione, allora il pedone può essere arrestato.



1... Re4! Il Re entra nel quadrato. E il resto è storia. **2. a5 Rd5 3. a6 Rc6 4. a7 Rb7 5. a8=D+ Rxa8** Occorre far attenzione a non applicare questa regola qualora il pedone si trovasse nella sua posizione iniziale (nella seconda traversa per i bianchi e nella settima per i neri) Infatti in tal caso occorre ricordare che esso può muovere di due passi alla prima mossa e quindi sfuggire alla regola e alla cattura.

L'opposizione



Tale regola può considerarsi il principio fondamentale dei Finali di Re e pedoni:

Quando i due Re si trovano l'uno di fronte all'altro e uno dei due può impedire il passaggio dell'altro e/o ha la possibilità di passare se gli conviene, si dice che esso ha l'opposizione.

Per sapere chi dei due Re nell'esempio ha l'opposizione basta applicare questo principio generale:

Quando i due Re si trovano l'uno di fronte all'altro e il numero di case interposto fra di essi è pari il Re che ha il tratto ha l'opposizione. Invece quando il numero di case è dispari ha l'opposizione il re che non ha il tratto.

Considerando l'esempio nel diagramma 1. **Re3! Re6 2. Re4!!** opposizione 2. ... **Rd6 3. Rd4 Rc6 4. Re5 Rc7 5. Rf5 Rc8 6. Rg5 Rd7 7. Rxh5 Re7 8. Rg5 Rf7 9. Rf5 Re7 10. h5 Rf7 11. Re5 Re7 12. Rd5 Rf6 13. Rc5 Rg5 14. Rxb5 Rxh5+-**

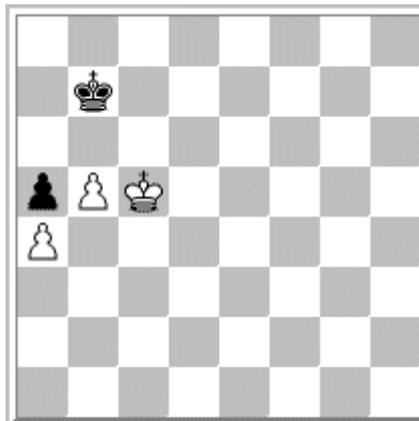
La Regola Minus-Maior



Tale regola si verifica nei finali di pedoni, quando una forza minore ferma una forza maggiore. Nel caso in esempio il pedone bianco può bloccare i due pedoni neri giocando... **1. b4!!** portando a parità la partita altrimenti persa.

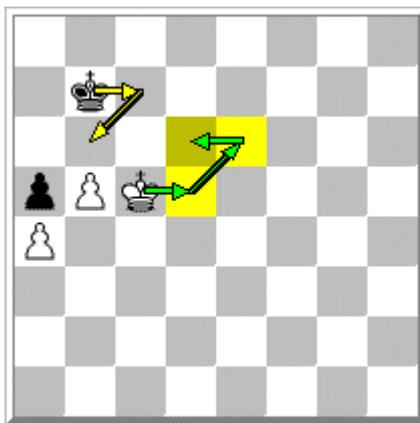
Sarebbe stato un grave errore giocare **1.Rc3??** il nero avrebbe vinto con **a5! 2. Rd3 a4 3. Rc3 Rc5 4. Rd2 Rb4 5. Rc2 a3 6. Rb1 Rb3 7. bxa3 Rxa3 8. Rc2 b4 9. Rb1 Rb3!** Opposizione **10. Rc1 Ra2 11. Rd2 b3** e la promozione non può essere impedita.

Lo Zugzwang



Lo zugzwang si ha quando l'obbligo a muovere porta una delle parti alla sconfitta. Nella posizione considerata il nero dovendo muovere e va incontro a sconfitta certa: **1. ... Ra7 [1. ... Rc7 2. b6+ Rb8 3. Rb5 Rb7 4. Rxa5 Rc6 5. Ra6] 2. Rc6 Rb8 3. Rb6 Rc8 4. Ra7 Rd7 5. b6 1-0**

La Triangolazione



No, non vi sbagliate, è la stessa posizione che abbiamo visto con la regola dello zugzwang, solo che adesso tocca al bianco muovere: cosa deve fare per vincere? Abbiamo visto che se toccasse al nero muovere, il bianco vincerebbe la partita quindi e questa la strada da seguire.

A tale scopo ci viene in aiuto la regola della Triangolazione: Il Re adopera un percorso triangolare che gli fa perdere un tempo visto che l'avversario non può attuare lo stesso percorso. Nel caso dell'esempio si ha: **1. Rd5 Rc7 2. Re6 Rb6** Il Re nero non può attuare la triangolazione perché ha la casa c6 inaccessibile. Il Re bianco attua la triangolazione e si posa su.. **3. Rd6 Rb7 4. Rc5** Tornando alla posizione di partenza con l'enorme differenza che adesso muove il nero!

Note Dell'autore

selarosa@tiscalinet.it
selarosa@freemail.it

Le versioni aggiornate di questo corso si trovano su
<http://www.cataniaprovincia.it/larosa/index.html>

Consiglio di completare questo corso con lo studio dei file aperture, tattica e finali in formato CBH o PGN che trovate nello stesso sito.

Sebastiano La Rosa

© Copyright 2000