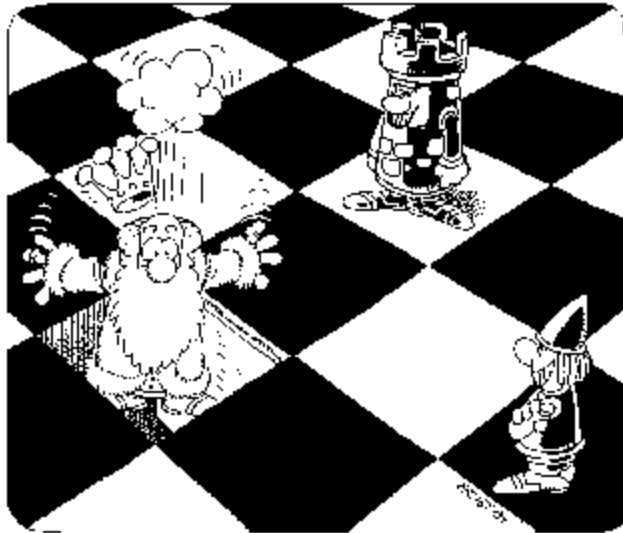

Manualetto di scacchi per bambini e non

Consigliato da Pietro Raicaldo

Giacomo e Stefano de Luca



Questo è un manualetto di scacchi per bambini, ovviamente usabile anche da chi bambino non è, da usarsi preferibilmente con i genitori.

Se il manualetto vi è sembrato interessante e ci volete inviare suggerimenti, critiche o altro, inviatele all'indirizzo di email: stefano.deluca@terrapura.it o giacomo.deluca@terrapura.it

Copyright 1997-2003 by Giacomo and Stefano de Luca

All rights reserved.

Visitate il sito:

<http://www.terrapura.it>

email: stefano.deluca@terrapura.it

giacomo.deluca@terrapura.it

Sommario

Lo scopo	5
La storia	5
<i>Chi ha inventato gli scacchi?</i>	5
<i>Oggi</i>	6
Disposizione dei pezzi	7
Movimento dei pezzi	11
<i>I movimenti</i>	11
♔ <i>Il Re</i>	11
♚ <i>La Regina (detta anche Donna)</i>	14
♖ <i>La Torre</i>	14
♘♙ <i>L'Arrocco</i>	15
♗ <i>L'Alfiere</i>	18
♞ <i>Il Cavallo</i>	19
♟ <i>Il pedone</i>	21
<i>Qualche esempio</i>	27
Dare Scacco. Vincere, perdere e pattare	31
<i>Scacco matto</i>	31
<i>Scacco</i>	33
<i>Patta per stallo</i>	36
<i>Patta per ripetizione di posizione o numero di mosse</i>	37
<i>Patta teorica</i>	37
<i>Patta d'accordo</i>	38
Alcuni semplici scacchi matti	39
<i>Il matto in fondo</i>	39
<i>Il matto con la Donna</i>	41
<i>Il matto con la Torre</i>	44
Le mosse iniziali	49
Il centro	50
<i>Importanza dei pezzi</i>	51
Per imparare di più	54

Prima di giocare

Lo scopo

Lo scopo degli scacchi è quello di tutti i giochi... divertirsi!

Su una scacchiera bisogna dar scacco matto al Re avversario, parare gli attacchi del 'nemico', proteggere il proprio sovrano.

Come ciò si possa fare, sarà descritto nel prosieguo di questo manualetto.

La storia

Chi ha inventato gli scacchi?

Gli scacchi sono nati in India 1500 anni fa.

Chi li ha inventati non si sa. La leggenda più conosciuta li attribuisce al bramino Sissa che li inventò per alleviare la noia del suo sovrano. Il gioco piacque tanto il re che chiese a Sissa di esprimere un desiderio. Sissa chiese un chicco di grano per la prima casella della scacchiera, due chicchi per la seconda, quattro per la terza e così via raddoppiando fino alla sessantaquattresima. All'inizio il re si stupì della pochezza della

richiesta ma, fatti i conti, si accorse che non sarebbero bastati i granai di tutto il mondo per soddisfarla.

In Europa furono portati dagli arabi circa mille anni fa. Gli italiani furono i migliori giocatori del mondo tra dal 1500 fino a tutto il 1600. Tra i nomi più famosi di quel periodo spiccano Paolo Boi, Leonardo da Cutro e Gioacchino Greco. Nel 1560 Leonardo studiava legge a Roma quando fu sconfitto dal sacerdote spagnolo Ruy Lopez. Nel 1575, si recò in Spagna per la rivincita e sconfisse Ruy Lopez in una memorabile sfida alla corte di Madrid, alla presenza di re Filippo II.

Oggi

Oggi gli scacchi sono diffusi in tutto il mondo e circoli di scacchi si trovano in quasi tutte le città. Esiste una Federazione internazionale (FIDE) che raggruppa tutte le associazioni di tutte le nazioni. Si disputano regolarmente tornei e campionati sia individuali che a squadre.

L'attuale (1999) campione del mondo è il russo Alexander Khalifman, per quanto Garry Kasparov, il giocatore più forte secondo le classifiche della FIDE, si consideri il campione del mondo di una sua federazione.

Le regole del gioco

Disposizione dei pezzi

C'era una volta un reame dove tutto era bianco e freddo: lo comandavano il Re dei Ghiacci e la Regina delle Nevi.

La loro casa era un grande castello, dove vivevano protetti dagli Alfieri, con le lance lunghe e perigliose. I Cavalli pascolavano all'ombra di alte Torri, giocando con i piccoli Pedoni, guardie del Re.

Non molto lontano, c'era un reame dove tutto era nero e caldo: lo comandavano il Re de Vulcani e la Regina della Lava. Come nell'altro castello, v'erano Alfieri, Torri, Cavalli e Pedoni.

Fortuna volle che non vi fossero guerre in nessun luogo. Così i due Re, che si annoiavano non poco, pensarono di dichiararne una. Ma, per paura di farsi male, tutti d'accordo rinunciarono alla guerra e decisero di portare un po' di neve chiara e un po' di lava scura nel confine tra i due Reami.

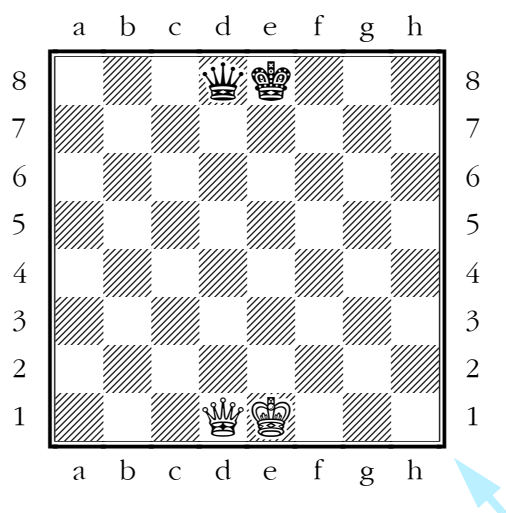
Lì andarono tutti, disposero i pezzi e cominciarono la partita degli Scacchi.

Per non far torto a nessuno, si dispose di fare una mossa ciascuno, un pezzo alla volta; i giocatori delle Nevi arrivarono per primi, così il Bianco da quel giorno muove all'inizio.

“Vince”, disse il Maestro delle Cerimonie, “chi per primo può catturare il Re avversario”.

La scacchiera degli Scacchi è quadrata e di otto caselle per otto.

La casella in basso a destra deve essere necessariamente bianca.



Diag. 1. Posizione iniziale della scacchiera

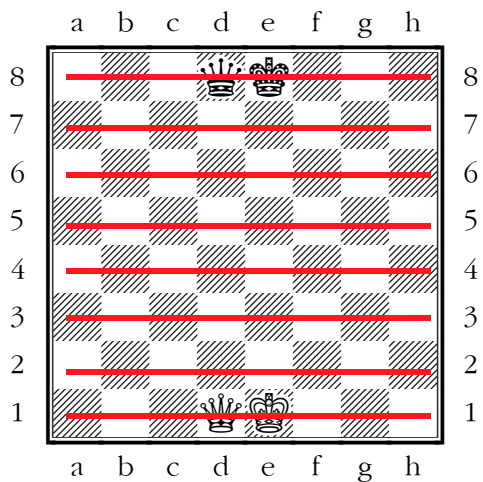
La scacchiera ha:

traverse: le linee orizzontali;

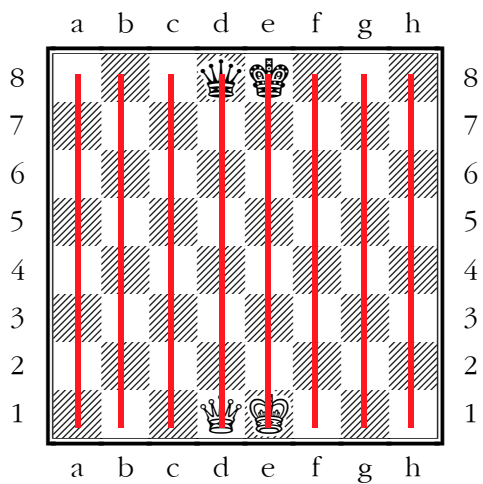
colonne: le linee verticali;

diagonali: quelle che attraversano tutta la scacchiera (nel diagramma, la linee verdi) sono le grandi diagonali;

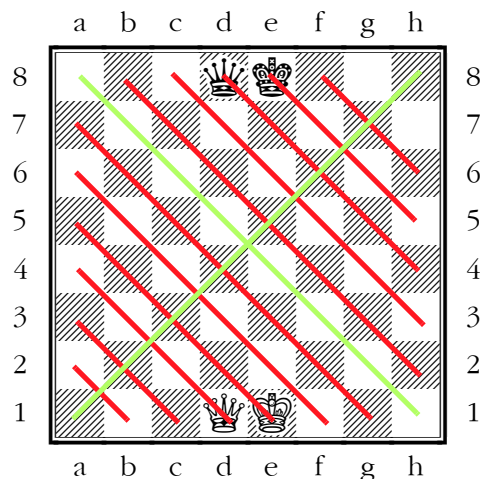
case: o caselle.



Diag. 2. Traverse

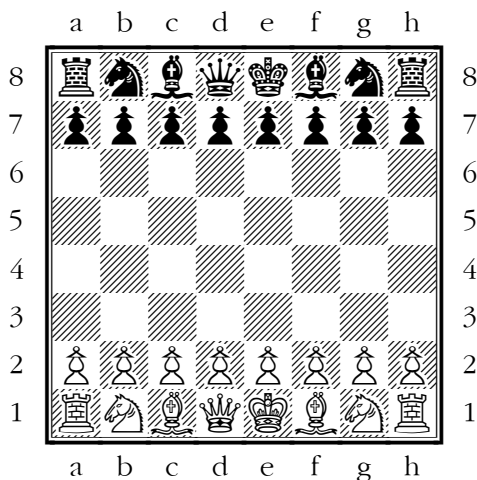


Diag. 3. Colonne



Diag. 4. Diagonali

Ogni pezzo si pone all'interno di una casa, e in ogni casa vi può essere al più un pezzo solo.



Diag. 5. I pezzi all'inizio della partita

Al centro della traversa, vi sono il Re e la Regina, difesi dai terribili Alfieri.

Alle estremità, vi sono le fortissime Torri, a fianco alle quali vivono i Cavallo.

Davanti, una fila di guardie-pedoni.

La disposizione è la seguente, disponendo i pezzi sulla prima traversa:

- ai bordi, le due Torri;
 - a fianco delle Torri, i Cavalli;
 - al centro della Scacchiera, il Re e la Regina; la Regina sulla casa del proprio colore;
 - a lato del Re e della Regina, i due Alfieri;
- sulla seconda traversa:
- tutti i pedoni.

Movimento dei pezzi

I movimenti

I pezzi si debbono muovere sempre all'interno esatto di una casella: non possono stare a cavallo di due o più caselle, né fuori dalla scacchiera.

Un pezzo può andare su tutte le case consentite dal suo movimento (che diremo tra poco), ma non può:

andare sulle case occupate dai pezzi del proprio colore; si può andare sulle case occupate dai pezzi di colore contrario, e in questo caso si mangia il pezzo, ponendolo al di fuori della scacchiera;

- andare in una casa passando per altre che siano occupate; fa eccezione a questa regola il Cavallo.



Il Re

Il Re è il pezzo più importante della scacchiera, ma è vecchio, appesantito dal lungo mantello e dalla grande corona: così può andare dovunque (in fondo è lui che comanda) ma più di un passo proprio non riesce a farlo!

Quando si perde il Re (alla mossa successiva verrebbe per forza preso), si perde la partita.

Il Re è il pezzo più importante della scacchiera: se lo si perde, si perde la partita stessa. Vista la sua importanza, si può muovere in tutte le direzioni, ma di un sol passo.

Chi intrappola il Re (qualunque mossa si faccia, esso verrà catturato) vince la partita.

Se il Re è in presa, si dice che è sotto scacco. Il Re sotto scacco deve necessariamente fare una mossa che lo liberi. Se non ve ne sono, si dice che è scacco matto, e vince chi ha messo il Re avversario in tale situazione.

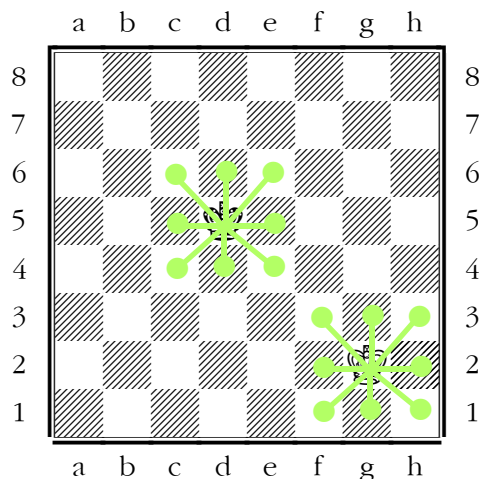
Il Re non può mai mettersi sotto scacco, né rimanerci.

Nel diagramma, le case indicate con il colore rosso indicano dove il Re non può andare perché sarebbe scacco (ovvero, potrebbe essere mangiato), mentre le frecce verdi indicano dove può andare.

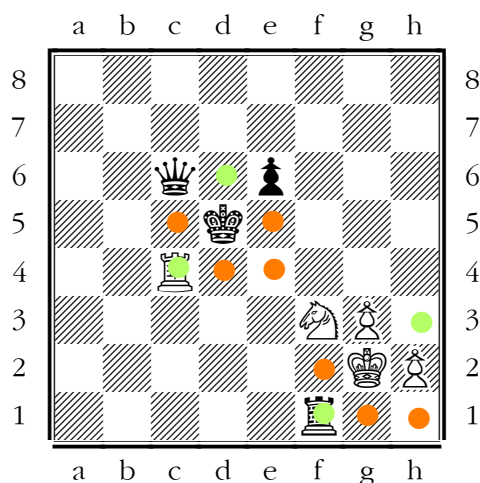
Non può andare dove vi sono i propri pezzi, cosa che è vera per tutti i pezzi degli scacchi.

Non può saltare nessun pezzo.

Può mangiare qualsiasi pezzo dell'avversario, meno il Re.



Diag. 6. Movimenti del Re da solo



Diag. 7. Movimenti del Re

In questo diagramma possiamo vedere in che modo si muove il Re: può andare sulle caselle di color verde, mentre non può su quelle di color rosso. Le case rosse sono infatti controllate dai pezzi avversari, e quindi il Re sarebbe mangiato se vi andasse. Le case verdi non sono sotto il controllo “nemico” e così il Re vi può transitare tranquillamente. Questa regola vale solamente per il Re: gli altri pezzi possono decidere di mettersi volontariamente (o per distrazione!) in presa.

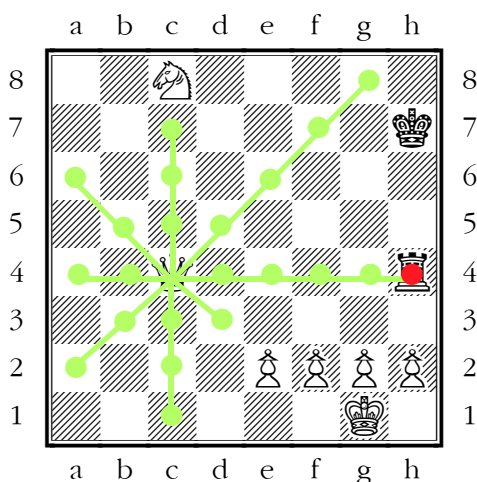


♔ La Regina (detta anche Donna)

La Regina può andare dove vuole, di un passo, di due o quanto desideri... ma è molto altera, così quando si muove non si guarda intorno e procede sempre dritta.

È il pezzo più potente, e bisogna stare attenti a non perderla!

La Regina è il pezzo più potente, seconda solamente al Re. Può andare in tutte le direzioni (alto, basso, sinistra, destra e le diagonali), di quanti passi vuole. Unico limite, se decide di andare, ad es., verso l'alto, non può cambiare direzione durante il movimento.



Diag. 8. Movimenti della Regina ♔

Non può andare dove vi sono i propri pezzi. Non può saltare nessun pezzo.

Può mangiare qualsiasi pezzo dell'avversario, meno il Re.

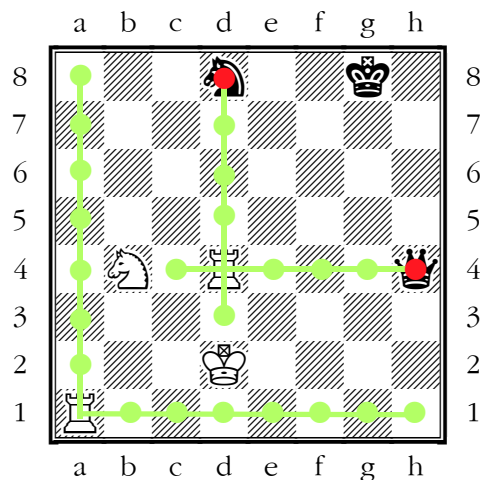


♖ La Torre

Durante gli assalti, si portano delle torri di legno, con ruote per farle muovere. Da sopra le torri, i soldati sparano frecce dalle feritoie: ve ne sono quattro, proprio nelle direzioni in cui si riesce a spingere.

Un pezzo importante, ma poco riesce a fare se non vi è spazio per muoverla.

La torre è un pezzo molto utile, specialmente quando vi siano pochi pezzi sulla scacchiera.



Diag. 9. Movimenti della Torre ♖

Si può muovere nelle quattro direzioni: alto, basso, sinistra, destra. A differenza della Regina, non può andare sulle diagonali.

♔♖ L'Arrocco

Il Re, dopo aver dato gli ordini iniziali, si ritira nell'arrocco, protetto dalla Torre più alta.

I pezzi avversari faranno fatica ad attaccarlo, al calduccio dove si trova.

Ne uscirà solamente alla fine, per catturare un pedone altrui, per aiutare la propria Regina a dar scacco matto, per sfuggire agli assalti, ahinoi!, del nemico.

In fretta, però, bisogna ritirarsi, altrimenti potrebbe cominciare una lunga e pericolosa fuga...

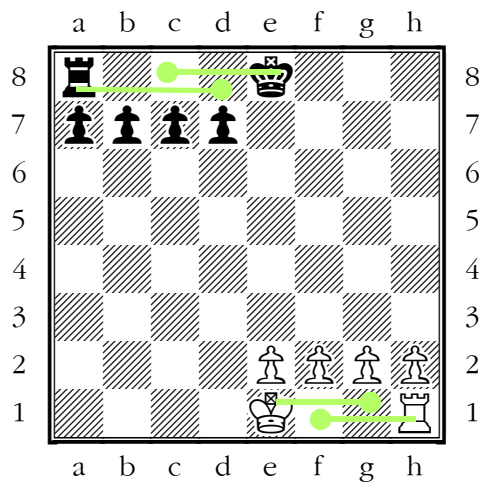
Il Re e la Torre uniti possono dar luogo all'*arrocco*, ovvero il Re entra nel castello.

Se il Re e la Torre non hanno mai mosso, il Re non è sotto scacco né le case che attraverserà lo sono, il Re può muoversi di due case verso la Torre e la Torre andrà verso il Re, lo supererà e gli si porrà al fianco.

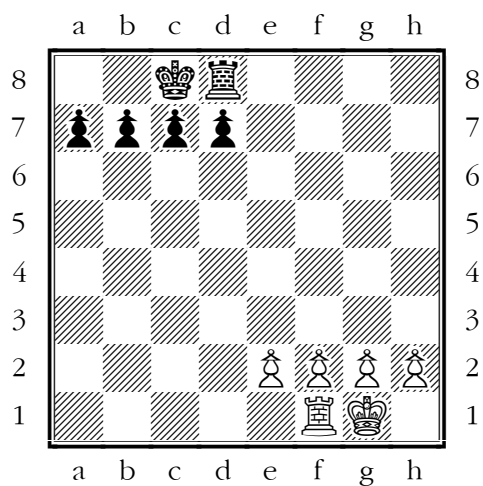
Tutto in una singola mossa (ed è una mossa del Re, quindi si dovrà muovere per primo il sovrano: se si tocca la Torre si sarà costretti a muoverla *senza* arroccare, per le regole dei tornei che poi vedremo).

Se il Re esegue questa mossa alla sua destra, si avrà l'arrocco corto, se andrà alla sua sinistra (il lato dove si trovava la Donna), si avrà l'arrocco lungo. Nel diagramma, il Bianco arrocca corto e il Nero lungo.

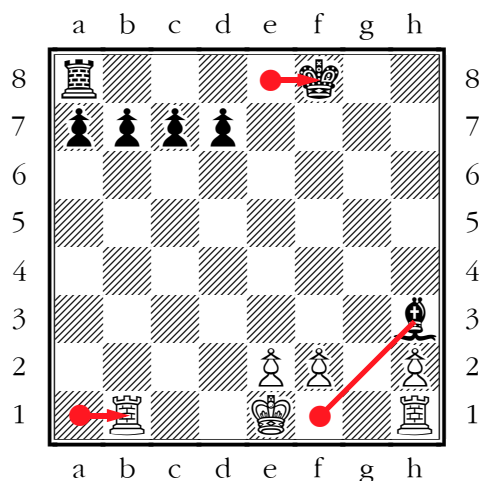
Nel terzo diagramma, il Re Bianco non può arroccare corto perché passerebbe su una casa attaccata dall'Alfiere, non può arroccare lungo perché la Torre del lato di Donna si è già mossa, mentre il Re Nero non può avendo già mosso.



Diag. 10. Posizione iniziale dell'arrocco



Diag. 11. Il Bianco ha arroccato 'corto' e il Nero ha arroccato 'lungo'



Diag. 12. Non si può arroccare!

L'arrocco è una mossa difensiva molto forte, e va fatta quanto prima per mettere il Re al sicuro. In più, consente alle Torri di andare al centro, dove possono meglio controllare il gioco.



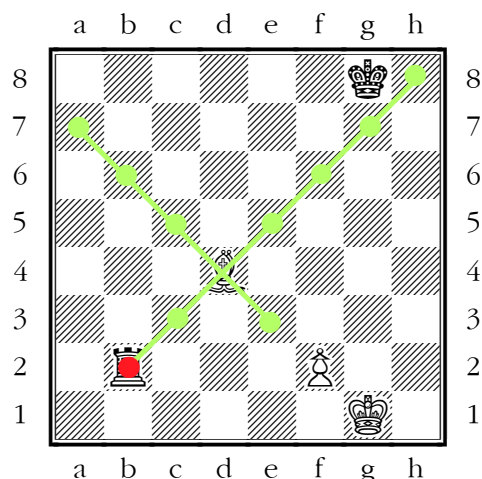
L'Alfiere

Un soldato con la lancia: così ingombro riesce a correre solamente in diagonale (altrimenti sbatterebbe alla sua stessa arma). Una volta che inizia a correre, continuerà finché non deciderà di fermarsi: di un passo o sei, sempre seguendo le diagonali.

Un pezzo che riesce a muoversi velocemente, ma si può muovere solamente sulle diagonali. Ne risulta che l'Alfiere che nasce sulla casa bianca, giocherà per tutto il tempo su case di quel colore, e analogamente per il nero. Non ha limitazioni nei passi.

L'alfiere è particolarmente potente nelle posizioni aperte, ovvero quando si possa muovere senza 'sbattere' nei propri pezzi (che non può saltare) o

negli altrui pedoni (che quasi mai conviene prendere con l'Alfiere se questi venisse poi ripreso).



Diag. 13. Movimento dell'alfiere

Non può andare dove vi sono i propri pezzi. Non può saltare nessun pezzo.

Può mangiare qualsiasi pezzo dell'avversario, meno il Re.



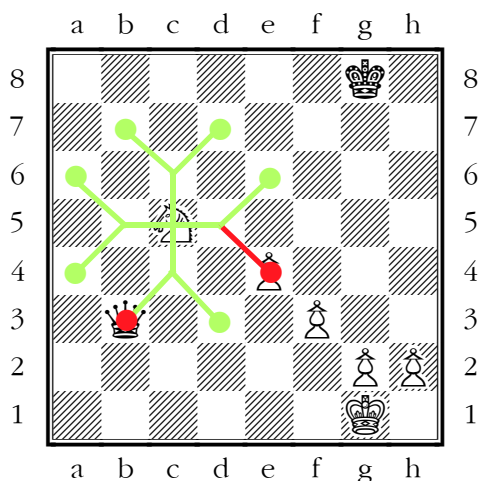
Il Cavallo

Il Cavallo è un pezzo che nel gioco degli scacchi si diverte tantissimo: fa sempre salti mentre nitrisce, e così non riesce mai ad andare dritto. A volte quasi riesce a disarcionare il cavaliere che gli sta in groppa! Salta in tutte le direzioni ma, attenzione, non può uscire dalla scacchiera!

Non va molto lontano, ma può andare dovunque, seguendo il motto: “un passo, poi un'altro e uno di lato”.

Il Cavallo è l'unico pezzo che può saltarne altri. Ha un movimento particolare, come una lettera 'L': fa due passi (verso l'alto, il basso, destra e sini-

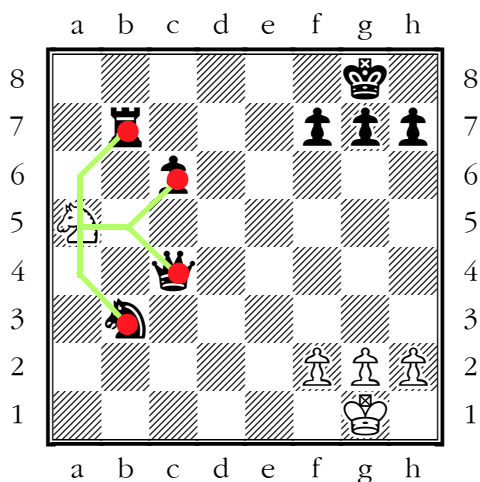
stra) e quindi un passo di lato. Se è libera la casa d'arrivo, può andarci anche se tra questa casa e la sua di partenza vi sono altri pezzi.



Diag. 14. Movimento del Cavallo 

È un pezzo estremamente potente in posizioni chiuse, quando vi sono molti pezzi sulla scacchiera e gli Alfieri e le Torri hanno difficoltà di movimento. Contrariamente all'Alfiere, può andare su tutte le case.

Nel primo diagramma, si vedono tutte le case che può occupare il Cavallo (non può andare sopra il proprio pedone, e quindi segniamo questa casa con diverso colore). Nel secondo, si può verificare come un Cavallo posto di lato, una casa a lui poco consona, piacendogli saltellare sugli altri pezzi (assomiglia non poco al Tigro di Winnie the Puh!) raggiunge molte meno case.



Diag. 15. Cavallo laterale: poche case raggiunte

Non può andare dove vi sono i propri pezzi. Può saltare qualsiasi pezzo.
Può mangiare qualsiasi pezzo dell'avversario, meno il Re.

♙ Il pedone

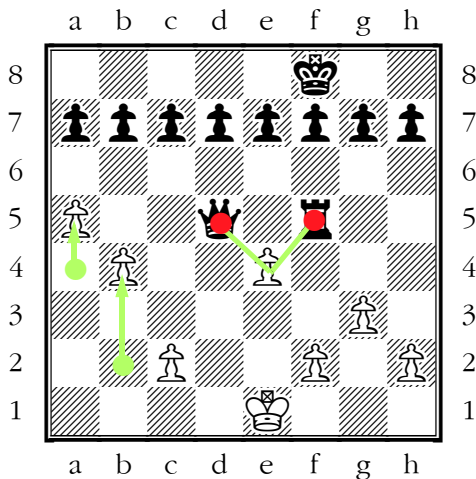


Il pedone fa la guardia al Re. A volte si decide ad andare all'attacco, ma d'un passo per volta. Solo all'inizio è più deciso, e può muoversi anche di due.

Cammina con le braccia aperte in avanti, e prende tutti i pezzi che gli finiscono tra le mani.

Arrivato al bordo della scacchiera, viene promosso: da semplice pedone può diventare una potente Regina o una Torre, o un più semplice Alfiere o un Cavallo.

Il pedone avanza in una sola direzione, verso l'alto, e di un sol passo. Laddove sia la sua prima mossa, confortato dalla vicinanza dei suoi amici, può anche muovere di due passi.



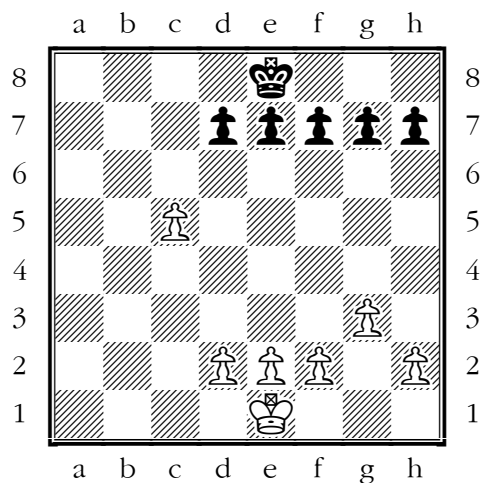
Diag. 16. Movimenti del pedone ♙

Contrariamente a tutti gli altri pezzi, non mangia nella casa d'arrivo del movimento abituale, ma in una delle due diagonali frontali.

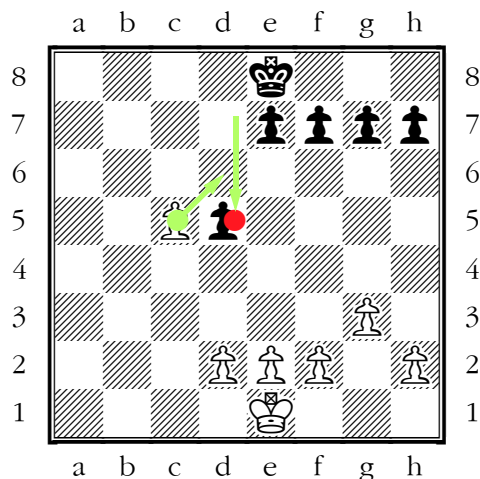
La presa en passant

Esiste un caso particolare, la presa *en passant* (in italiano: *mentre passa*) in cui un pedone può prendere dietro la mossa di un'altro pedone. Questa situazione si verifica quando un pedone, alla sua prima mossa, esegue un movimento di due case finendo di fianco ad un altro pedone; in questo

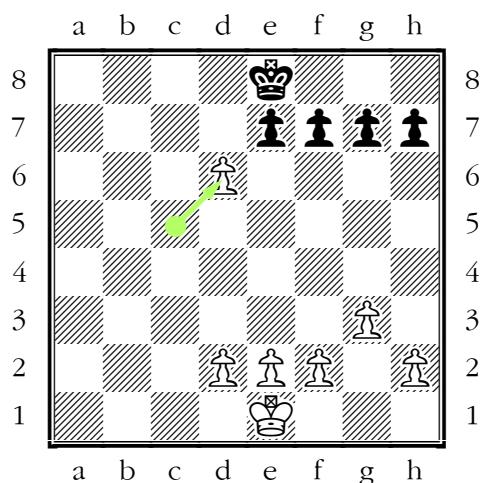
caso, il pedone che era fermo può prendere quello che si era mosso come se avesse eseguito i due passi uno per volta (ovvero, mentre passava, 'en passant'). Questa presa può essere eseguita solamente alla mossa immediatamente successiva a quella del pedone da prendere; poi, non più.



Diag. 17. Presa en passant, posizione iniziale



Diag. 18. ...il pedone muove di due case e si affianca ad un pedone nemico...

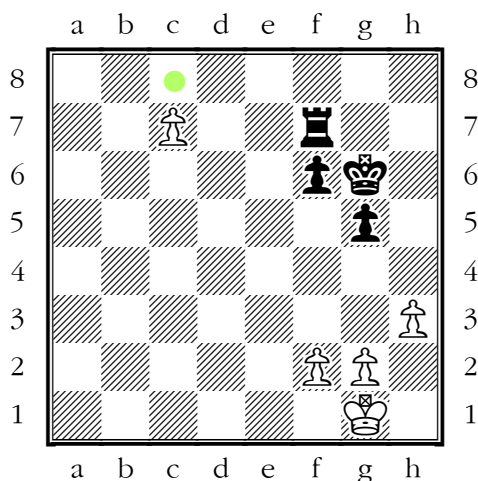


Diag. 19. ...e il pedone nemico lo mangia nella casa precedente

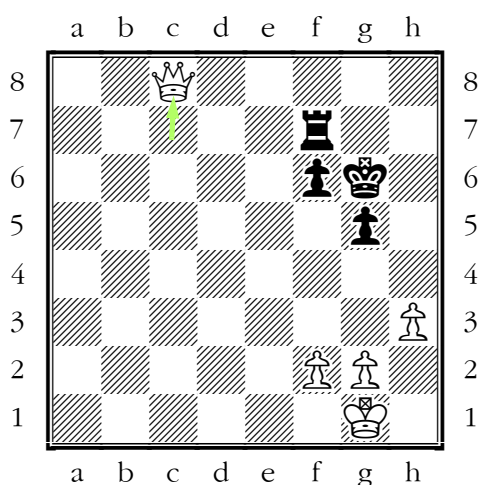
La promozione

Quando il pedone arriva nell'ultima casa disponibile (l'ottava traversa per i pedoni bianchi, la prima per i neri), viene promosso: si sostituisce al pedone un altro pezzo scegliendo tra una Regina (la preferita), una Torre, un Cavallo o un Alfiere. Non si può prendere un altro pedone né tantomeno il Re.

In questo modo sulla scacchiera possono esservi due o tre Regine o ricuperarne una persa.



Diag. 20. Il pedone è pronto a crescere!



Diag. 21. Et voilà! Da pedone a... Regina!

Conclusione sui pedoni

I pedoni sono i pezzi che danno la configurazione alla posizione, ovvero che mostrano agli altri pezzi come muoversi per attaccare o difendersi.

Contrariamente a quanto si pensa, è il pezzo più difficile da muovere, sia per le tante regole eccezionali (la presa en passant, la promozione, la presa in posto diverso dalla casa d'arrivo), ma ancor più perché, una volta mosso, non può più tornare indietro.

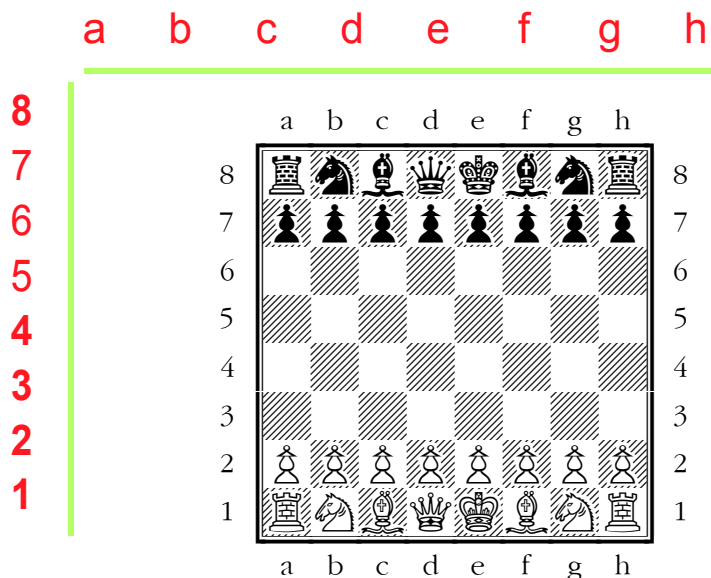
Scrivere le mosse

Prima di procedere, sarà bene trovare un modo per scrivere le mosse, in modo da poter seguire un gioco già fatto, ricordare le proprie, commentare le partite degli amici.

Tutte le colonne (le linee verticali) sono individuate con una lettera, dalla 'a' alla 'h'.

Tutte le traverse (le linee orizzontali) sono individuate con un numero, da 1 a 8.

Ogni casa si individua con una lettera e un numero: la lettera della colonna e il numero della traversa.



Ogni pezzo ha una lettera di riferimento:

Tabella 1. Scrivere i pezzi

	Come si scrive	Es.
Re	Lettera 'R', figura	Rb1, b1
Donna (Regina)	Lettera D, figura	Dd3 o d3
Torre	Lettera 'T', figura	Th5 o h5
Alfiere	Lettera 'A', figura	Ag7 o g7
Cavallo	Lettera 'C', figura	Cb7 o b7
Pedone	nessuna lettera	d3, e5
Arrocco corto	L'arrocco dal lato di Re si indica con due lettere 'O': O-O	O-O
Arrocco lungo	L'arrocco dal lato di Donna si indica con tre lettere 'O': O-O-O	O-O-O

Tabella 1. Scrivere i pezzi

	Come si scrive	Es.
Si mangia	Si indica con la 'x'	Dxc5, dxh4 (presa di pedone)
Si dà scacco	Lo scacco al Re si indica con il segno '+'	Dxf7+, Ac5+
Si dà scacco matto	Lo scacco matto si indica con il segno '#'	Df7#, g7# (matto di pedone!)

Qualche esempio

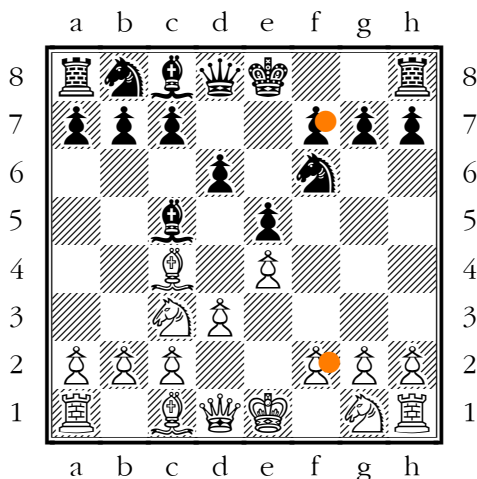
Riportiamo qualche partita di esempio. La prima, tra il campione del mondo Alekhine e Tenner, nel 1911. Alekhine è stato uno dei più grandi giocatori di scacchi di tutti i tempi, e la partita che riportiamo ne dà ampia dimostrazione!

Alekhine, A. - Tenner, O. 1911

Giocata a Cologne Koeln nel 1911

1.e4 e5 2.♘c4 ♗f6 3.d3 ♘c5 4.♗c3 d6

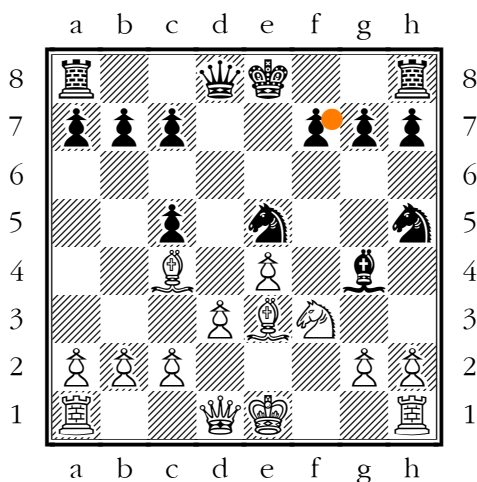
All'inizio, entrambi i giocatori fanno uscire i loro pezzi; entrambi stanno



Diag. 22. Alekhine - Tenner, apertura

attaccando il punto più debole, f2 per il bianco e f7 per il nero; nel frattempo, si è fatto spazio a tutti gli alfieri per entrare in gioco.

5.f4 ♖c6 6.♘f3 ♕g4 7.♗a4 exf4 8.♘xc5 dxc5 9.♕xf4 ♖h5 10.♕e3 ♘e5

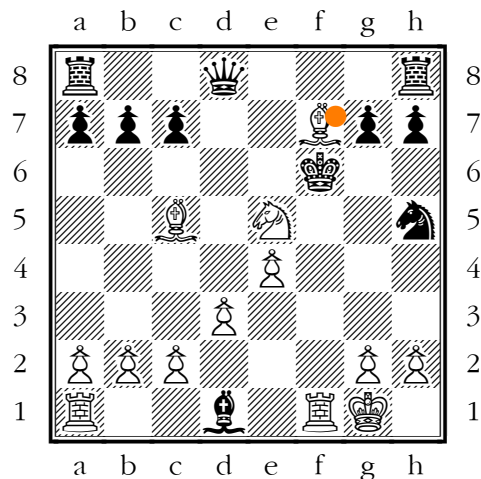


Diag. 23. Alekhine - Tenner, pronti al colpo di scena!

Il Bianco ha tutti i pezzi in posizione ottima: l'alfiere mira al punto f7, il Nero ha un cavallo in presa in e5, ma se si muove si perde la Regina in d1. Però...

11. ♖xe5!! ♗xd1 12. ♗xf7+ ♔e7 13. ♗xc5+ ♖f6 14. 0-0+

Colpo di scena! Il Bianco sacrifica la Regina pur di dare scacco matto; con l'ultima mossa, Alekhine ha arroccato dando scacco, mettendo anche in gioco la Torre.



Diag. 24. Alekhine - Tenner, pronti per il matto!

14... ♖xe5 15. ♗f5#

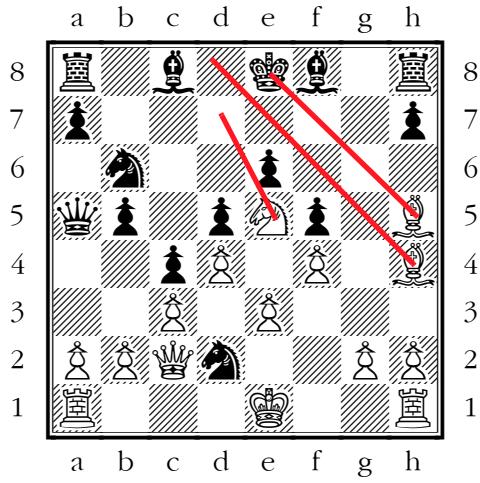
Con l'ultima mossa, un matto da manuale.

Janowsky, D. - Michel, W. 1926

Giocata a Semmering nel 1926

Questa volta trascriviamo la partita usando le iniziali italiane. La posizione finale ha dell'incredibile.

1.d4 Cf6 2.Ag5 d5 3.e3 e6 4.Ad3 c5 5.c3 Cbd7 6.f4 Db6 7.Dc2 c4 8.Ae2 Ce4 9.Ah4 f5 10.Cf3 Da5 11.Ce5 b5 12.Cd2 Cxd2 13.Ah5+ g6 14.Cxg6 Cb6 15.Ce5# 1-0



Diag. 25. Janowsky - Michel, un matto incredibile

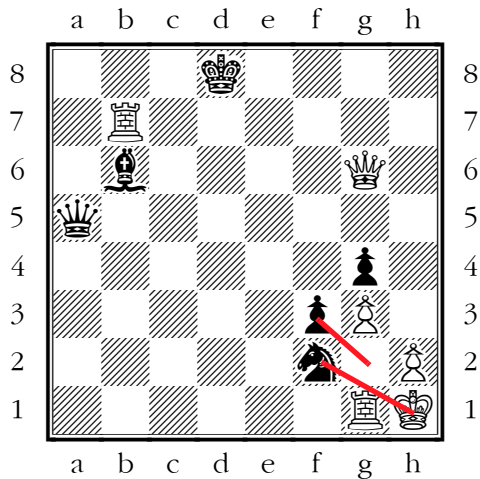
Scacco matto!

Dare Scacco. Vincere, perdere e pattare

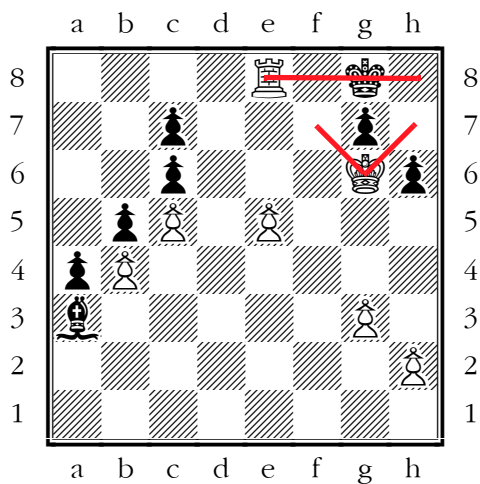
Scacco matto

Per vincere, bisogna dar scacco matto al Re avversario. Per ottenere questo eccellente risultato bisognerà mettere l'avversario in modo tale che il Re verrà mangiato alla prossima mossa, qualunque sia la sua risposta. Il Re, per rispetto, non verrà preso, ma la partita è vinta.

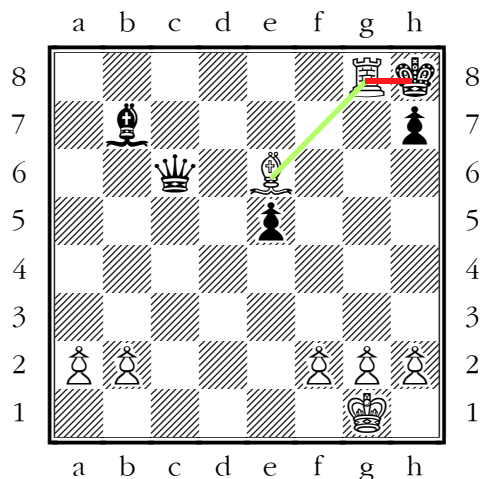
Alcune posizioni di matto sono mostrate nei diagrammi.



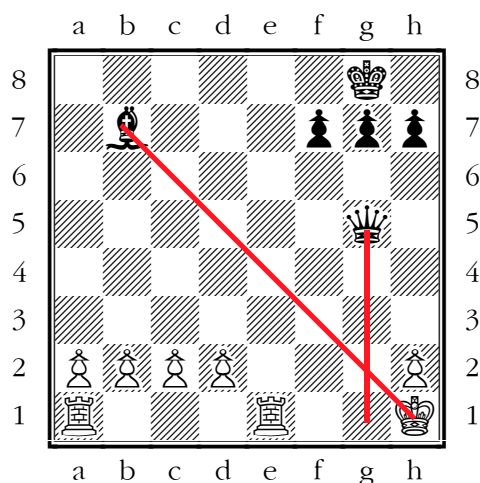
Diag. 26. Scacco matto di Cavallo, aiuta il pedone



Diag. 27. Scacco matto di Torre; aiuta il Re



Diag. 28. Scacco matto di Torre; aiuta l'Alfiere



Diag. 29. Scacco matto di Alfiere; aiuta la Donna

Scacco

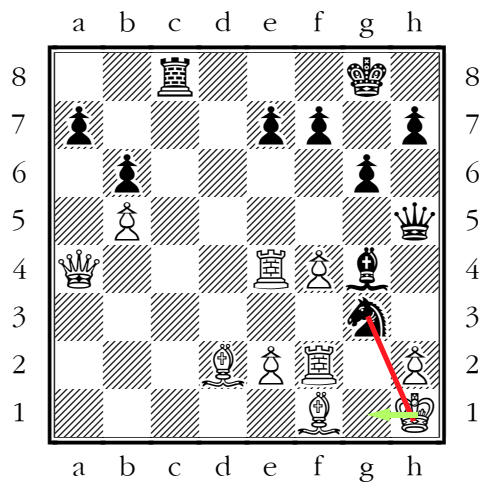
Si può dare anche semplicemente scacco, minacciando il Re di essere preso. La differenza tra lo scacco e lo scacco matto è che, nel primo caso, il nostro avversario si potrà difendere.

Come ci difende da uno scacco? Ci sono tre modi:

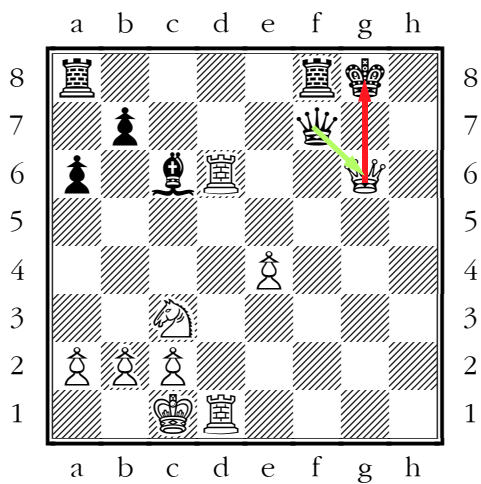
- si mangia il pezzo che dà scacco;
- si interpone un pezzo tra quello che dà scacco e il nostro Re;

- si muove il Re;

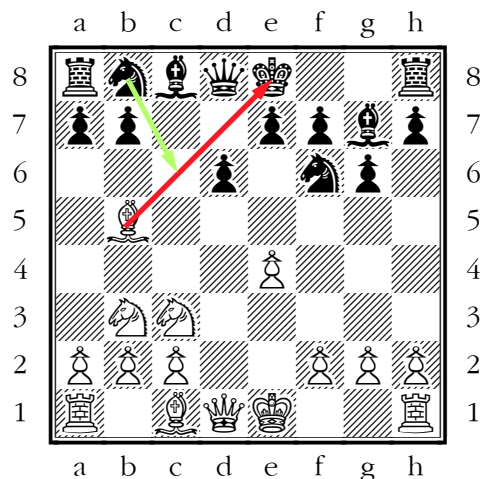
Questi metodi non sono sempre possibili, ma conviene esaminare sempre tutte le possibilità. Nei diagrammi vediamo qualche esempio. Nel primo, il Re si muove per evitare lo scacco (il pedone in h2 non può mangiare, altrimenti la Regina mangerebbe il Re); nel secondo, si mangia il pezzo che da scacco; nel terzo, si interpone un pezzo per evitare la presa.



Diag. 30. Scacco di Cavallo; il Re fugge in g1



Diag. 31. Scacco di Regina; l'altra la mangia



Diag. 32. Scacco di Alfiere; il Cavallo copre lo scacco

Dare scacco non è sempre conveniente, bisogna valutare volta per volta. Attenzione a non dare scacchi inutili dove poi il pezzo viene subito mangiato!

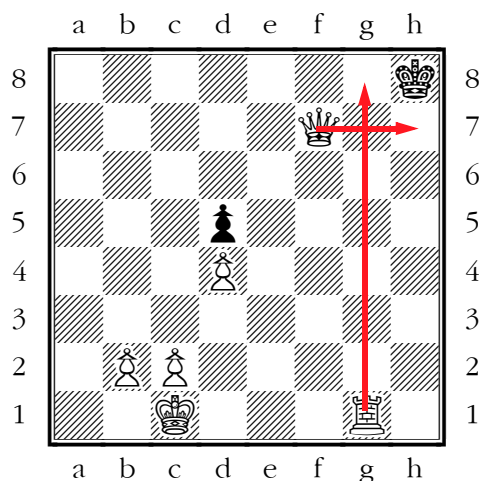
Si perde quando si riceve scacco matto. In questo caso, bisogna congratularsi con l'avversario e riflettere per poter migliorare il nostro.

Patta per stallo

Esiste una situazione in cui non vince nessuno dei due giocatori, sebbene sia molto simile ad uno scacco matto: stiamo parlando dello 'stallo'.

Questa situazione si verifica quando la mossa è ad un giocatore, ma non può fare alcuna mossa legale: o i pezzi (se esistono) non possono muovere (potrebbe essere il caso dei pedoni), o porterebbero il Re a mettersi da solo sotto scacco (che è vietato).

In questo caso, la partita è patta (non vince nessuno dei due giocatori).



Diag. 33. Il Nero non ha mosse: stallo

Patta per ripetizione di posizione o numero di mosse

Se la stessa posizione si verifica tre volte, la partita è patta. Questa regola serve per evitare che si giochino le stesse mosse finché si sia così stanchi da andare a dormire!...

Ancora patta si verifica quando sono state fatte 50 mosse senza mangiare alcun pezzo e nessun pedone sia stato mosso (se esiste). Uno di questi casi è quando l'avversario, con la Torre e il Re contro il nostro Re da solo non riesce a dare scacco matto.

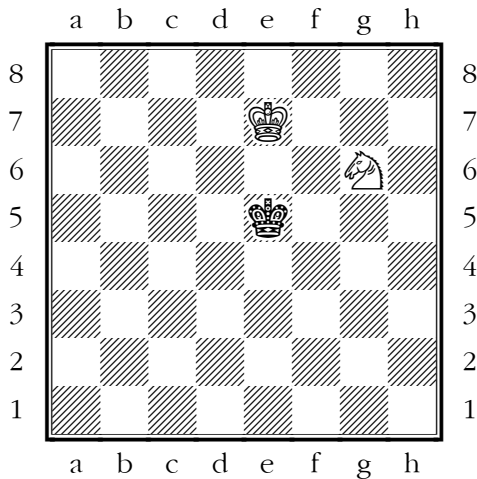
Patta teorica

Capita quando è impossibile dare scacco matto.

Non si può dare scacco matto quando ci si trovi:

- con il solo Cavallo e il Re contro il Re;
- con il solo Alfiere e il Re contro il Re;
- con il Re contro il Re.

È piuttosto difficile dare scacco matto con Alfiere e Cavallo contro il Re da solo, ma è possibile. Altrettanto possibile il matto con i due Alfieri.



Diag. 34. Patta teorica: il Bianco non può vincere

Patta d'accordo

Talvolta capita che una partita sia così equilibrata, che nessuno dei due giocatori riesce a prevalere sull'altro, che si propone all'avversario una patta.

In questo caso, nessuno dei due vince (ma nemmeno si perde!) e si chiude amichevolmente con una stretta di mano.

Sconsigliamo, per le prime partite, di pattare appena sembra che la posizione sia pari. A volte vi sono trucchi, cose non viste, errori dell'avversario, che possono portare a vincere. È bene imparare a riconoscere tutte le possibilità che una posizione offre, e non è certo una patta affrettata che potrà insegnarcele.

D'altro canto, non vi è nulla di disonorevole nel proporre una patta. Si pensi che la maggior parte delle partite dei Grandi Maestri (i più forti giocatori di scacchi al mondo) finiscono proprio così!

Alcuni semplici scacchi matti

Il matto in fondo

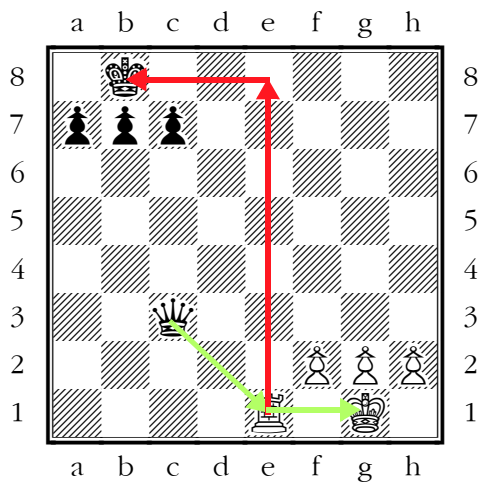
Vi sono molti matti tipici. Il più comune è il matto in fondo (detto anche: matto in ottava, dal nome della traversa).

Nel diagramma a seguire si vede una posizione in cui entrambe i giocatori possono dare matto in fondo: giocando ♖e1-e8 per il Bianco, ♚c3xe1 per il Nero. A chi sta la mossa, la vittoria.

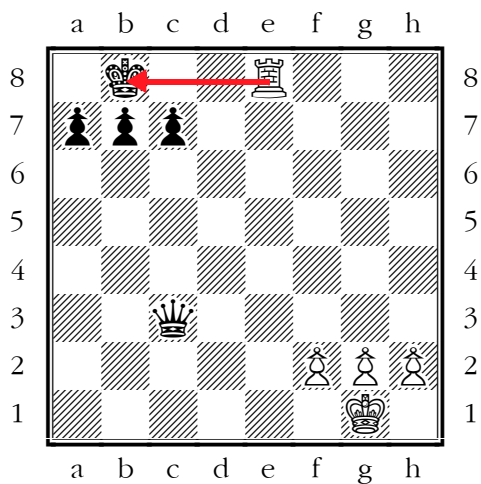
La chiave di questo matto è l'impossibilità del Re di muoversi: i propri pedoni (talvolta anche altri pezzi) fanno da schermo e consentono un matto decisivo.

Questo tema può essere usato anche in forme più elaborate. Nel terzo diagramma, se la mossa è al Bianco può giocare ♚c4xd5; se il Nero riprende la Donna giocando ♚d8xd5, il Bianco dà matto con ♖c1-c8. Così, sfruttando la minaccia del matto, il Bianco ha guadagnato una Torre.

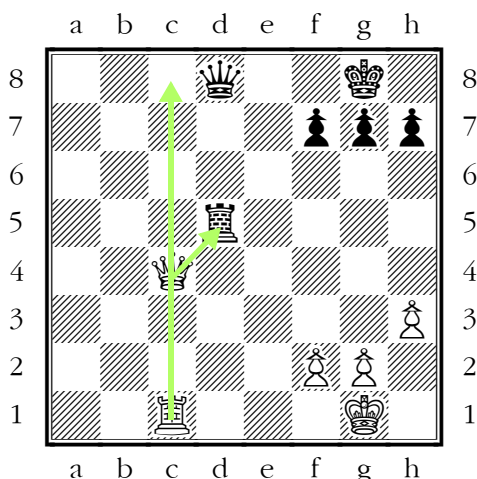
Comunque, se la mossa è al Nero, questi si salva giocando ♖d5-d1: dopo il cambio forzato delle Torri, la posizione è patta.



Diag. 35. Entrambe i colori possono mattare in fondo...



Diag. 36. ...muove il Bianco e mattain fondo



Diag. 37. Deviazione per il mazzo in fondo

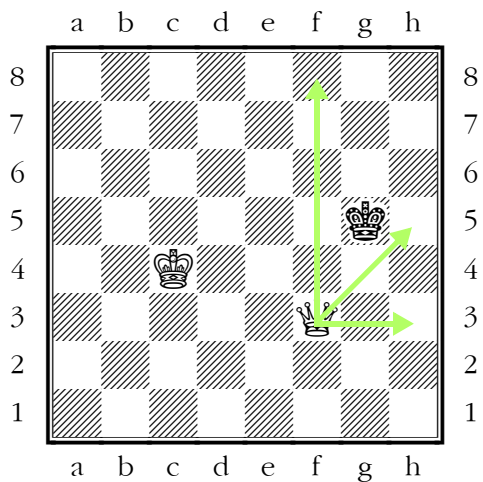
Il mazzo con la Donna

Dare scacco mazzo con il Re e la Donna contro il solo Re non è difficile. Bisogna però ricordare una regola che vale sempre:

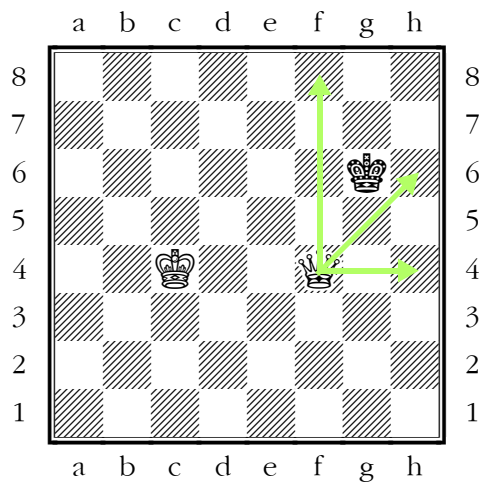
Un pezzo (sia pure la Donna) non può dare scacco mazzo da solo; avrà bisogno almeno dell'aiuto del Re.

Per dare mazzo, si applicherà il principio della gabbia: se si può restringere lo spazio dove si muove il Re avversario, si muoverà la Donna, altrimenti il Re. Attenzione sempre a non dare stallo.

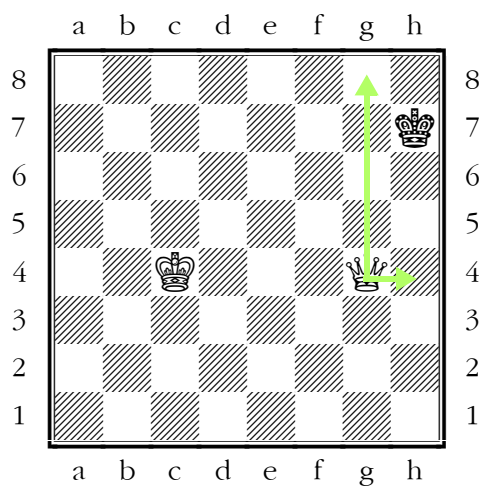
Bisognerà costringere il Re avversario su uno dei bordi della scacchiera; durante le prime mosse, il Re si avvicinerà alla Donna, poi insieme daranno mazzo. Vediamo con i diagrammi una sequenza di mazzo. Dalla posizione iniziale le mosse sono: 1... ♔g6 2. ♕f4 ♔h7 3. ♕g4 ♔h6 4. ♕d5 ♔h7 5. ♕e6 ♔h6 6. ♕f6 ♔h7 7. ♕g7#



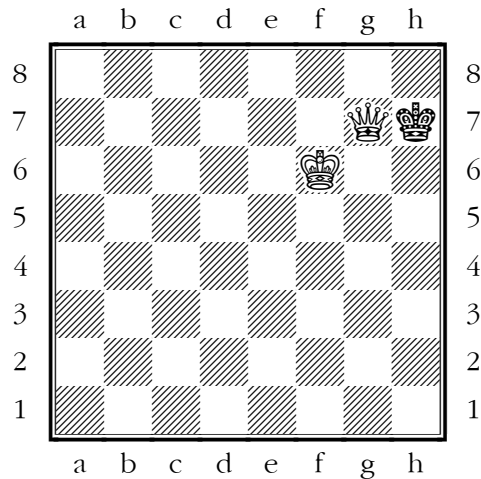
Diag. 38. Il matto di Donna



Diag. 39. Il matto di donna: si stringe la gabbia



Diag. 40. Il matto di donna: il Re è ormai alle corde!



Diag. 41. Il matto di Donna con l'aiuto del Re

All'inizio si muove la Donna, chiudendo la 'gabbia' del Re. Si continua così finché avvicinando la Donna al Re questa stringe senza farsi mangiare.

Quando il Re avversario è stretto su uno dei bordi della scacchiera, o la Donna non può stringere ulteriormente la gabbia, si avvicina il proprio Re.

È importante ricordare che nessun pezzo può dare scacco matto da solo!

Da ultimo, si dà scacco matto con la Donna, protetta dal proprio Re.

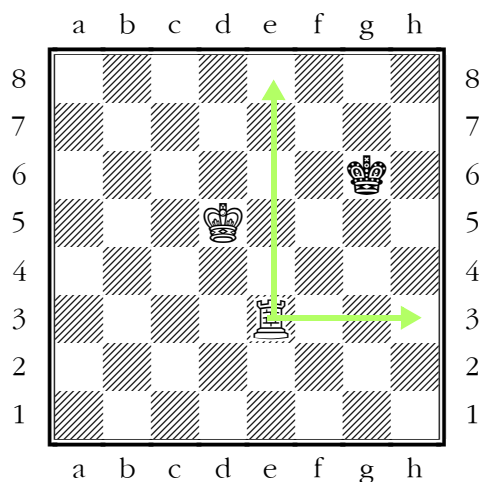
Il matto con la Torre

Il matto di Torre e Re contro Re è molto simile a quello di Donna. Sono entrambe molto comuni, specialmente nelle partite dei principianti, per cui è importantissimo padroneggiarli a perfezione.

Si applicherà lo stesso principio di quello di Donna, sebbene sia leggermente più lungo e il proprio Re svolga un ruolo più importante.

Dal diagramma iniziale, le mosse sono: 1. ♖f3 ♔g5 2. ♕e4 ♔g4 3. ♕e3 ♔g5 4. ♖f4 ♔g6 5. ♕e4 ♔g5 6. ♕e5 ♔g6 7. ♖f5 ♔g7 8. ♖f6 6. ♕e5 ♔g6 7. ♖f5 ♔g7 8. ♖f6 9. ♕f5 ♔g7 10. ♕g5 ♔h7 11. ♖g6 ♔h8 12. ♕f6 ♔h7 13. ♕f7 ♔h8 14. ♖h6#

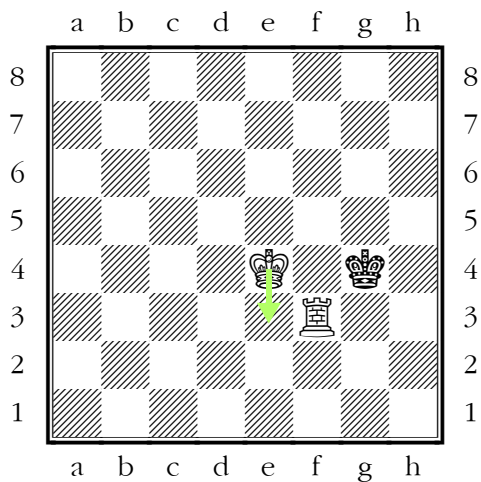
Come si vede, non sono poche mosse, quindi bisognerà imparare ad avere pazienza. Le mosse sono, però, abbastanza semplici se si è capito bene il principio della 'gabbietta'.



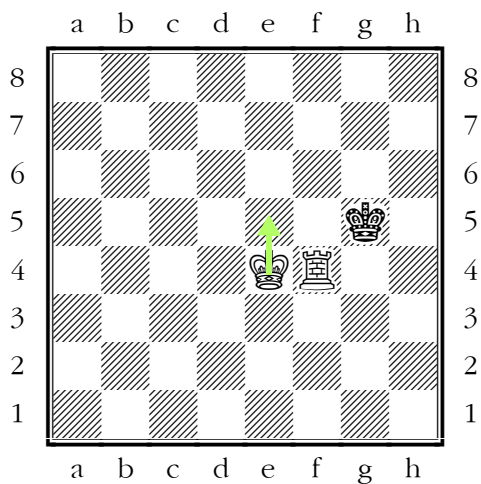
Diag. 42. Il matto di Torre, posizione iniziale

All'inizio, si dovrà avvicinare la Torre al Re nemico, stringendo la gabbia. Il Nero cercherà invece di avvicinarsi alla Torre per infastidirla e, se possibile per un errore, mangiarla.

Quando la torre non può muoversi senza allargare la gabbia, come nel diagramma, allora si muove il Re. Se si può avvicinare al Re nemico, andrà in quella direzione, altrimenti tornerà indietro, sempre vicino alla sua Torre.

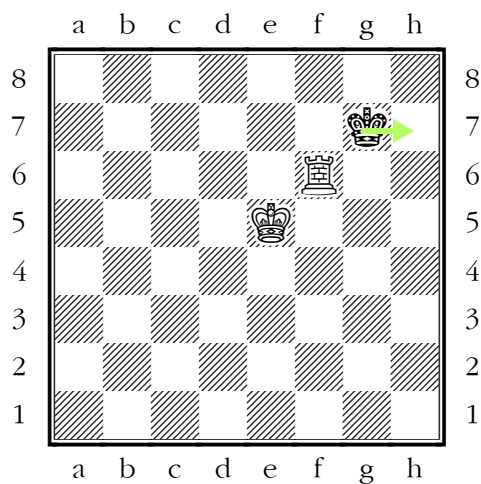


Diag. 43. Il matto di Torre, il Re indietreggia

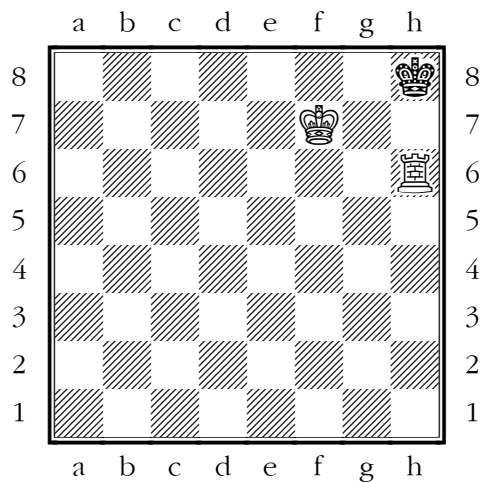


Diag. 44. Il matto di Torre, il Re avanza

Una volta che il Re sia stato spinto sul bordo, il Re in vantaggio cercherà di metterglisi davanti, dando matto con la Torre.



Diag. 45. Il matto di Torre, il Re si muove e il Re nero finisce sul bordo



Diag. 46. Il matto di Torre, posizione finale

Suggerimenti finali

Le mosse iniziali

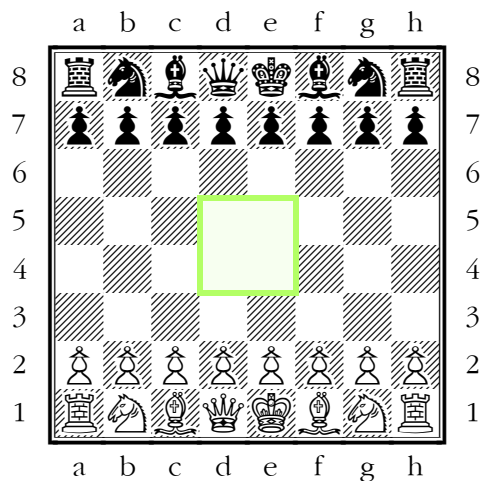
All'inizio, sarà opportuno cercare di muovere i pezzi in modo che ci facilitino lo scopo: mettere tutti i pezzi in gioco per creare un attacco tale da dare scacco matto.

Per ottenere questo risultato, converrà:

- sviluppare (ciò portare fuori dalla casa di partenza) tutti i pezzi, senza muovere più volte lo stesso se proprio non è necessario;
- muovere poco i pedoni; all'inizio è preferibile muovere i pedoni centrali (d2 ed e2, il pedone davanti alla Donna e quello davanti al Re);
- arroccare quanto prima; ritardare potrebbe significare avere un attacco dell'avversario più difficile da fermare;
- non muovere i pedoni davanti all'arrocco senza una ragione; il Re deve essere difeso dalle guardie-pedoni, così muoverli è quanto meno pericoloso.

Il centro

È altresì importante conquistare il ‘centro’, ovvero le quattro case centrali: d4, e4, d5 ed e5.



Diag. 47. Il centro

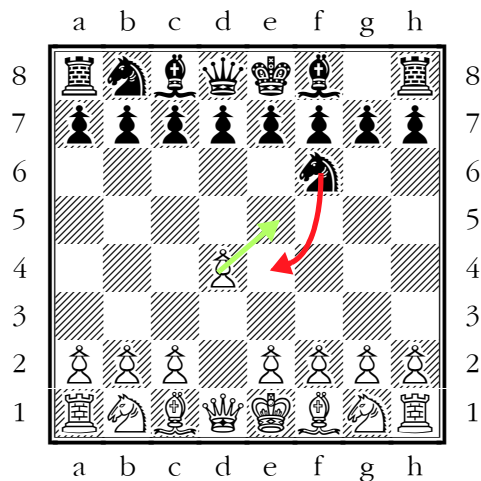
Intorno a queste case passa il successo della partita; è molto importante controllarle, cioè poter prendere un eventuale pezzo che le attraversa. Questo si può fare in due modi:

- con un pedone;
- con un pezzo.

Il controllo con un pedone è più efficace, in quanto si può liberamente dare su qualsiasi pezzo (si può perdere un

pedone per un pezzo, che vale sicuramente di più, nella fase iniziale della partita).

Ad es., in apertura spesso vediamo queste due mosse: 1.d4, per controllare e5, seguita da Nf6 , per controllare d5:



Diag. 48. Controllo del centro

Importanza dei pezzi

I pezzi non hanno tutti la stessa importanza; alcuni valgono di meno, altri di più, anche se dipende dalla situazione. Le valutazioni dipendono quindi dalla posizione, e i giudizi che diamo qui sono solamente indicativi.

Distinguiamo prima i:

- *pezzi*: tutti meno i pedoni;

- *pezzi pesanti*: la Donna e la Torre;
- *pezzi leggeri*: l'Alfiere e il Cavallo.

Inutile dire che i pezzi pesanti valgono più dei leggeri, e che i pezzi valgono più dei pedoni.

Vediamo ora una tabellina numerica:

Tabella 2. Valore dei pezzi

Pezzo	Valore
Re	Valore infinito: se lo si perde, la partita è finita!
Donna	circa 9 punti
Torre	circa 5 punti
Alfiere	circa 3 punti
Cavallo	circa 3 punti
Pedone	un punto

In base a questa tabella si ha che:

- una Donna vale quanto due Torri o tre pezzi leggeri;
- una Torre e un pedone equivalgono due pezzi leggeri;
- tre pedoni equivalgono un pezzo leggero.

Valgono però le seguenti considerazioni:

- quando i pezzi in campo sono pochi, i pedoni acquistano valore, giacché possono essere promossi;
- in posizioni aperte, due Torri sono meglio di una Donna;
- in posizioni aperte, un Alfiere gioca meglio di un Cavallo
- mentre, in quelle chiuse, un Cavallo è più abile a muoversi di un Alfiere;
- tre pedoni, se si riesce ad arrivare in finale, sono molto meglio di un Alfiere o un Cavallo!

In conclusione, è difficile dare regole generali.



Il Re e la Regina!

Gli scacchi sono belli per questo, quindi, non rimane che giocare e... divertirsi!

Per imparare di più

Vi sono molti ottimi libri di scacchi per continuare.

Un libro molto completo è senz'altro **Lezioni di Scacchi**, di Alvise Zichichi, ed. Mursia. Contiene tutti gli elementi necessari per imparare a giocare bene a scacchi. Per i bambini delle elementari è, però, opportuno che sia letto con un insegnante.

Dopo aver letto il libro di Zichichi, si potrà passare a **La via del successo negli scacchi**, del magico campione del mondo Mikhail Tal e il suo allenatore, Alexander Koblentz, ed. Prisma. Sono due volumetti che riprendono i temi delle 'Lezioni di scacchi', approfondendole ulteriormente.

Koblentz ha scritto anche un altro libro, **Teoria e pratica degli scacchi**, ed. Mursia, estremamente valido.

Il consiglio che ci sentiamo di dare agli aspiranti scacchisti è comunque quello di cercare amici con cui giocare, possibilmente in un circolo di scacchi. Nei circoli esistono i cosiddetti Centri di Avviamento Sportivo (CAS), con insegnanti per i diversi livelli. Si potrà così migliorare di molto prima di avere la necessità di consultare i libri, e si migliorerà nel migliore dei modi: giocando!

Per informazioni sulla Federazione scacchistica Italiana, si
può consultare anche il sito Internet

<http://www.federscacchi.it/>