SCACCHI

PER

TUTTI

Indice degli Argomenti

Introduzione 3
LA SCACCHIERA 4
I PEZZI 6
PRINCIPI DI STRATEGIA 14
PRINCIPI DI TATTICA 15
Impariamo a scrivere 18
Un po' di coordinazione… impariamo a muovere pochi pezzi: i FINALI 20
L'inizio di una partita e la scelta di un'apertura 25
Il tempo 28
Tendere un'imboscata: 29
L'importanza del post-partita 34
Conclusione: 36

Introduzione

Scrivere un libro non è mai una cosa semplice. Scrivere un manuale è ancor più difficile perché necessita di tecnicismi (parole degli addetti ai lavori). Scrivere un manuale su un gioco è peggio perché bisogna parlare in astratto e non si può mostrare in diretta il concetto. Scrivere un manuale di avviamento agli Scacchi è… ‘na faticaccia.

E quindi perché scrivere un manuale di scacchi quando ce ne sono già ennesime copie in giro? Perché, come già detto, sono tutti manuali tecnici ed a qualcuno serve qualcosa di diverso per tenere a mente le cose se non ne è abituato, inoltre i miei esempi si rifanno spesso alla vita reale per cui, potremmo dire, spiego anche come si potrebbero vivere gli Scacchi.

Il testo è nato come libro per bambini quando capii che dovevo cambiare modo di spiegare dopo aver fatto dei corsi scolastici. Comunque può essere letto a tutte le età ed il linguaggio è semplice e, spero, divertente. Ogni tanto ricorrerò a più metafore per spiegare lo stesso concetto, a me che sono cresciuto tra i fantasy in cui si schierano eserciti armati di spade personalmente piacciono gli esempi bellici e credo che siano più adatti considerato il gioco in esame. Ma per un bambino la guerra è meglio che resti lontana, ecco perché sono dovuto ricorrere anche ad altri esempi.

LA SCACCHIERA

Gli scacchi sono un Gioco o, meglio, uno sport e come ogni disciplina che si rispetti necessita di un campo dove giocare. Fin qui tutto logico. In questo caso abbiamo un grande quadrato composto da 64 quadratini che, per non confondersi, sono alternativamente bianchi e neri... si possono anche cambiare i colori purché se ne distinguano due preferibilmente uno chiaro ed uno scuro.

Ora un po' di geometria e di matematica. Se la figura è un quadrato significa che i 4 lati sono uguali. La superficie di un quadrato si trova con la formula lato x lato, di conseguenza il lato è l'area diviso il lato.
Dopo aver risolto lo scioglilingua passiamo alle moltiplicazioni (o, in questo caso, anche alle potenze): qual è quel numero che moltiplicato per sé stesso dà 64?

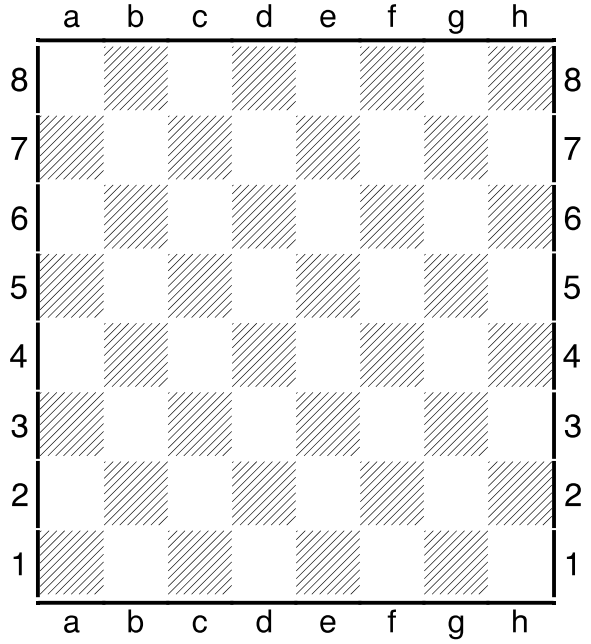
Una volta che avrete trovato la soluzione vi accorgerete, forse, che ai quattro angoli ci sono due caselle nere e due caselle bianche. Comandamento scacchistico vuole che in basso a destra ci sia una delle caselle bianche (quindi a sinistra ce ne sarà una nera, altrimenti giochiamo a dama).

Abbiamo disposto il terreno di gioco: la Scacchiera.

Tornando alla geometria spero che vi sia accorti che tutti questi quadratini (il nome corretto è case) permettono di formare le tipiche linee dello spazio: righe (negli scacchi sono note come traverse), colonne e diagonali.
Le righe sono quelle che vanno da sinistra a destra, o viceversa, quindi avrete ai lati caselle di colore diverso.
Le colonne sono quelle che vanno dal basso verso l'alto, o viceversa, ed anche qui le case terminali saranno diversamente colorate.
Le diagonali, invece, sono tutte dello stesso colore. Vi ricordate quando ho detto che gli angoli sono composti da due caselle nere e due bianche? Se si uniscono quelle due case bianche tra loro si ottiene una diagonale bianca; se si fa la stessa cosa con quelle nere si ottiene una diagonale nera.

Avete risolto la moltiplicazione di prima? Se sì bene, se no ve lo dico lo stesso. Il numero misterioso è 8.
Quindi avremo in totale 8 righe (traverse, potete ricordare questo nome pensando a quelle che sostengono le case o i letti), 8 colonne e… quante diagonali?
Sempre 8, perché anche gli angoli li possiamo considerare diagonali di una sola unità.

Ora che abbiamo la materia grezza mettiamoci subito le decorazioni, anche se agli inizi non sono essenziali poi potrebbero tornare utili ed è meglio trattarli ora che siamo in argomento. Ai lati della scacchiera possiamo mettere lettere e numeri. Le lettere indicano le colonne (quindi sono disposti in orizzontale), mentre i numeri le traverse (quindi sono in verticale). Ogni alfabeto ha i suoi caratteri, noi italiani useremo le prime 8 lettere dell'alfabeto ed i primi otto numeri (0 escluso!) quindi le colonne si chiameranno da sinistra a destra (per chi avrà il Bianco) A, B, C, D, E, F, G, H; le traverse sono dal basso verso l'alto 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.



Cosa si ottiene infine? Una bella tavolozza perfetta per giocare a battaglia navale!! E così terminò il libro e io dormii felice e contento…

C'è qualcosa che mi impedisce di dormire…mmmmm… ah già è vero!
Qui si spiegano gli scacchi e non battaglia navale. Vabbè…
Allora adesso tocca ai pezzi.

I PEZZI

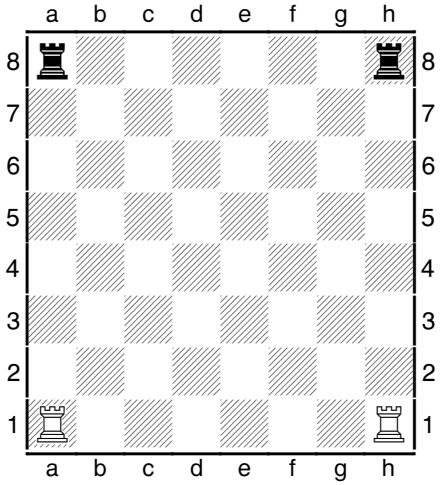
<Ci son due coccodrilli ed un orango-tango, due piccoli serpenti e l'aquila reale. Il gatto, il topo, l'elefante, non manca più nessuno… solo non si vedono i due unicorni>.
Eh già…negli Scacchi abbiamo di tutto. Non so perché mi viene in mente questa canzoncina quando penso ai pezzi degli scacchi, e nel mondo della letteratura scacchistica questi animali (aquila a parte) compaiono davvero.
Ripensandoci un legame tra la canzoncina e i pezzi della scacchiera c'è: sono un elenco di determinati nomi e da lì non si scappa. E così come dentro l'arca di Noè gli animali avevano un pezzo di barca ove stare (onestamente Io a quel tempo avrei chiuso fuori le zanzare), anche sulla scacchiera i pezzi hanno un posticino definito. E così come di animali ci sono diverse specie con diverse proprietà, idem per i protagonisti del gioco. Premettiamo che all'inizio stanno tutti nelle prime due righe più vicine al giocatore.

E quindi presentiamoli:
Torri! Cavalli! Alfieri! Re! Regina! Pedoni!

Un mio metodo per ricordarci i nomi e le posizioni? Immagiamo una storia!
Con nomi così appariscenti possiamo pensare agli abitanti di una corte reale, all'interno di un castello, magari ambientato in epoca medioevale. Ok. Facciamo uno sforzo di immaginazione. Oltre ai fossati, nella cinta muraria ci sono….

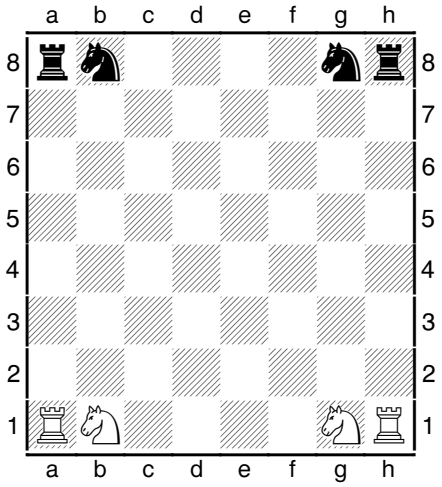
…le torri, e nella prassi si trovano in posizioni strategiche che spesso sono gli angoli.

Quindi mettiamo 2 torri agli angoli della prima traversa (i Bianchi sulla traversa 1 ed i neri sulla 8).



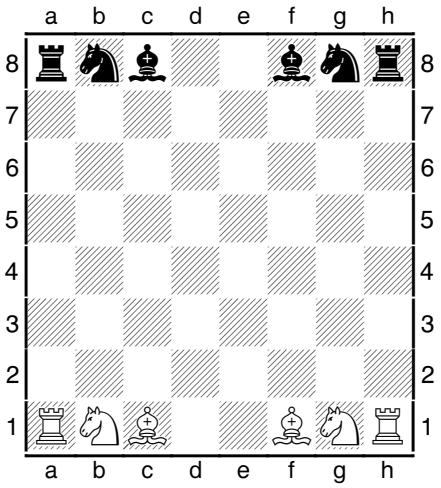
Torniamo a immaginare.
Spesso, essendo le torri anche case dei soldati, sia per motivi di praticità sia per motivi di sicurezza vicino ci sono le scuderie e dentro ci sono i ...
...Cavalli.

Quindi… 2 cavalli vicino alle Torri.



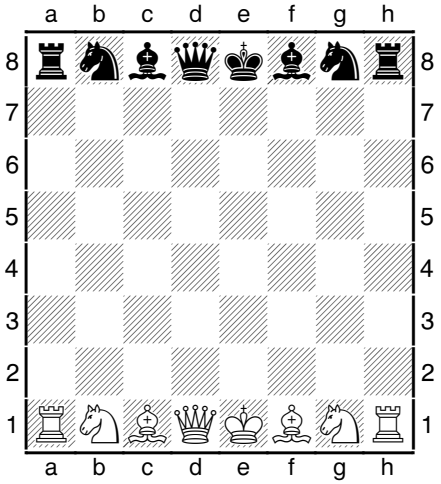
Ora siamo dentro il castello, smontiamo da Cavallo e ci avviciniamo alla corte reale, ma prima di essere accolti dobbiamo affrontare la burocrazia e farci accogliere dai portavoce delle due Maestà. Quindi incontriamo gli Alfieri.

2 Alfieri vicino ai Cavalli.

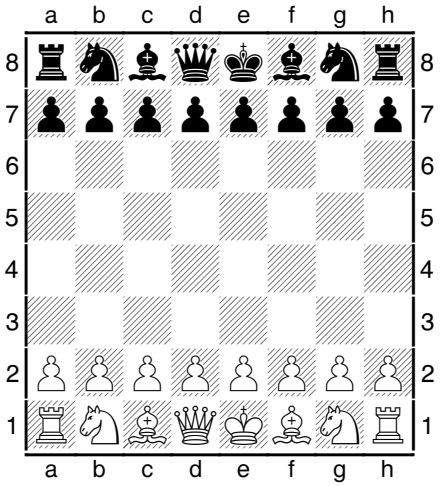


Ora siamo pronti per incontrare i Signori del castello. Il Re e la sua ~~Dama... 'nattimo che qui c'è un conflitto di interessi con un altro gioco da tavolo. Riproviamo.~~ Incontriamo il Re e la sua Regina.

Come ogni uomo felicemente sposato confermerà, chi comanda in famiglia è sempre……. la Donna. Onde per cui Lei se ne sta sul suo colore (ossia Donna bianca su casa bianca, Donna nera su casa nera che guarda caso è la colonna D di Donna), mentre il Re poveretto viene sfrattato ~~nel divano~~… nella casa vicina di colore opposto (se avete le lettere ed i Bianchi sulle traverse 1 e 2 sarà la colonna E)

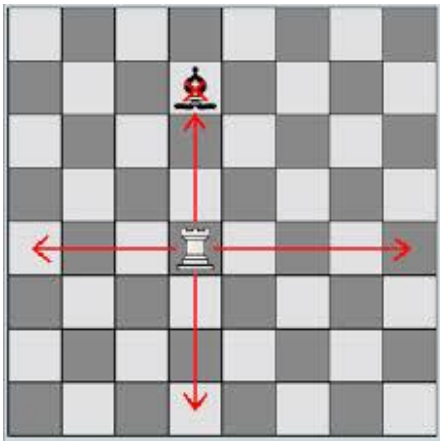


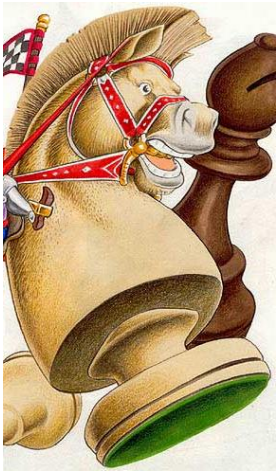
Ovviamente non ci si può immaginare una corte regia senza un esercito a parte la cavalleria, ci dovrà pur essere anche un corpo di fanteria e quindi ecco 8 pedoni tutti uguali che circondano le mura e si dispongono tutti sulla seconda traversa.



Bene. Abbiamo sistemato tutti nelle posizioni di partenza.
Ma come si muovono i pezzi? Non ci resta che riprenderli uno per uno e vederne le caratteristiche, il valore sul campo, le mosse speciali e le medaglie al valore.

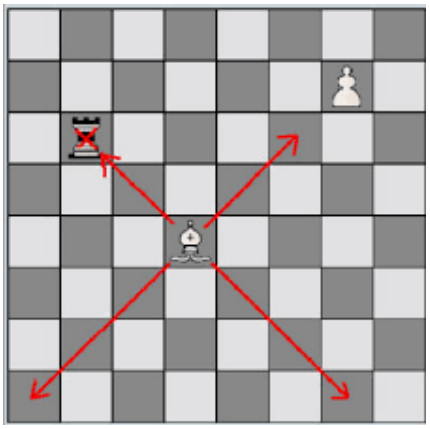
Torri. Costruzioni solide che devono essere in grado di passare da torri di controllo a torri d'assedio in tempi abbastanza rapidi. Per questo hanno la proprietà di muoversi lungo rettilinei orizzontali e verticali, quindi possono andare a destra ed a sinistra, su e giù finché c'è spazio. Grazie alla loro versatilità e mobilità hanno uno stipendio di 5 soldi.



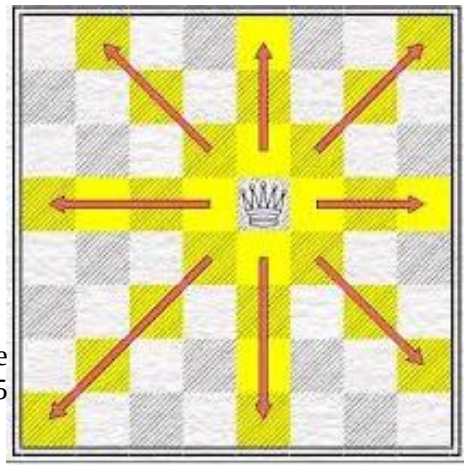


Cavalli. Sono gli unici animali e si son distinti grazie alla capacità di saltare, ma visto che saltare i fossi per la lunga è un'impresa ardua anche per loro hanno deciso di trattenersi a qualcosa di maggior portata, un salto di danza a L 3x2. Ossia saltano sulla casella di colore opposto più vicina ma non adiacente alla casa di partenza. Siete confusi? Allora semplifico. A partire dalla casa di partenza iniziate a contare 1, 2, 3 in qualsiasi direzione e poi fate un passo di lato. Oppure prima fate il passo di lato e poi iniziate contare 1, 2, 3. Proprio come il valzer. Dato che sono un po' lenti hanno un valore inferiore alle Torri e ricevono 3 soldi.

Alfieri. Devono essere in grado di portare i messaggi dei sovrani velocemente anche infiltrandosi tra le file nemiche, quindi anche gli Alfieri hanno deciso di andare in linea retta, ma per non essere troppo ostacolate dalle torri hanno scelto di percorrere le diagonali.
I 2 Alfieri, uno di Re ed uno di Regina viaggiano ognuno su un solo colore.
Dato che non sono come le torri e controllano caselle di un solo colore hanno lo stesso stipendio dei Cavalli ossia 3 soldi in quanto compensano con la velocità.



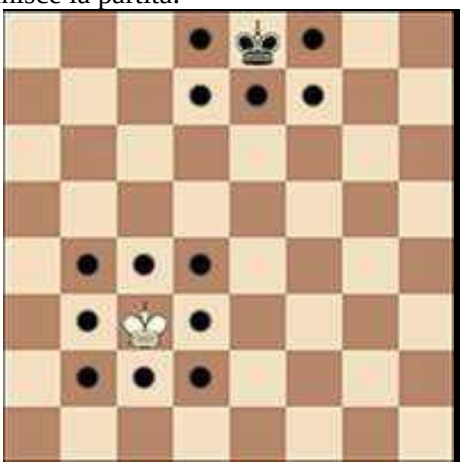
Donna. Se già da casa manda il Re altrove, cosa mai potrà fare quando esce? Ci sono molti detti sulle Donne e qui calza a pennello <Donna al volante, pericolo costante>. Anche negli scacchi si mette in testa di dare ordini e, complici i nobili natali, ha una gran libertà di movimento. Praticamente segue le orme del suo portabagagli (l'Alfiere) e la Torre ne diviene la portantina e quindi si può muovere in orizzontale, verticale e diagonale. Quindi unisce i movimenti di Torre e Alfiere.
La Donna oltre a essere la regina del focolare è anche la signora del portafoglio e quindi tira ben 9 soldi (5 della Torre + 3 dell'Alfiere + 1 perché è Lei)

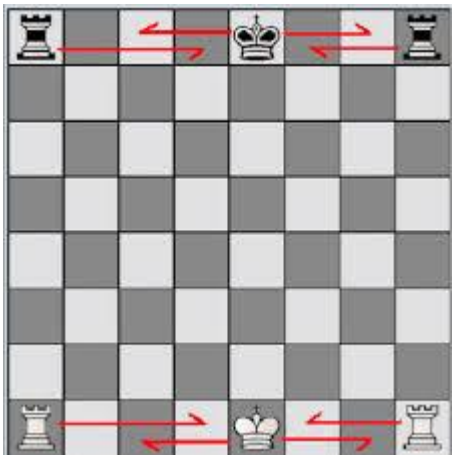


Re. Se la moglie esce di casa, ci vorrà qualcuno che tiene d'occhio gli interni, no? E poi Lui è il Re. Il Re!! Non può rischiare di essere catturato dai nemici. Quindi pur dimostrando le stesse qualità della Donna, farà solo un passetto alla volta per non rischiare di mettere fuori il naso o di sporcarsi troppo... ma non fatevi ingannare: quando le Donne se ne sono andate e la zona è abbastanza tranquilla allora inizia a scatenarsi e se ne va zonzo per la scacchiera a rinsaldare gli animi, anche se è solo una copertura per godersi l'assenza della consorte e spesso coglie l'occasione di cercarsene una nuova.
Come ogni castello che si rispetti anche negli scacchi ci sono i passaggi segreti ed anche negli scacchi il Re, per salvarsi da imminenti minacce, ne ha di suoi che gli permettono di avvicinarsi alle Torri (può essere quella della sua ala o a quella della consorte, non so se avete visto i film ambientati nei castelli, ma non è poi tanto strano che ci sia una ala riservata alla Regina). Se è un passaggio segreto non ci deve essere nessuno in vista tra Re e Torre per non spifferare tutto quindi Alfieri e Cavalli devono essersene già andati. E se vuole andare nell'ala della Donna allora anche Lei se ne deve essere andata (sennò chi la sente poi?). Questa fuga attraverso passaggi segreti si chiama ARROCCO (immaginate ad una rocca, una fortezza che dovrebbe tenere il Re al sicuro). Ovviamente anche i nemici non devono sapere nulla e quindi non

si può usare il corridoio segreto se il Re è direttamente osservato (la condizione di scacco che spiegherò poi) o se il passaggio è tenuto sott'occhio. Inoltre l'arrocco deve essere la prima cosa che il Re decide di fare quando pensa di muoversi e quindi non si può più fare se il Re o una Torre hanno già iniziato ad andare in giro. Si distinguono un arrocco corto ed uno lungo in base alle case di distanza tra Re e Torre, credo che sia intuitivo quale sia il lato corto (di 2 case) e quale quello lungo (di 3 case). In entrambi i casi il Re si sposta furtivamente di due passi (se ricordate la prassi era di uno) verso la torre prescelta che lo scavalca affiancandolo.

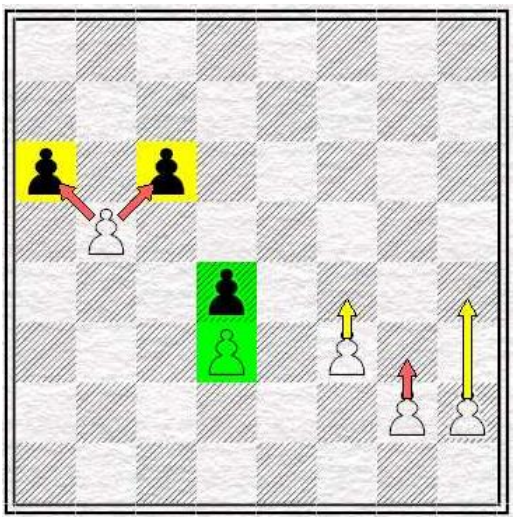
Non resta che concludere dicendo che il Re non ha un valore, nel senso che è troppo alto da quantificare e mentre si devono pagare gli altri della combriccola per il rischio che corrono, il Re non tira una lira perché se muore Lui finisce la partita.





Pedoni. Soldatini. Destinati a combattere in prima linea: a difendere il Re alcuni, ad attaccare il nemico gli altri. Gente impavida che non fugge e non torna mai indietro, spesso i primi a sacrificarsi per la causa. La loro parola d'ordine è AVANTI E SOLO AVANTI PRODI FANTI a testa bassa ed un passo alla volta. Solo all'inizio quando partono da casa, appena fatta colazione ed ancora carichi di energie possono scattare e correre di due caselle.

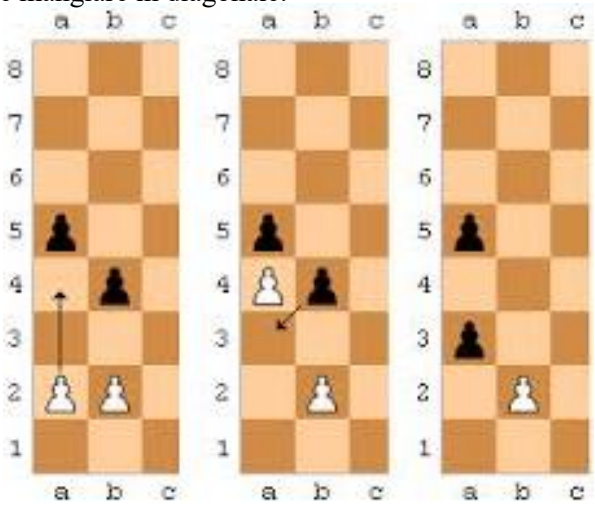
Cammina, cammina a passo di marcia ecco che... la scacchiera finisce. E che si fa se qualcuno arriva in fondo? Come in ogni esercito per il coraggio dimostrato sul campo ed aver compiuto la missione di approdare su terra straniera avviene la PROMOZIONE ad un rango più elevato come Alfiere, Cavallo (scambiare un puledro per un pedone... è meglio correggere ora), Torre (forse non era un pedone, ma un mattone?) o, se si viene a sapere che era una soldatessa, può sopraggiungere anche la promozione a Regina. Essendo quello di pedone il grado più basso anche lo stipendio è minimo ed infatti è solo di 1 soldo. Facendo un paio di conti, avendo una Regina dall'inizio se si riuscissero a promuovere tutti e 8 i pedoni a Donna si avrebbero ben 9 regine!



Nell'immagine qui a lato i pedoni evidenziati in verde non possono muoversi perché si bloccano a vicenda, quelli evidenziati in giallo possono essere mangiati dal Bianco mentre quelli a destra mostrano le possibilità di movimento.

Finora non abbiamo ancora accennato ad un aspetto importante del gioco. Anche qui i personaggi mangiano, come nella vita reale... cioè… non proprio, non possiamo invitarli a cena.
L'atto del mangiare avviene seguendo i movimenti dei pezzi sopra elencati (avete presente il detto: <Parli come mangi>? Beh... qui è mangi come ti muovi). Se immaginiamo le case come se fossero dei piatti da portata allora quando un pezzo vuole andare dove ce n'è uno di colore diverso gli balza addosso come il leone fa con la gazzella e... se lo pappa. Poi a pancia piena si ferma sul piatto/casa dove ha mangiato correndo il rischio di essere mangiato a sua volta (eh già... i rischi della vita) e resta in attesa di fare un altro viaggio o un altro pasto.
Ovviamente il cannibalismo è proibito e non si può mangiare un pezzo del proprio stesso colore anche se fosse un succulento, grasso Cavallo perfetto per lo spezzatino, infatti quando davanti si ha un alleato ci si deve fermare prima, ma visto che resta sulla linea di tiro di fatto lo si difende (cioè si è pronti è vendicarlo in caso di scomparsa, cioè mi mangi il mio cavallo da spezzatino? È logico che non ti sto a guardare, mi arrabbio e ti rimangio).
Solo i Cavalli possono scavalcare i pezzi. In linea generale tutti possono mangiare tutti, solo il Re ha problemi alimentari in quanto non può mangiare se così facendo corre il rischio di essere divorato a sua volta. Quindi il Re non può mangiare i pezzi difesi.

Torniamo i pedoni, abbiamo detto che hanno la testa bassa e gli occhi fissi al terreno e per questo non seguono questo metodo di procacciare. Non vedendo ciò che hanno davanti non possono mangiarlo, ma si fermano sulla casa prima, se però i nemici si trovano di lato in avanti (diagonale di una casa) allora li vedono con la coda dell'occhio e, se presi dalla fame, possono imitare l'Alfiere e mangiare in diagonale.
Infine hanno la possibilità di mangiare i pedoncini nemici che gli passano a fianco, ma solo se questi erano partiti con lo scatto iniziale di due passi.
Proviamo a immedesimarci nei pedoni: io sono il pedone-a2 qui di lato e vedo il nemico in agguato in b4, so che se avanzo di un passo posso morire, ma sono ancora a casa, ho fatto colazione e quindi posso scegliere di correre e fare due passi, in teoria dovrei essere salvo. Bene ora cambiamo prospettiva e diventiamo il ♟b4: ti ho visto correre e a me la gente che corre dà fastidio, mi sei pure venuto vicino (in a4) e puzzi di sudore per la corsa (che schifo)... ti mangio lo stesso. Faccio notare che bisogna cogliere l'attimo, se è sovrappensiero e non vede nulla, allora il pedone può proseguire la sua marcia, infatti i pedoni corrono una sola volta e possono dare fastidio una sola volta. Dato che tutto ciò può capitare solo sull'uscio di casa questa mossa speciale si chiama



PRESA AL VARCO

Riassumendo abbiamo visto movimenti, caratteristiche ed il valore dei pezzi.
È tempo di fare un altro esempio di tipo matematico per capire quando conviene (in linea di massima, ma le eccezioni sulla scacchiera ci sono sempre) mangiare o quando è meglio optare per la dieta e, dato che il nostro mondo gira attorno al vile denaro, prenderemo a riferimento gli stipendi accennati prima.

Se una Regina mangia un Cavallo e poi viene a sua volta mangiata abbiamo ceduto 9 soldi per 3 (gli stipendi) ottenendo una differenza sfavorevole di 6 soldi. Anche se fossero banane o patate la differenza sarebbe comunque sfavorevole dato che l'altro mangerebbe più di Noi senza ingrassare.
In una scuola in cui insegnavo ricorrevo all'esempio dei voti. In questo esempio avrei detto che è come chiedere alla maestra di darmi 3 mentre all'altro dare 9. Capisco la gentilezza d'animo e l'amicizia per l'altro, ma dubito che uno preferisca un voto basso rispetto ad uno alto. Purtroppo si vede che come esempio non andava bene perché era come parlare coi banchi o con i muri.
Allora provo a ricorrere alle equazioni (dove l'uguale non indica solo l'uguaglianza, ma a destra ci sono i punti dei pezzi di un giocatore, a sinistra dell'altro):
9=3 se la vede una maestra di matematica impallidisce. Quando si mangia l'obiettivo è rendere i valori quanto più vicini tra loro o se proprio il valore maggiore deve essere il nostro.
Questo esempio ebbe fin troppo effetto, fatto sta che i bambini dimenticarono che l'obiettivo era dare scacco matto (vedremo dopo cos'è) e si prefiggevano l'obiettivo di accumulare quanti più punti possibili.

Riprendendo l'equazione di prima sarebbe accettabile se fosse 9=3+3+3. Sarebbe dire Donna data in cambio di un alfiere + un cavallo + un altro alfiere o altro cavallo. Abbastanza comune negli scacchi è il 9=5+5 (10) dove la Donna viene da data in cambio per le due Torri.

Vi lascio qualche equazione da risolvere, fatevi due conti e dite a chi conviene.

1) ♖♕=♜♝♞♟♟
2) ♟♟♞=♖
3) ♕=♜♜
4) ♘=♝
5) ♘=♟

Abbiamo il campo di gioco ed abbiamo le pedine. Basta solo iniziare.
Negli Scacchi inizia sempre prima il Bianco, poi il Nero, poi di nuovo il Bianco e poi ancora il Nero e così via. Un po' come in una partita di tennis: il turno di colpire la palla passa da un giocatore all'altro, negli scacchi muovendo si passa il turno ed il diritto di muovere al tipo che avete di fronte.

Per terminare questa prima parte vediamo quali sono i possibili risultati di una partita:
Vittoria di una delle due parti e sconfitta dell'altra, ciò può avvenire per scacco matto o abbandono di una delle due parti.
Pareggio che può avvenire per:

- accordo tra i giocatori;
- stallo: il giocatore che deve muovere non ha la possibilità di muovere;
- ripetizione di posizione per 3 volte (con richiesta all'arbitro);
- ripetizione di posizione per 5 volte (non serve l'arbitro);
- esecuzione di 50 mosse senza mangiare nulla o spingere un pedone (con richiesta all'arbitro);
- esecuzione di 75 mosse senza mangiare nulla o spingere un pedone (non serve l'arbitro).

Come spero abbiate notato dai commenti nelle parentesi oltre ai due giocatori in una partita può intervenire anche una terza figura ossia l'arbitro. Questi ha il compito di sorvegliare e garantire il buon andamento di una manifestazione sportiva, di far rispettare le regole degli scacchi, il decoro ed il rispetto del gioco.

Spero che fin qui abbiate capito tutto, vi siate divertiti e che la vostra immaginazione si sia ben allenata perché d'ora in poi non sarà tutto così semplice. Infatti è arrivato il momento di passare al lato strategico del gioco e gli esempi che userò richiedono fantasia.

PRINCIPI DI STRATEGIA

È arrivato il momento di muovere i primi passi nel mondo delle partite di scacchi. Così come ci sono bambini che gattonano a caso per fare pratica e bambini che camminano verso una direzione precisa; sulla scacchiera ci si può muovere a caso o muovere secondo un obiettivo razionale.
Se volete la prima opzione potete anche chiudere il libro, se scegliete la seconda allora sappiate che seguire quanto scritto è come camminare con qualcuno che vi tende una mano. Prima o poi dovrete andare da soli comunque, ma all'inizio quando c'è ancora poca coordinazione tra pensiero e azione... una mano tesa in aiuto è come una garanzia di sicurezza.

Esempio numero 1: in un/una paese/città standard dove si trovano tutti i punti di riferimento più importanti (chiesa, scuola, banca, poste, mercato, monumenti...)?
Eccezioni a parte, spesso si può trovare tutto in centro città.
Quindi come prima cosa, non sapendo ancora cosa ci serva di preciso è buona norma andare al centro e poi da lì guardarsi attorno e scegliere la meta finale.
Negli scacchi è uguale. Il primo obiettivo strategico è andare verso il centro della scacchiera, perché poi da lì si potrà meglio decidere se conviene giocare a destra o a sinistra. Ovviamente al centro non ci andiamo con le mani o con la faccia, ma ci portiamo i pezzi che abbiamo di cui alcuni ci arrivano più velocemente degli altri. Dato che di centro ce n'è solo uno, mentre i giocatori sono due, la spunterà chi ha un maggior numero di pezzi a controllare e/o occupare questa zona della scacchiera.

Perché è così importante?

Se dobbiamo andare a fare la spesa in un supermercato in cui può entrare una sola persona alla volta e c'è già qualcuno dentro… la cosa non è molto gradevole anche perché non è detto che la persona esca. E, guarda caso, il supermercato spesso sta in centro e negli scacchi c'è un solo posto per parcheggiare. Quindi cosa bisogna fare? Arrivare prima in centro, parcheggiare ed entrare per primi al supermercato. Se arriviamo dopo possiamo provare a far uscire la persona infastidendola, ad esempio sabotandogli la macchina, urlandogli addosso, … in ogni caso sarebbero azioni da esterno a cui non è detto ci sia la reazione da noi voluta. E non potendo parcheggiare non si può neanche visitare al meglio il resto della cittadina.

Negli scacchi il centro è cruciale ed è costituito dalle 4 caselle centrali (E4, E5, D5, D4), per amor di precisione queste formano il piccolo centro, le case circostanti formano il grande centro e hanno un'importanza relativa in quanto di collegamento tra il centro e le ali su cui si potrebbe condurre un attacco.

Se volessimo paragonarlo ad un punto strategico delle guerre passate, quando ancora si combatteva con la spada, è come all'unico punto sopraelevato della zona, chi prima vi arriva vi può costruire un avamposto contro il Nemico che sarà sfavorito dalla pendenza e quindi più facile da prendere di mira, di conseguenza va conquistata perché permette di avere una visualizzazione migliore, inoltre una posizione alta permette di contenere al meglio un assalto (sole negli occhi, le persone salendo si stancano e bla bla bla, ma oggigiorno con le armi da fuoco significherebbe solo essere presi di mira, quindi forse sarebbe meglio avere una conca in cui ripararsi).

Ma come si conquista il centro? E con quanti pezzi?

Ovviamente con ciò che ci può andare: i due pedoni centrali occupano e controllano, i due pedoni C ed F possono solo controllare così come i Cavalli, gli Alfieri, la Donna e le Torri. Ed affinché entrambe le Torri possano esercitare una qualsiasi influenza sul centro è bene togliere di mezzo il Re mediante un arrocco.
I pezzi possono essere visti come dei bimbi che hanno la scelta tra lo stare a casa a fare i compiti ed uscire a giocare (solo pochi possono stare a casa a giocare con la PS) quindi per amor di non studio spero che la maggior parte voglia uscire a giocare. Come? Un paio di pedoni al centro per permettere a tutti (soprattutto gli Alfieri) di uscire, tirare fuori TUTTI i pezzi e solo poi farli collaborare per attaccare.
Ci sono un paio di regole che possono indirizzare nella giusta direzione:
non muovere lo stesso pezzo in apertura (l'inizio di una partita), ossia quando si è mosso un pezzo poi se ne tira fuori un altro ad eccezione che: si possa guadagnare materiale (mangiare senza farsi rimangiare) o si viene attaccati da un pezzo di minor valore o si viene attaccati e dopo non si potrebbe rimangiare.
<Prima fuori i Cavalli e poi gli Alfieri>, fu un vecchio campione del mondo a dare questa massima, infatti gli Alfieri da casa hanno già un maggior controllo rispetto agli equini e possono scegliere poi dove è meglio posizionarsi. Quindi tutti al centro tranne il Re.

E con questo abbiamo terminato la base della base della strategia scacchistica.

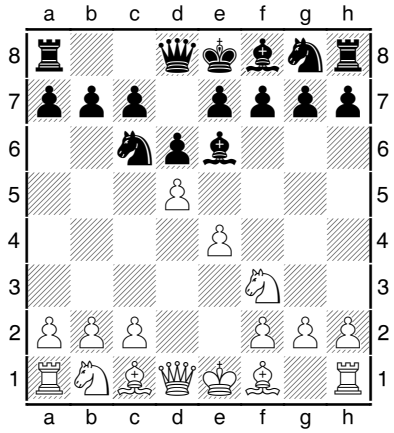
PRINCIPI DI TATTICA

Ci sono diversi modi per intendere la parola tattica a seconda dell'Autore che si considera: - l'applicazione della strategia, - il momento combinativo della partita che porta ad una disuguaglianza materiale o posizionale. A mio avviso sono entrambe definizione paritetiche che possono coesistere all'interno di una stessa partita.

Per iniziare ad aumentare la nostra visione tattica bisogna conoscerne le forme base: forchetta, doppio/triplo, inchiodatura ed infilata.

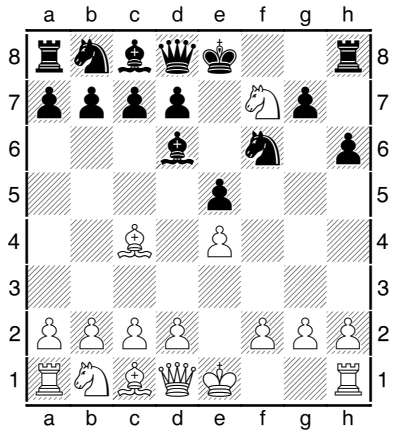
Con **forchetta** si intende una minaccia portata da un pedone che attacca due pezzi contemporaneamente ed uno di essi cadrà sicuramente (quindi se uno riesce a scappare creando una minaccia maggiore non si ha una forchetta).

Esempio di forchetta tra Cavallo e Alfiere.



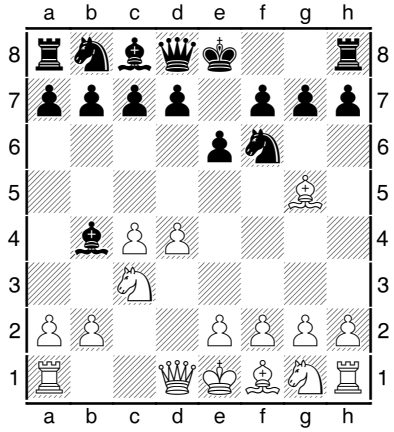
Il **doppio/triplo** è una minaccia fatta dal Cavallo a più pezzi contemporaneamente, la forma di doppio più devastante è quando uno dei pezzi attaccati è il Re, in tal caso l'altro pezzo può cadere alla mossa dopo.

Nell'esempio sottostante si può vedere un triplo tra Donna, Torre e Alfiere.

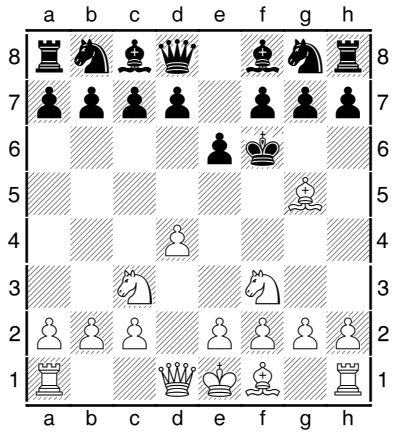


L'**inchiodatura** è una minaccia portata da un pezzo che va in linea retta (Alfieri, Torri o Donna) verso un pezzo impedendogli di muoversi in quanto cadrebbe il pezzo retrostante di maggior valore, quindi è come se avesse un chiodo e non può muoversi. Se dietro c'è il Re si ha un'inchiodatura assoluta ed il pezzo inchiodato perde qualsiasi azione aggressiva che aveva, negli altri casi si parla di inchiodatura relativa, ad es. se un Alfiere attacca un Cavallo (un'inchiodatura molto comune) che ha dietro (in diagonale) la Regina o la Torre, il Cavallo potrà muoversi ma col rischio che ciò che c'è dietro muoia.

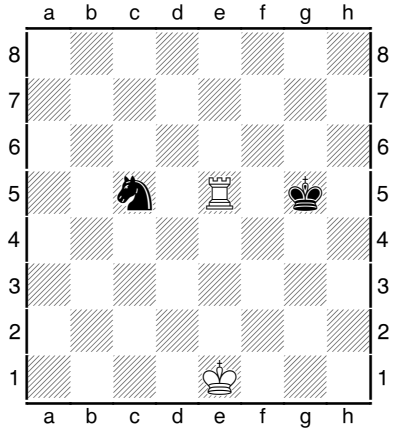
Nell’esempio sottostante il Nero fa un’inchiodatura assoluta (Alfiere inchioda il Cavallo sul Re), il Bianco relativa (Alfiere inchioda Cavallo sulla Regina)



L’**infilata** è il contrario dell’inchiodatura: si attacca il pezzo più forte perché dietro c’è quello più debole, spesso indifeso, che potrà essere mangiato.
Nell’esempio sottostante c’è l’infilata del Re, con scacco, sulla Donna.



Infine c’è anche la minaccia portata da un pezzo che si muove in linea retta che attacca due pezzi in contemporanea, ad es. Torre che si trova tra Re e Donna o tra Re e Cavallo, ad es.



E come dice una canzone <povero Re e povero anche il Cavallo>.

Tutti questi trucchi tattici permettono, in genere, di guadagnare materiale e ciò è spesso indispensabile per potere vincere, magari costringendo l'avversario all'abbandono.
Certo è vero che <abbandonando non ha mai vinto nessuno> e quindi vi sono casi in cui si può decidere di proseguire anche in inferiorità numerica basandosi sulla superiore qualità di gioco. La storia è maestra in questo, quante volte si son visti eserciti di diverse dimensioni in cui il minore resiste?

Per chi conosce la storia greca non può non essere noto il seguente esempio:

Impariamo a scrivere

Al fine di tramandare le proprie gesta sulle 64 caselle si è sviluppata la notazione scacchistica che permette ai posteri la possibilità di rigiocare le mosse di tempi passati e la temuta… ardua sentenza.
La nomenclatura cambia di Paese in Paese, ma il concetto è uguale in quasi tutto il mondo, intanto una premessa: per 'pezzo' si intende un pezzo diverso dal pedone.

Ciascun pezzo è indicato da un'abbreviazione. Nella lingua italiana, si usa l'iniziale maiuscola del suo nome. Ad esempio: R = Re, D = Donna, T = Torre, A = Alfiere, C = Cavallo.
I pedoni non sono indicati dall'iniziale e sono, quindi, riconoscibili dalla sua assenza. Ad esempio, le mosse si scrivono e5, d4, a5, e non pe5, Pd4, pa5.
Le otto colonne (da sinistra a destra per il Bianco e da destra a sinistra per il Nero) sono rispettivamente indicate dalle lettere minuscole a, b, c, d, e, f, g, h.
Le otto traverse (dal basso in alto per il Bianco e dall'alto al basso per il Nero) sono numerate rispettivamente 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Di conseguenza, nella posizione iniziale, i pezzi e pedoni bianchi sono collocati sulla prima e seconda traversa; i pezzi e pedoni neri sono sull'ottava e settima traversa.
A causa delle regole precedenti, ciascuna delle 64 case è invariabilmente indicata da una combinazione di una lettera ed una cifra, ossia ha un suo nome

Ciascuna mossa di un pezzo è indicata mediante:
l'abbreviazione del nome del pezzo in questione e la casa di arrivo senza trattini in mezzo ad es. Ae5, Cd2. Nel caso dei pedoni, si indica solo la casa di arrivo. Ad esempio: e5, d4, a5. Quando un pezzo effettua una cattura, si può inserire una 'x' tra l'abbreviazione del nome del pezzo e la casa di arrivo ad es: Axe5 o Cxd2. Quando a mangiare è un pedone si indica la colonna di partenza, quindi si inserisce una 'x' ed infine la casa di arrivo. Esempi: dxe5, gxf3, axb5. Nel caso di una cattura 'en passant' o 'al varco', si può aggiungere 'e.p.' alla fine dell'annotazione. Ad esempio: exd6 e.p.
Se due pezzi identici possono muoversi verso la stessa casa, il pezzo mosso si indica come segue:
1. Se entrambi i pezzi sono sulla stessa traversa, con:
abbreviazione del nome del pezzo, colonna di partenza e casa di arrivo.
2. Se entrambi i pezzi sono sulla stessa colonna, con:
l'abbreviazione del nome del pezzo, la traversa della casa di partenza e casa di arrivo.
Se i pezzi si trovano su traverse e colonne differenti, si preferisce il primo metodo.
Esempi:
Se ci sono due Cavalli sulle case g1 ed e1, e uno di essi si muove alla casa f3: Cgf3 oppure Cef3, secondo il caso.
Se ci sono due Cavalli sulle case g5 e g1, e uno di essi si muove alla casa f3: C5f3 oppure C1f3, secondo il caso.
Se ci sono due Cavalli sulle case h2 e d4, e uno di essi si muove alla casa f3: Chf3 oppure Cdf3, secondo il caso.
Se sulla casa f3 ha luogo una cattura, si può ancora applicare la notazione degli esempi precedenti, ma si può inserire una 'x': 1) Cgxf3 oppure Cexf3, 2) C5xf3 oppure C1xf3, 3) Chxf3 oppure Cdxf3, secondo i casi.
Infine in caso di promozione di un pedone, si indica l'effettiva mossa del pedone seguita immediatamente dall'abbreviazione del nuovo pezzo. Esempi: d8D, exf8C, b1A, g1T.
Altre abbreviazioni sono:

0-0 = arrocco con la Torre h1 o h8 (arrocco corto)
0-0-0 = arrocco con la Torre a1 o a8 (arrocco lungo)
+ = scacco
++ o # = scaccomatto
?? = mossa sbagliatissima
? = mossa sbagliata
?! = mossa dubbia
!? = mossa interessante
! = buona mossa
!! = ottima mossa
+- = grande vantaggio del Bianco
-+ = grande vantaggio del Nero
= → proposta di patta, ma anche posizione pari
1-0 = vince il Bianco
0-1 = Vince il Nero

Esempio di partita:
1.e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Ag5 Cc6 8. De3+ Ae7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

Un po' di coordinazione… impariamo a muovere pochi pezzi: i FINALI

Può sembrare una contraddizione iniziare a insegnare qualcosa a partire dalla fine, ma in realtà c'è una filosofia di fondo che ho ereditato ascoltando un GM italiano (una delle poche cose decenti che gli ho sentito dire nell'occasione): la scacchiera è popolata da esseri che si muovono tutti in modo diverso e riuscire a coordinarli tenendo conto di queste complessità ed ampie possibilità può rivelarsi una sfida ardua per chi è un neofita ed a volte anche per chi è veterano. Motivo per cui, a mio parere, è una buona cosa prima imparare a coordinare pochi pezzi ed aggiungerne un po' alla volta.

Incominciamo a sfatare a un mito: essendo il Re il pezzo più importante se ne sta nelle retrovie nelle prime due fasi del gioco in quanto rischia di essere intrappolato dalle forze nemiche, nel finale essendo tali rischi molto minori a causa del mangia mangia che è avvenuto prima, la sua capacità di potersi muovere, seppur con calma, in tutte le direzioni lo rende ora uno dei pezzi più forti.

Inoltre c'è il fatto che i due Re non possono mai venire a contatto il che permette al giocatore che ha del materiale in più di poter spingere il Re avversario in un angolo ostacolando e ostruendo la strada al monarca nemico con il proprio, tal principio si chiama **opposizione**.

In questo contesto vedremo e chiariremo anche i due concetti fondamentali e l'obiettivo del gioco: lo scacco e lo scacco matto. Anche qui immaginazione. Pensiamo di muovere un pezzo o pedone due volte, se con la seconda mangeremmo il Re allora abbiamo fatto scacco.

Lo scacco (attacco al Re) è una minaccia imperativa che non può essere ignorata, se il Re dovesse morire la partita finisce. Per fortuna gli scacchi sono un gioco abbastanza civile e non può mangiare il Re, ma può solo essere attaccato e, infine, messo agli arresti domiciliari con controllo 24h su 24h in tutte le direzioni.

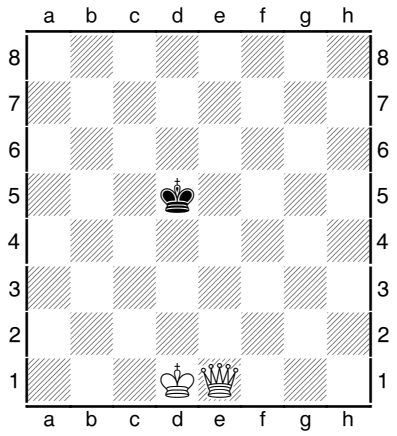
Prima vediamo come il Re può difendersi da uno scacco e lo facciamo con una simulazione di vita reale. Mettiamo che io coi miei quasi 100Kg di supporto stia per venire da voi tappetti a darvi uno schiaffo, che fate? Possibilità nr. 1: la fuga del codardo: alias scappate. Possibilità nr. 2: chiamate aiuto alias chiedete ad un pezzo di aiutarvi il che può avvenire in due modi: si para davanti come uno scudo (un po' come quando a calcio si crea una barriera di difensori in occasione di un calcio di punizione) oppure l'aiuto viene da me e mi dà uno schiaffo prima che negli scacchi si traduce nel togliere di mezzo l'aggressore.

Se in seguito ad un attacco (lo scacco) non si riesce ad attuare nessuna forma di difesa allora è scacco matto (dal persiano Re morto).

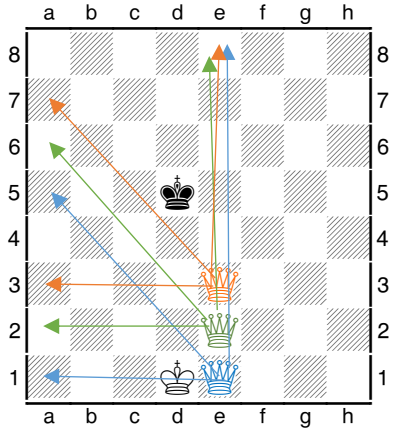
Meglio vedere con degli esempi e sia per capire meglio sia perché il capitolo parla di pochi pezzi vediamo lo scacco matto nei finali.

Finale 1:
Re e Donna contro Re

La parte che ha la Donna vince sempre, se non fa svarioni, facendo collaborare i due pezzi. C'è un detto scacchistico, ma anche reale, che dice <Donna sola non fa figli>.



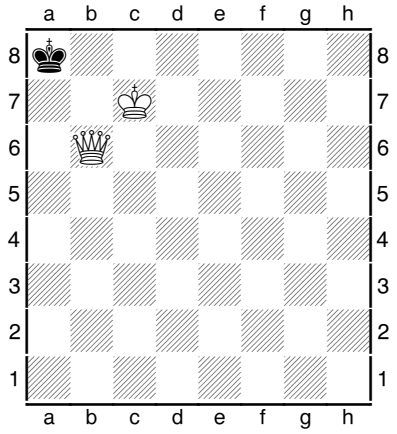
Se partiamo dalla posizione soprastante non bisogna cadere nella tentazione di fare continuamente scacco (con l'effetto collaterale di perdere la voce nel dire scacco), ma la prima cosa da fare è togliere case di fuga al Re nemico. Vediamo come la posizione della Donna funge da recinto per il Re pian piano che si sposta con l'illustrazione sottostante.



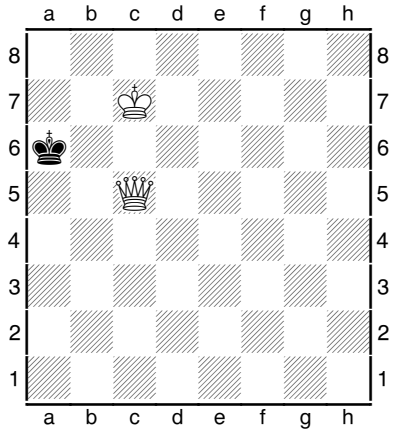
Se torniamo al primo diagramma il finale si potrebbe condurre con le seguenti mosse:
1.♕e1-e7 ♔d5-c6 2.♔d1-c2 ♔c6-b5 3.♕e7-d6 ♔b5-a5 4.♔c2-b3 ♔a5-b5 5.♔b3-c3 ♔b5-a5 6.♔c3-c4 ♔a5-a4 7.♕d6-a6# qui il Re Bianco impedisce a quello Nero di andare sulla colonna-b in quanto i Re non possono mai entrare in contatto.

Oppure si può procedere con una tranquilla limitazione delle caselle del Re nero e poi avanzare il proprio per dar man forte alla propria Donna:
1.♕e1-b4 ♔d5-e6 2.♕b4-c5 ♔e6-d7 3.♔d1-e2 ♔d7-e6 4.♔e2-e3 ♔e6-d7 5.♕c5-b6 ♔d7-e7 6.♔e3-e4 ♔e7-d7 7.♔e4-e5 ♔d7-e7 8.♕b6-c7+ ♔e7-f8 9.♔e5-f6 ♔f8-e8 10.♕c7-e7#

L'unica cosa a cui fare attenzione è evitare, per chi è in attacco, lo stallo (posizione in cui chi ha mossa non ha possibilità di fare mosse legali) che chiude la partita in parità. Con questi due pezzi ci sono due posizioni da evitare. La prima in cui la sola Donna mette all'angolo il Re nemico togliendogli vie di fuga.



La seconda in cui anche il Re impedisce al nemico di salire.



Finale 2:
Re e Torre contro Re

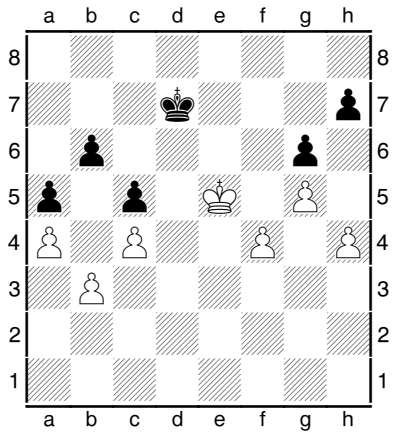
La logica di base è la stessa che con la Donna: Re e Torre devono collaborare per togliere spazio al Re avversario finché non sarà possibile dare l'agognato matto. Avendo la Torre meno potere della Donna il procedimento è un po' più laborioso, inoltre il Re svolge un ruolo fondamentale in quanto deve poter difendere la Torre (prima il Re non poteva avvicinarsi alla Donna nemica, mentre può accostarsi alla Torre) o togliere case.

Non cadete nella tentazione di continuare a dare scacco!!

Gli altri matti elementari sono quelli con la coppia degli Alfieri vs Re e Cavallo + Alfiere vs Re, ma essendo più laboriosi non vedo il motivo di trattarli in un corso per principianti.

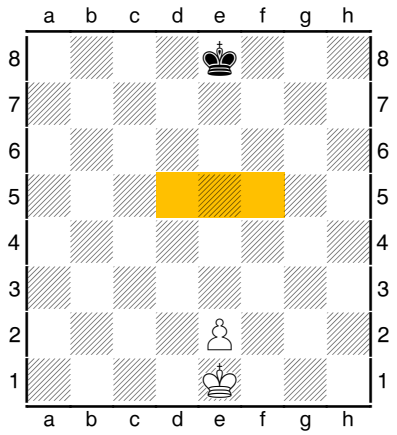
Finale 4

Di grande rilevanza e piuttosto comuni sono, invece, i finali di Re e pedone/i vs Re.
Vediamo un es.



Questo è un caso semplice in cui il Bianco ha un netto pedone in più. In tal caso gli basta spingere il pedone extra uno alla volta per vincere, poi può cedere quell'ultimo pedone sul lato di Re per poter andare in tutta tranquillità a mangiare quelli a Ovest.
Quindi possiamo vincere col Bianco nel seguente modo:
1.f4−f5 g6xf5 2.♔e5xf5 ♔d7−e7 3.h4−h5 ♔e7−f7 4.g5−g6+ h7xg6 5.h5xg6+ ♔f7−g7 6.♔f5−g5 ♔g7−g8 7.♔g5−f6 ♔g8−f8 il Nero ha l'opposizione, ma in primis non avrà lo stallo perché dovrà muovere i pedoni a Ovest ed il bianco può ora iniziare la caccia **8.♔f6−e6 ♔f8−g7 9.♔e6−d6 ♔g7xg6 10.♔d6−c6 ♔g6−f5 11.♔c6xb6 ♔f5−e5 12.♔b6xc5** ed ora si promuove tranquillamente il pedone e si vince.

Ora vediamo meglio il concetto di opposizione vedendo il finale con un singolo pedone.

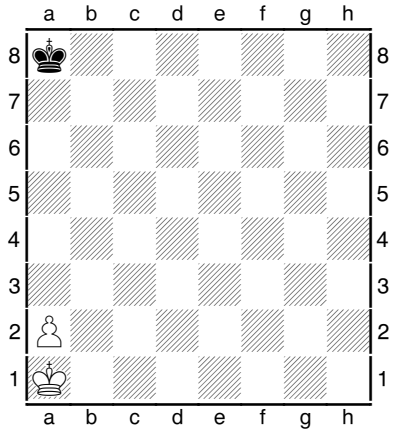


Quelle colorate sono le case critiche per il pedone. Il primo Re che ci arriva si assicura il vantaggio in quanto o permette il passaggio al pedone o lo ostacola.
1.♔e1-f2 ♔e8-f8 l'opposizione si esegue restando sulle case dello stesso colore e sulla stessa linea (in genere colonna), se vicine si parla di opposizione vicina, se distanti si parla di opposizione lontana 1...♔e8-f7 2.♔f2-f3 ♔f7-e6 3.♔f3-e4 ♔e6-f6 4.♔e4-d5 ♔f6-f5 5.e2-e4+ ♔f5-f6 6.♔d5-d6 ♔f6-f7 7.e4-e5 ♔f7-e8 8.♔d6-e6 ♔e8-d8 9.♔e6-f7 **2.♔f2-e3 ♔f8-e7 3.♔e3-e4 ♔e7-e6 4.e2-e3 ♔e6-d6 5.♔e4-f5 ♔d6-e7 6.♔f5-e5 ♔e7-f7 7.♔e5-d6 ♔f7-f6 8.e3-e4 ♔f6-f7 9.e4-e5 ♔f7-e8 10.♔d6-e6 ♔e8-d8 11.♔e6-f7 ♔d8-d7 12.e5-e6+ 1−0**

Se fosse toccato al Nero però avrebbe mantenuto la parità perché avrebbe raggiunto per primo le case importanti per il pedone
1...♔e8-e7 l'unica casa da cui il Bianco non può dare l'opposizione lontana alla prossima mossa **2.♔e1-f2 ♔e7-e6 3.♔f2-e3 ♔e6-e5 4.♔e3-f3 ♔e5-f5 5.♔f3-e3 ♔f5-e5 6.♔e3-d3 ♔e5-d5 7.e2-e3 ♔d5-e5 8.e3-e4**

♔e5-e6 9.♔d3-d4 ♔e6-d6 10.e4-e5+ ♔d6-e6 11.♔d4-e4 ♔e6-e7 12.♔e4-f5 ♔e7-f7 13.e5-e6+ ♔f7-e7 14.♔f5-e5 ♔e7-e8 15.♔e5-d6 ♔e8-d8 16.e6-e7+ ♔d8-e8 17.♔d6-e6 ½-½

Quindi il primo Re che si muove determina il risultato, vi è un'unica eccezione: il pedone sulla colonna di Torre non vince mai perché non si può impedire al Re difensore di andarsene dall'angolo, vediamo un esempio.



17.♔a1-b2 ♔a8-b8 18.♔b2-b3 ♔b8-b7 19.♔b3-b4 ♔b7-a8 20.♔b4-b5 ♔a8-b8 21.♔b5-a6 ♔b8-a8 22.♔a6-b6 ♔a8-b8 23.a2-a4 ♔b8-a8 24.♔b6-a6 ♔a8-b8 25.a4-a5 ♔b8-a8 26.♔a6-b6 ♔a8-b8 27.a5-a6 ♔b8-a8 28.a6-a7 ½-½

Adesso che abbiamo visto qualche finale passiamo all'inizio della partita. L'apertura.

L'inizio di una partita e la scelta di un'apertura

Fin qui abbiamo visto come si muove un pezzo, quali sono i temi strategici e tattici basilari, qualche finale.
Ma prima di essere finita una partita deve iniziare.
L'inizio è sempre qualcosa di difficile e nel mondo scacchistico è un argomento molto discusso. Come iniziare? Spero avrete capito che già dalla prima mossa ci sono molte opzioni, facciamo un paio di conti: 8 pedoni che possono scegliere tra fare un passo o due fanno 16 possibilità, i due cavalli che possono saltare verso il centro o a lato fanno altre 4 possibilità: 16+4=20. E questo solo alla prima mossa! Il Nero ha altrettanta libertà di scelta. Pian piano che il gioco va avanti i numeri aumentano…aumentano… fino a raggiungere livelli astronomici.

Ogni volta che nelle prime mosse si esce da un sentiero già tracciato si crea una variazione che nella prassi scacchistica viene chiamata **variante**.

Quindi come iniziare? Quale sentiero scegliere? Quale variante?

Sentirete di tutto: c'è chi vende oro colato, chi diamanti grezzi, chi la bibbia/corano/torah degli scacchi. Ognuno che avrà scritto un libro vi dirà che ciò che Lui ha scritto e pochi altri sono idonei. Fatto sta che sono migliaia di libri da cui attingere informazioni.

Ma andiamo con calma, qui siamo ancora agli inizi, in cerca di una via di definizione di idoneità che riscontri i nostri gusti. Prima di passare al mio suggerimento vediamo la fauna scacchistica cosa ci offre:

- I gambettari: sono i giocatori di gambetto ossia ossessionati nel regalare pedoni o pezzi nelle prime mosse per poter tirare fuori gli altri pezzi nel minor tempo (inteso come numero di mosse) possibile, una condotta di gioco che può essere adeguata in alcune situazioni e non in altre, di fatto ci sono omaggi buoni ed omaggi velenosi, resterà solo da capire per Chi tornano utili;
- I teoriconi: son quelli che seguono un manuale di teoria dalla prima all'ultima mossa, incapaci di decisioni autonome e che sono disposti a perdere pur di dire <ho seguito il testo>, direi che se il libro dice che si perde forse è meglio cambiare qualcosa prima;
- Gli improvvisatori: al contrario dei teoriconi sono coloro che non hanno quasi mai letto nulla e che si danno alla fantasia del momento per scegliere cosa fare, ahime nella prima fase di gioco c'è molto che è già noto e darsi all'improvvisazione può portare al disastro;
- Gli affezionati: son quelli che giocano una solo cosa in tutta la loro carriera, magari la conoscono anche bene, ma prima o poi vengono tarati ed iniziano a ottenere risultati inferiori;
- I replicanti: son quelli che guardano le partite dei GM e seguono la moda del momento, ma che a parte ciò non hanno studiato, e probabilmente nemmeno capito, il sistema;
- I punching-ball: son quelli che hanno studiato/visto qualcosa, non l'hanno capita, la giocano lo stesso e continuano a perdere.

Ognuna di queste categorie ha pro e contro se prese isolatamente (a parte i punching-ball che hanno solo contro), ma se le prime tre categorie si potessero unire creerebbero un giocatore invidiabile, con conoscenze approfondite di aperture più o meno rischiose e capacità di inventare quando la situazione lo richiede.
Ed è proprio così che nascono i grandi giocatori: grande conoscenza + spirito d'avventura.

Difficilmente riuscirò a fornirvi lo spirito d'avventura, ma conto di riuscire a darvi un modello su come ricercare la conoscenza.

Il mio approccio è di tipo psicologico, quindi bisognerà rileggersi con calma il paragrafo se ci si perde.

Partiamo dalla posizione di partenza. Tutto è ancora immobile. Tocca a Noi col Bianco.
Di sicuro prima o poi dovrò muovere un pedone, quale? Ci sono ben 8 pedoni ed ognuno può fare uno o due passi… scelta difficile.

Ed è qui che entra in ballo il mio suggerimento. Nella mia visione del Gioco ho riscontrato che è difficile dividere il gioco sulla scacchiera dal giocatore ed è altresì difficile dividere il gioco dall'arte (ma ciò lo si apprezza solo quando si ha un po' più di esperienza) e quindi anche sulla scacchiera possiamo avere oltre che motivi strategici e tattici anche motivi estetici e psicologici.
Facciamo un esempio: vi è mai capitato un momento in cui vi sentite che dovete fare qualcosa? Non un cosa qualunque, ma proprio quella che poi avete fatto? Una di quelle situazioni che se non fate ciò che avevate in mente avrete un rimorso che vi impedirà di rilassarvi…
Se sì capirete, se no… prima o poi state certi che il momento arriverà.

Negli scacchi ho escogitato una teoria simile: guardando la scacchiera vedete un pedone (e ripeto: un pedone) che volete spingere in un determinata casa (di una o due case, non tre)? Una meta agognata che se non ci mettete il pedone vi sentite frustrati e giocherete tutta la partita nel tentativo di provarci, ma che una volta fatta… ahhh, che liberazione… ora sì che sono a posto e posso tranquillamente continuare a giocare?

Ebbene, allora è su questa spinta di pedone che ci concentreremo e costruiremo un repertorio.
Passiamo ad un es. pratico applicato agli scacchi, quando feci lo stesso esempio con la stessa domanda ad un mio allievo, mi rispose: <ecco, coi Bianchi mi piace e cerco sempre di mettere un pedone in f4, ma non ce la faccio mai o se la faccio mi va male la partita anche se quando gioco f4 improvvisamente mi sento più tranquillo, coi Neri invece vorrei fare b6>.

Qui abbiamo un esempio di persona che aveva ben chiaro cosa voleva fare, ma non sapeva come.
Entrambe queste mosse di pedone le si possono trovare in sistemi consolidati ed affidabili, e solo con queste due mosse di pedone ci si può creare un affidabile repertorio di aperture.
Facciamo qualche esempio (ora sparerò un po' di nomi, non vi preoccupate di capirli o impararli, ma se vorrete e avrete tempo potete usarli per farvi qualche ricerca):

Aperture del Bianco con f4:
- Bird, la si gioca in prima mossa;
- Siciliana: ci sono sistemi in cui la si gioca in seconda e in terza mossa, ma ci sono anche altre linee come la variante Camaleone/Keres ed i sistemi principali della Siciliane maggiori (Dragone, Najdorf, Scheveningen);
- Francese: alcune linee dei sistemi principali con 3.Cc3 e 3.Cd2;
- Gambetto di Re: in seconda mossa dopo 1.e4 e5;
- Partita Viennese: in terza mossa dopo 1.e4 e5 2.Cc3 Cf6/Cc6;
- Stonewall a colori invertiti (con pedoni in c3, d4, e3,f4);
- Pirc: attacco austriaco;
- Est-Indiana: attacco dei quattro pedoni;
- …

Aperture del Nero con b6:
- Ipermoderna: la si gioca in prima mossa;
- Ovest-Indiana: in terza mossa;
- Ippopotamo: la si gioca per raggiungere la configurazione base del sistema;
- Linee minori dell'Olandese, dell'Est-Indiana, …
- Linee minori della Francese;
- Linee minori della Siciliana;
- Difesa inglese contro l'apertura Inglese;
- …

Quindi con solo due mosse di mosse di pedone ci si è potuti creare un repertorio completo di aperture di fama e minori, gambetti… in pratica qualcosa su cui concentrare lo studio. Si è ottenuti un repertorio non fisso, ma aperto ai cambiamenti e quindi sarà più difficile per gli avversari da contrastare.
Inoltre a volte i piani di sistemi che comprendono la stessa mossa si assomigliano e questo va a semplificare la mole di studio.

L'alternativa sarebbe leggere e sfogliare libri di scacchi sperando di beccare il sistema che ci ispira fiducia vedendo il diagramma o leggendo i commenti dei GM autori, ma le note son qualcosa di soggettivo che spesso vengono contrastati in altri testi e rischia di essere una fatica mal indirizzata e dispersiva che, come minimo, porta via molto tempo.

Invece con il sistema da me inventato spetterà a Noi vedere se ci è congeniale il sistema (date le premesse, spesso lo è) e visto che nelle scelte originarie ci possono essere varianti minori di sistemi maggiori, nel frattempo ci si è probabilmente letti la parte generale dell'apertura e quindi probabilmente si è studiati anche qualcos'altro che può tornarci utile.

Ovviamente non vi dico che il metodo è infallibile, difatti è ancora in fase sperimentale e per impiegarlo ci vuole una certa sensibilità scacchistica e artistica, bisogna sentire gli Scacchi oltre che giocarli.
Ma di certo il benessere psicologico che si ha dopo la mossa prescelta permette di essere rilassati per il resto della partita, bene o male che vada.

Resterebbe ora da vedere il medio gioco ossia la parte centrale di una partita ossia l'elaborazione di un piano per vincere e non finire senza idee

, ma la corretta comprensione di questa fase del gioco necessita un investimento di tempo ed un impegno che si riesce solo a sfiorare in un corso base di avviamento al gioco. Per migliorare le soluzioni migliori sono: tanta pratica e ragionamento. Sommare gli elementi citati nei capitoli precedenti per unirli in questa fase è ... già un buon inizio.

Il tempo

Nei secoli passati una partita poteva durare giorni, settimane, mesi ed addirittura anni ed in alcuni tipi di gioco è ancora così, ma per scongiurare di finire come i due giocatori sottostanti…

… si è provveduti a dare un limite temporale ad una partita di scacchi mediante un aggeggio che segni il trascorre il tempo:

… beh… non proprio una clessidra, bensì qualcosa di più moderno come un orologio di scacchi.

Vediamo due maestri in azione

Al centro del tavolo non vi dovrebbe essere una sveglia bensì un doppio orologio, analogico o digitale, che permette di dare il tempo ai due contendenti entro i quali possono fare la loro partita. Allo scadere del tempo previsto la partita finisce e, salvo alcune eccezione, colui a cui scade il tempo perde.

Tendere un'imboscata:

Quindi tanti libri, tante fonti e tante possibilità. Ma sono sempre necessari? Ebbene sì, se una persona vuole darsi allo scacchismo professionistico deve studiare, studiare ed ancora studiare le varie fase del gioco.
Abbiamo però alcuni casi in cui si può sperare di limitare o evitare tutto questo impegno, ossia tendere un tranello all'avversario, farlo cadere in una trappola (spesso in apertura ed anche qui vi sono molti libri) con cui concludere velocemente la partita: alcune sono facili da evitare, ma altre sono insospettabili.
Che dire quindi? Meglio guadagnare un vantaggio subito che non dopo una lunga guerra di logoramento nel medio gioco rischiando di sprecarlo in una mossa. Tuttavia non bisogna affidarsi al 100% a queste trappole perché alcune, se chi abbiamo di fronte non ci casca, possono ritorcercisi contro.
Ho anche sfruttato l'occasione per inserire i nomi delle aperture, non serve saperli ma servono a vedere quanta varietà c'è.

Negli esempi che seguono ci sono delle mosse in grassetto ed altre no. Le mosse in grassetto sono le mosse giocate, le altre indicano la possibilità che si avrebbe potuta avere se il giocare avesse fatto un'altra scelta, se decidete di esplorarle poi bisogna tornare indietro per ricominciare ove si era avuta la variazione.

Ovest−Indiana Trappola di Monticelli E16

1.d2−d4 ♘g8−f6 2.c2−c4 e7−e6 3.♘g1-f3 b7−b6 4.g2−g3 ♗c8−b7 5.♗f1-g2 ♗f8−b4+ 6.♗c1-d2 ♗b4xd2+ 7.♕d1xd2 0-0 8.♘b1-c3 ♘f6−e4 9.♕d2−c2 9.♘c3xe4!? in questo caso si intende che se il Bianco anziché muovere la Regina avesse mangiato sarebbe avvenuto il seguito ♗b7xe4 10.0-0 **...♘e4xc3 10.♘f3−g5! ♕d8xg5** 10...♗b7xg2 11.♕c2xh7#**11.♗g2xb7 ♘c3xe2 12.♕c2xe2 ♘b8−c6 13.♗b7xa8 ♖f8xa8 14.♕e2−e3 ♕g5−a5+ +− 1-0**

Gambetto di Donna Accettato D20

1.d2−d4 d7−d5 2.c2−c4 d5xc4 3.e2−e3 b7−b5 4.a2−a4 c7−c6 5.a4xb5 c6xb5 6.♕d1-f3 ♘b8−c6 7.♕f3xc6+ ♗c8−d7 8.♕c6−f3 1-0

Partita Viennese var. Dracula−Frankestein C27

1.e2−e4 e7−e5 2.♘b1-c3 ♘g8−f6 3.♗f1-c4 ♘f6xe4 4.♕d1-h5 ♘e4−d6 5.♗c4−b3 ♘b8−c6 6.♘c3−b5 g7−g6 7.♕h5−f3 f7−f5 8.♕f3−d5 ♕d8−e7 9.♘b5xc7+ ♔e8−d8 10.♘c7xa8 b7−b6 11.♘a8xb6 a7xb6 12.♕d5−f3 ♘c6−d4 13.♕f3−h3+− 1-0

Spagnola Ruy Lopez Difesa Berlinese C67

1.e2−e4 e7−e5 2.♘g1-f3 ♘b8−c6 3.♗f1-b5 ♘g8−f6 4.0-0 ♘f6xe4 5.♖f1-e1 ♘e4−d6 6.♘f3xe5 ♗f8−e7 7.♗b5−d3 ♘c6xe5 8.♖e1xe5 0-0 9.♘b1-c3 c7−c6 10.b2−b3 ♘d6−e8 11.♗c1-b2 d7−d5 12.♕d1-h5 g7−g6 13.♘c3xd5! c6xd5 13...g6xh5 14.♘d5xe7+ ♔g8−g7 15.♖e5xh5+ ♘e8−f6 16.♖h5xh7#; 13...♗e7−f6 14.♘d5xf6+ ♕d8xf6 15.♕h5−h6 ♕f6−g7 **14.♕h5xh7+! ♔g8xh7 15.♖e5−h5+ ♔h7−g8 16.♖h5−h8# 1-0**

Spagnola Ruy Lopez Difesa Berlinese C67

1.e2−e4 e7−e5 2.♘g1-f3 ♘b8−c6 3.♗f1-b5 ♘g8−f6 4.0-0 d7−d6 5.d2−d4 ♘f6xe4 6.d4−d5 a7−a6 7.♗b5−d3 ♘e4−f6 8.d5xc6 e5−e4 9.♖f1-e1 d6−d5 10.♗d3−e2 e4xf3 11.c6xb7 ♗c8xb7 12.♗e2−b5# 1-0

Giuoco Piano C50 {Knorre - Cigorin}

1.e2−e4 e7−e5 2.♘g1-f3 ♘b8−c6 3.♗f1-c4 ♗f8−c5 4.0-0? ♘g8−f6 5.d2−d3 d7−d6 6.♗c1-g5 h7−h6 7.♗g5−h4? g7−g5 8.♗h4−g3 h6−h5 9.♘f3xg5 h5−h4! 10.♘g5xf7 h4xg3! 11.♘f7xd8 ♗c8−g4 12.♕d1-d2 ♘c6−d4 13.♘b1-c3 13.h2−h3 ♘d4−e2+ 14.♔g1-h1 ♖h8xh3+ 15.g2xh3 ♗g4−f3# **13...♘d4−f3+ 14.g2xf3 ♗g4xf3 15.h2xg3 ♖h8−h1# 1-0**

Spagnola Ruy Lopez C60

1.e2−e4 e7−e5 2.♘g1-f3 ♘b8−c6 3.♗f1-b5 ♘g8−e7 4.c2−c3 d7−d6 5.d2−d4 ♗c8−d7 6.0-0 ♘e7−g6 7.♘f3−g5 h7−h6 8.♘g5xf7 ♔e8xf7 9.♗b5−c4+ ♔f7−e7 10.♕d1-h5 ♕d8−e8 11.♕h5−g5+ h6xg5 12.♗c1xg5# 1-0

Scandinava B01

1.e2−e4 d7−d5 2.e4xd5 ♕d8xd5 3.♘b1-c3 ♕d5−a5 4.d2−d4 c7−c6 5.♘g1-f3 ♗c8−g4 6.♗c1-f4 e7−e6 7.h2−h3 ♗g4xf3 8.♕d1xf3 ♗f8−b4 9.♗f1-e2 ♘b8−d7 10.a2−a3! 0-0-0? 11.a3xb4!! ♕a5xa1+ 12.♔e1-d2 ♕a1xh1 13.♕f3xc6+!! b7xc6 14.♗e2−a6# 1-0

Scandinava B01

1.e2−e4 d7−d5 2.e4xd5 ♕d8xd5 3.♘b1-c3 ♕d5−d8 4.♘g1-f3 ♗c8−g4 5.♗f1-c4 e7−e6 6.h2−h3 ♗g4xf3 7.♕d1xf3 c7−c6 8.d2−d3 ♕d8−f6 9.♕f3−g3 ♘g8−h6 10.♗c1-g5 ♕f6−g6 11.♘c3−b5 c6xb5 12.♕g3xb8+ ♖a8xb8 13.♗c4xb5# 1-0

Spagnola Ruy Lopez Variante Steinitz ritardata C71

1.e2−e4 e7−e5 2.♘g1-f3 ♘b8−c6 3.♗f1-b5 a7−a6 4.♗b5−a4 d7−d6 5.d2−d4 b7−b5 6.♗a4−b3 ♘c6xd4 7.♘f3xd4 e5xd4 8.♕d1xd4 c7−c5 9.♕d4−d5 ♗c8−e6 10.♕d5−c6+ ♗e6−d7 11.♕c6−d5 c5−c4 12. ♗c1−g5 −+ 0−1

Gambetto Staunton o Shmid Benoni A43

1.d2−d4 c7−c5 2.d4xc5 ♕d8−a5+ 3.♘b1-c3 ♕a5xc5 4.e2−e4 d7−d6 5.♘c3−d5 e7−e6?? 6.b2−b4! ♕c5−c6 7.♗f1-b5! ♕c6xb5 7...e6xd5 8.♗b5xc6+ b7xc6 9.e4xd5 **8.♘d5−c7+ 1-0**

Siciliana 4 Cavalli B45

1.e2−e4 c7−c5 2.♘g1-f3 ♘b8−c6 3.d2−d4 c5xd4 4.♘f3xd4 ♘g8−f6 5.♘b1-c3 e7−e6 6.♘d4−b5 d7−d5 7.e4xd5 e6xd5 8.♘c3xd5 ♘f6xd5 9.♕d1xd5 ♕d8xd5 10.♘b5−c7+1-0

Siciliana Chiusa B04

1.e2−e4 c7−c5 2.♘b1-c3 ♘b8−c6 3.g2−g3 g7−g6 4.♗f1-g2 ♗f8−g7 5.d2−d3 e7−e6 6.♗c1-e3 d7−d6 7.♘g1-f3! ♘c6−d4 8.0-0 ♘g8−e7 9.♕d1-d2 0-0 10.♗e3−h6!±

Gambetto di Donna Rifiutato variante di cambio D35

1.d2−d4 d7−d5 2.c2−c4 e7−e6 3.♘b1-c3 ♘g8−f6 4.♗c1-g5 ♘b8−d7 5.c4xd5 e6xd5 6.♘c3xd5?? ♘f6xd5 7.♗g5xd8 ♗f8−b4+ 8.♕d1-d2 ♗b4xd2+ 8...♔e8xd8! 9.e2−e4 ♗b4xd2+ 10.♔e1xd2 ♘d5−f6 11.f2−f3 **9.♔e1xd2 ♔e8xd8 0−1**

Gambetto di Donna Rifiutato Cambridge Springs D52

1.d2−d4 d7−d5 2.c2−c4 e7−e6 3.♘b1-c3 ♘g8−f6 4.♘g1-f3 c7−c6 5.♗c1-g5 ♘b8−d7 6.e2−e3 ♕d8−a5 7.♗f1-d3? d5xc4 8.♗d3xc4? ♘f6−e4 9.♕d1-c2 ♘e4xg5 10.♘f3xg5 ♕a5xg5 0-1

Gambetto di Donna Accettato D28

1.d2−d4 d7−d5 2.c2−c4 d5xc4 3.♘g1-f3 ♘g8−f6 4.e2−e3 e7−e6 5.♗f1xc4 c7−c5 6.0-0 a7−a6 7.♕d1-e2 b7−b5 8.♗c4−d3 ♘b8−d7? 8...c5xd4! **9.a2−a4 b5−b4 10.♘b1-d2 ♗c8−b7 11.♘d2−c4 ♗f8−e7 12.e3−e4! c5xd4 13.e4−e5 ♘f6−d5 14.♗c1-g5!+− 1−0**

Francese C10

1.e2−e4 e7−e6 2.d2−d4 d7−d5 3.♘b1-c3 d5xe4 4.♘c3xe4 ♘b8−d7 5.♘g1-f3 ♗f8−e7 6.♗f1-d3 ♘g8−f6 7.♘e4xf6+ ♗e7xf6 8.♕d1-e2 0-0 9.♗d3xh7+ 9.h2−h4!? e6−e5! ...♔g8xh7 10.♘f3−g5+ ♔h7−g8 11.♕e2−h5 ♖f8−e8 12.♕h5xf7+ ♔g8−h8 13.♕f7−h5+ ♔h8−g8 14.♕h5−f7+ ♔g8−h8 15.♕f7−h5+ ♔h8−g8 16.♕h5−f7+ ½−½

Controgambetto Albin D08

1.d2−d4 d7−d5 2.c2−c4 e7−e5 3.d4xe5 d5−d4 4.e2−e3?! ♗f8−b4+ 5.♗c1-d2 d4xe3!? 6.♗d2xb4! 6.f2xe3 ♕d8−h4+ 7.g2−g3 ♕h4−e4 8.♕d1-f3 ♗b4xd2+ 9.♘b1xd2 ♕e4xe5 10.0-0-0 ♘g8−f6 **6...e3xf2+ 7.♔e1-e2 f2xg1♘+! 8.♖h1xg1** 8.♔e2−e1 ♕d8−h4+ 9.♔e1-d2 ♘b8−c6 10.♗b4−c3 ♗c8−g4 **...♗c8−g4+ 1-0**

Gambetto di Budapest var Fajarowicz A51

1.d2−d4 ♘g8−f6 2.c2−c4 e7−e5 3.d4xe5 ♘f6−e4 4.♘g1-f3 d7−d6 5.e5xd6 ♗f8xd6 6.g2−g3 ♘e4xf2 1-0

Italiana C55

1.e2−e4 e7−e5 2.♘g1-f3 ♘b8−c6 3.♗f1-c4 ♗f8−c5 4.♕d1-e2 ♘g8−f6 5.♗c4xf7+? ♔e8xf7 6.♕e2−c4+ d7−d5 7.♕c4xc5 ♘f6xe4 8.♕c5−e3 ♖h8−e8∓ 1-0

Gambetto di Budapest A52

1.d2−d4 ♘g8−f6 2.c2−c4 e7−e5 3.d4xe5 ♘f6−g4 4.♗c1-f4 ♘b8−c6 5.♘g1-f3 ♗f8−b4+ 6.♘b1-d2 ♕d8−e7 7.a2−a3 ♘g4xe5 8.♘f3xe5 ♘c6xe5! 9.a3xb4? ♘e5−d3# 0−1

Caro−kann variante Moderna B17

1.e2−e4 c7−c6 2.d2−d4 d7−d5 3.♘b1-c3 d5xe4 4.♘c3xe4 ♘b8−d7 5.♕d1-e2 ♘g8−f6 6.♘e4−d6# 1-0

Spagnola Ruy Lopez Difesa Berlinese C65

1.e2−e4 e7−e5 2.♘g1-f3 ♘b8−c6 3.♗f1-b5 ♘g8−f6 4.d2−d3 ♘c6−e7 5.♘f3xe5 c7−c6 6.♘e5−c4 c6xb5 7.♘c4−d6# 1-0

Difesa Ungherese C50

1.e2−e4 e7−e5 2.♘g1-f3 ♘b8−c6 3.♗f1-c4 ♘c6−d4 4.♘f3xe5? ♕d8−g5 5.♘e5xf7 ♕g5xg2 6.♖h1-f1 ♕g2xe4+ 7.♗c4−e2 ♘d4−f3# 1-0

Attacco Trompowskj A45

1.d2−d4 ♘g8−f6 2.♘b1-d2 e7−e5 3.d4xe5 ♘f6−g4 4.h2−h3 ♘g4−e3!! 1-0

Difesa Russa C42

1.e2−e4 e7−e5 2.♘g1-f3 ♘g8−f6 3.♘f3xe5 ♘f6xe4 4.♕d1-e2 ♘e4−f6 5.♘e5−c6+ 1−0

Schmid Benoni A43

1.e2−e4 e7−e6 2.d2−d4 c7−c5 3.d4−d5 e6−e5 4.f2−f4 d7−d6 5.♘g1-f3 ♗c8−g4 6.f4xe5 ♗g4xf3 7.♕d1xf3 d6xe5 8.♗f1-b5+ ♘b8−d7 9.♘b1-c3 ♘g8−f6 10.♗c1-g5 ♗f8−e7 11.d5−d6 ♗e7xd6 12.0-0-0 ♕d8−c7 12...♗d6−e7 13.♗g5xf6 ♗e7xf6 14.♖d1xd7 **13.♗g5xf6 g7xf6 14.♕f3xf6** 14.♘c3−d5; 14.♖d1xd6 **1-0**

Gambetto Englund A40

1.d2−d4 e7−e5 2.d4xe5 ♘b8−c6 3.♘g1-f3 ♕d8−e7 4.♗c1-f4 ♕e7−b4+ 5.♗f4−d2 ♕b4xb2 6.♗d2−c3 ♗f8−b4 7.♕d1-d2 ♗b4xc3 8.♕d2xc3 ♕b2−c1# 1-0

Caro−Kann attacco Panov−Botvinnik B13

1.e2−e4 c7−c6 2.d2−d4 d7−d5 3.e4xd5 c6xd5 4.c2−c4 ♘g8−f6 5.♘b1-c3 ♘b8−c6 6.♗c1-g5 ♕d8−b6 7.c4xd5 ♕b6xb2? 8.♖a1-c1 ♘c6−b4 9.♘c3−a4 ♕b2xa2 10.♗f1-c4 ♗c8−g4 11.f2−f3 ♗g4xf3 12.g2xf3 ♕a2−a3 13.♖c1-c3 1-0

Difesa Siciliana Sistema Gugernidze B36

1.e2−e4 c7−c5 2.♘g1-f3 ♘b8−c6 3.d2−d4 c5xd4 4.♘f3xd4 g7−g6 5.c2−c4 ♘g8−f6 6.♘b1-c3 d7−d6 7.f2−f3 ♕d8−b6 8.♗c1-e3 ♕b6xb2? 9.♘c3−a4 ♕b2−a3 10.♗e3−c1 ♕a3−b4+ 11.♗c1-d2 ♕b4−a3 12.♘d4−b5 1-0

Difesa Slava D10

1.d2−d4 d7−d5 2.c2−c4 c7−c6 3.e2−e3 ♗c8−f5 4.♕d1-b3 ♕d8−b6 5.c4xd5 ♕b6xb3 6.a2xb3 ♗f5xb1 7.d5xc6 ♗b1-e4 8.♖a1xa7 ♖a8xa7 9.c6−c7 1-0

Partita Italiana C54 {Greco}

1.e2−e4 e7−e5 2.♘g1-f3 ♘b8−c6 3.♗f1-c4 ♗f8−c5 4.c2−c3 ♘g8−f6 5.d2−d4 e5xd4 6.c3xd4 ♗c5−b4+ 7.♘b1-c3 ♘f6xe4 8.0-0 ♘e4xc3 9.b2xc3 ♗b4xc3 10.♕d1-b3 ♗c3xa1 11.♗c4xf7+ ♔e8−f8 12.♗c1-g5 ♘c6−e7 13.♘f3−e5 ♗a1xd4 14.♗f7−g6 d7−d5 15.♕b3−f3+ ♗c8−f5 16.♗g6xf5 ♗d4xe5 17.♗f5−e6+ ♗e5−f6 18.♗g5xf6 g7xf6 18...♔f8−e8 19.♗f6xg7 ♕d8−d6 20.♕f3−f7+ ♔e8−d8 21.♗g7xh8 **19.♕f3xf6+ ♔f8−e8 20.♕f6−f7# 1-0**

Gambetto di Re C33 {Greco}

1.e2−e4 e7−e5 2.f2−f4 e5xf4 3.♗f1-c4 ♕d8−h4+ 4.♔e1-f1 d7−d6 5.♘g1-f3 ♗c8−g4 6.d2−d4 ♕h4−h6 7.g2−g3 ♕h6−h3+ 8.♔f1-f2 f4xg3+ 9.h2xg3 ♗g4xf3 10.♗c4xf7+ ♔e8−d8 11.♕d1xf3 ♕h3−d7 12.♖h1xh7 ♖h8xh7 13.♗f7xg8 ♖h7−h2+ 14.♔f2−g1 ♖h2xc2 14...♕d7−h3 15.♕f3xf8+ ♔d8−d7 16.♕f8−f7+ ♔d7−c6 17.♕f7−c4+ ♔c6−d7 18.♗g8−e6+ ♕h3xe6 19.♕c4xe6+ ♔d7xe6 20.♔g1xh2 **15.♕f3xf8+ ♕d7−e8 16.♗c1-g5+ ♔d8−d7 17.♗g8−e6+ ♕e8xe6 18.♕f8−d8+ ♔d7−c6 19.d4−d5+ 1-0**

Difesa 4 cavalli C49

1.e2−e4 e7−e5 2.♘g1-f3 ♘b8−c6 3.♘b1-c3 ♘g8−f6 4.♗f1-b5 ♗f8−b4 5.0-0 0-0 6.d2−d3 d7−d6 7.♗c1-g5 ♗b4xc3 8.b2xc3 h7−h6 9.♗g5−h4 g7−g5 10.♘f3xg5 h6xg5 11.♗h4xg5 ♔g8−g7 12.f2−f4± ½-½

Gambetto Evans C50

1.e2−e4 e7−e5 2.♘g1-f3 ♘b8−c6 3.♗f1-c4 ♗f8−c5 4.b2−b4 ♗c5xb4 5.c2−c3 ♗b4−c5 6.d2−d4 e5xd4 7.0-0 d4xc3? 7...d7−d6! 8.c3xd4 ♗c5−b6 **8.♗c4xf7+ ♔e8xf7 9.♕d1-d5+± 1-0**

Difesa Owen B00

1.d2−d4 b7−b6 2.e2−e4 ♗c8−b7 3.♗f1−d3! f7−f5?! 4.e4xf5! ♗b7xg2 5.♕d1−h5+ g7−g6 6.f5xg6+− 1−0

Difesa Alekhine B02

1.e2−e4 ♘g8−f6 2.e4−e5 ♘f6−e4?! 3.d2−d3 ♘e4−c5 4.d3−d4 ♘c5−e4? 5.f2−f3 d7−d5 6.f3xe4 1-0

Difesa san Damiano C40

1.e2−e4 e7−e5 2.♘g1-f3 f7−f6 3.♘f3xe5 f6xe5 4.♕d1-h5+ ♔e8−e7 4...g7−g6 5.♕h5xe5+ ♕d8−e7 6.♕e5xh8 ♕e7xe4+ 7.♔e1-d1 **5.♕h5xe5+ ♔e7−f7 6.♗f1-c4+ d7−d5** 6...♔f7−g6 7.♕e5−f5+ ♔g6−h6 8.d2−d4+ g7−g5 9.h2−h4 d7−d5 10.♕f5−f7 ♕d8−f6 11.h4xg5# **7.♗c4xd5+ ♔f7−g6 8.h2−h4 h7−h5 9.♗d5xb7 ♗c8xb7 10.♕e5−f5+ ♔g6−h6 11.d2−d4+ g7−g5 12.♗c1xg5+ ♕d8xg5 13.h4xg5+ ♔h6−g7 14.♕f5−e5+ ♔g7−f7 15.♕e5xh8 1-0**

Il matto di Légal

1.e2−e4 e7−e5 2.♗f1-c4 d7−d6 3.♘b1-c3 ♘b8−c6 4.♘g1-f3 ♗c8−g4 5.h2−h3 ♗g4−h5 6.♘f3xe5 ♗h5xd1 6...♘c6xe5 7.♕d1xh5 ♘e5xc4 8.♕h5−b5+ c7−c6 9.♕b5xc4 il Bianco guadagna un pedone 6...♘g8−f6 7.♕d1xh5 ♘c6xe5 8.♕h5−e2 il Bianco ha un pedone in più **7.♗c4xf7+ ♔e8−e7 8.♘c3−d5# 1-0**

Gambetto di Re rifiutato C30

1.e2−e4 e7−e5 2.♘b1-c3 ♘b8−c6 3.f2−f4 ♗f8−c5 4.♘g1-f3 d7−d6 5.f4−f5 ♘g8−f6 6.h2−h3 d6−d5 7.♘f3xe5 ♘f6xe4 8.♘e5−f3 ♕d8−h4+ 9.♘f3xh4 ♗c5−f2+ 10.♔e1-e2 ♘c6−d4+ 11.♔e2−d3 ♘e4−c5# 1-0

Difesa Philidor C41

1.e2−e4 e7−e5 2.♘g1-f3 d7−d6 3.♗f1-c4 f7−f5 4.d2−d4 ♘g8−f6 5.♘b1-c3 e5xd4 6.♕d1xd4 ♗c8−d7 7.♘f3−g5 ♘b8−c6 8.♗c4−f7+ ♔e8−e7 9.♕d4xf6+ ♔e7xf6 10.♘c3−d5+ ♔f6−e5 11.♘g5−f3+ ♔e5xe4 12.♘d5−c3# 1-0

Difesa Russa C42

1.e2−e4 e7−e5 2.♘g1-f3 ♘g8−f6 3.♘f3xe5 ♘b8−c6 4.♘e5xc6 d7xc6 5.d2−d3 ♗f8−c5 6.♗c1-g5 ♘f6xe4 7.♗g5xd8 7.♕d1-e2 ♗c5xf2+ 8.♔e1-d1 ♕d8xg5 9.♕e2xe4+ ♗c8−e6; 7.d3xe4 ♗c5xf2+ 8.♔e1-e2 ♗c8−g4+ **7...♗c5xf2+ 8.♔e1-e2 ♗c8−g4# 1-0**

Attacco Torre A47

1.d2−d4 ♘g8−f6 2.♘g1-f3 b7−b6 3.♗c1-f4 ♗c8−b7 4.e2−e3 e7−e6 5.♘b1-d2 c7−c5? 6.♘d2−c4! d7−d5 7.♘c4−e5 ♘b8−d7 8.♗f1-b5 a7−a6 9.♘f3−g5 a6xb5 10.♘e5xf7 ♕d8−c8 11.♘f7xh8 ♕c8−c6 12.♘g5xh7 0-0-0 13.♘h7xf8 ♖d8xf8 14.♘h8−g6 ♖f8−f7 15.♕d1-f3 1-0

Attacco Nimzowitsch−Larsen D05

1.♘g1-f3 e7−e6 2.b2−b3 ♘g8−f6 3.♗c1-b2 d7−d5 4.e2−e3 ♘b8−d7 5.d2−d4 ♗f8−b4+ 6.♘b1-d2 ♘f6−e4 7.c2−c4? ♕d8−f6! 1-0

Due Cavalli var. Ulvestad C58

1.e2−e4 e7−e5 2.♘g1-f3 ♘b8−c6 3.♗f1-c4 ♘g8−f6 4.♘f3−g5 d7−d5 5.e4xd5 b7−b5 6.♗c4−f1 h7−h6 7.♘g5xf7 ♔e8xf7 8.d5xc6 ♕d8−d5 8...♗f8−c5 9.♗f1-e2 ♘f6−e4 10.0-0 ♖h8−f8 11.♘b1-c3 ♘e4xf2? 12.♘c3−e4 **1−0**

Difesa Francese var. di spinta C02

1.e2−e4 e7−e6 2.d2−d4 d7−d5 3.e4−e5 c7−c5 4.c2−c3 ♕d8−b6 5.♘g1-f3 ♗c8−d7 6.a2−a3 c5−c4 7.♘b1-d2 ♘b8−c6 8.g2−g3 ♘g8−e7 9.♗f1xc4! d5xc4 10.♘d2xc4 ♕b6−c7 11.♘c4−d6+ ♔e8−d8 12.♘d6xf7+ 1-0

Difesa Alekhine

1.e2−e4 ♘g8−f6 2.e4−e5 ♘f6−d5 3.d2−d4 d7−d6 4.♘g1-f3 d6xe5 5.♘f3xe5 ♘b8−d7 6.♘e5xf7 6.♗f1-c4 **...♔e8xf7 7.♕d1-h5+ ♔f7−e6 8.c2−c4 ♘d5−f6 9.d4−d5+ ♔e6−d6 10.c4−c5+ ♘d7xc5 11.♗c1-f4+ ♔d6−d7 12.♗f1-b5+ c7−c6 13.d5xc6+ b7xc6 14.♕h5xc5 c6xb5 15.♕c5xb5+ ♔d7−e6 16.♕b5−c6+ ♔e6−f5 17.♕c6xa8 ♔f5xf4 1-0**

Gambetto Danese C21

1.e2−e4 e7−e5 2.d2−d4 e5xd4 3.c2−c3 d4xc3 4.♗f1-c4 c3xb2 5.♗c1xb2 ♗f8−b4+ 6.♘b1-d2 ♕d8−g5? 7.♘g1-f3! ♕g5xg2? 8.♖h1-g1 ♗b4xd2+ 9.♔e1-e2!! ♕g2−h3 10.♕d1xd2 ♘g8−f6 11.♗c4xf7+! ♔e8−d8 12.♖g1xg7 ♘f6xe4 13.♕d2−g5+!! ♘e4xg5 14.♗b2−f6# 1-0

Attacco Morphy C56

1.e2−e4 e7−e5 2.♘g1-f3 ♘b8−c6 3.♗f1-c4 ♘g8−f6 4.d2−d4 e5xd4 5.0-0 ♘f6xe4 6.♖f1-e1 d7−d5! 7.♗c4xd5! ♕d8xd5 8.♘b1-c3! ♕d5−a5 +−

Quelle che seguono sono partite giocate nel passato che si concludono con bei colpi tattici da assomigliare a trappole pre-fatte e che, come le vecchie cose, sono spesso dimenticate e meritano una visione.

Lasker−Thomas Difesa Olandese D08

1.d2−d4 f7−f5 2.♘b1-c3 ♘g8−f6 3.♘g1-f3 e7−e6 4.♗c1-g5 ♗f8−e7 5.♗g5xf6 ♗e7xf6 6.e2−e4 f5xe4 7.♘c3xe4 b7−b6 8.♗f1-d3 ♗c8−b7 9.♘f3−e5 0-0 10.♕d1-h5 ♕d8−e7 11.♕h5xh7+ ♔g8xh7 12.♘e4xf6+ ♔h7−h6 13.♘e5−g4+ ♔h6−g5 14.h2−h4+ ♔g5−f4 15.g2−g3+ ♔f4−f3 16.♗d3−e2+ ♔f3−g2 17.♖h1-h2+ ♔g2−g1 18.♔e1-d2# 1-0

Gioco Piano C54

1.e2−e4 e7−e5 2.♘g1-f3 ♘b8−c6 3.♗f1-c4 ♗f8−c5 4.c2−c3 ♘g8−f6 5.d2−d4 e5xd4 6.c3xd4 ♗c5−b4+ 7.♘b1-c3 ♘f6xe4 8.0-0 ♘e4xc3 9.b2xc3 ♗b4xc3 10.♕d1-b3 ♗c3xa1 11.♗c4xf7+ ♔e8−f8 12.♗c1-g5 ♘c6−e7 13.♘f3−e5 ♗a1xd4 14.♗f7−g6 d7−d5 15.♕b3−f3+ ♗c8−f5 16.♗g6xf5 ♗d4xe5 17.♗f5−e6+ ♗e5−f6 18.♗g5xf6 g7xf6 19.♕f3xf6+ ♔f8−e8 20.♕f6−f7# 1-0

Chigorin−Alapin Gambetto Evans C52

1.e2−e4 e7−e5 2.♘g1-f3 ♘b8−c6 3.♗f1-c4 ♗f8−c5 4.b2−b4 ♗c5xb4 5.c2−c3 ♗b4−a5 6.0-0 ♘g8−f6 7.d2−d4 0-0 8.d4xe5 ♘f6xe4 9.♗c4−d5! ♗a5xc3 10.♗d5xe4 ♗c3xa1 11.♗e4xh7+ ♔g8−h8 11...♔g8xh7 12.♘f3−g5+ ♔h7−g6 13.♕d1-g4 f7−f5 14.e5xf6 ♘c6−e5 15.♕g4−g3! ♔g6xf6 16.f2−f4 ♔f6−e7 17.♖f1-e1 d7−d6 18.♘b1-c3! **12.♘f3−g5 g7−g6 13.♕d1-g4 ♗a1xe5 14.♕g4−h4 ♔h8−g7 15.♘g5−e6+ f7xe6 16.♕h4−h6+ ♔g7−f7 17.♗h7xg6+ ♔f7−e7 18.♕h6−h4+ ♖f8−f6 19.♗c1-a3+ d7−d6 20.♕h4−h7+ ♔e7−f8 21.♕h7−h8+ ♔f8−e7 22.♕h8−g7+ ♖f6−f7 23.♕g7xf7# 1-0**

Morphy - Arnaus de Rivière Gambetto Evans C51

1.e2−e4 e7−e5 2.♘g1-f3 ♘b8−c6 3.♗f1-c4 ♗f8−c5 4.b2−b4 ♗c5xb4 5.c2−c3 ♗b4−c5 6.0-0 d7−d6 7.d2−d4 e5xd4 8.c3xd4 ♗c5−b6 9.♘b1-c3 ♕d8−f6 9...♘g8−f6 10.e4−e5! d6xe5 11.♗c1-a3 ♗b6xd4 12.♕d1-b3 ♗c8−e6 13.♗c4xe6 f7xe6 14.♕b3xe6+ ♘c6−e7 15.♘f3xd4 e5xd4 16.♖f1-e1 **10.♘c3−d5 ♕f6−g6 11.♘d5−f4 ♕g6−f6 12.e4−e5 d6xe5 13.d4xe5 ♕f6−f5 14.e5−e6 f7−f6 15.♘f3−h4 ♕f5−c5 16.♗c1-e3! ♕c5−g5 17.♘h4−f3 ♕g5−a5 18.♗e3xb6 ♕a5xb6 19.♘f4−d5 ♕b6−a5 20.♘f3−d2! ♘c6−d4 21.♘d2−b3 ♘d4xb3 22.a2xb3 ♕a5−c5 23.♕d1-h5+ ♔e8−d8** 23...g7−g6 24.♘d5xf6+ **24.♖a1-d1 1-0**

Shulten−Morphy Gambetto di Re, Controgambetto Falkbeer C32

1.e2−e4 e7−e5 2.f2−f4 d7−d5! 3.e4xd5 e5−e4 4.♘b1-c3 ♘g8−f6 5.d2−d3 ♗f8−b4 6.♗c1-d2 e4−e3 7.♗d2xe3 0-0 8.♗e3−d2 ♗b4xc3 9.b2xc3 ♖f8−e8+ 10.♗f1-e2 ♗c8−g4 11.c3−c4 c7−c6 12.d5xc6?! ♘b8xc6 13.♔e1-f1 ♖e8xe2 14.♘g1xe2 ♘c6−d4 15.♕d1-b1 ♗g4xe2+ 16.♔f1-f2 ♘f6−g4+ 17.♔f2−g1 ♘d4−f3+ 18.g2xf3 ♕d8−d4+ 19.♔g1-g2 ♕d4−f2+ 20.♔g2−h3 ♕f2xf3+ 21.♔h3−h4 ♘g4−e3 22.♖h1-g1 ♘e3−f5+ 23.♔h4−g5 ♕f3−h5# 1-0

xyz −Carlsen Partita Italiana C54

1.e2−e4 e7−e5 2.♘g1-f3 ♘b8−c6 3.♗f1-c4 ♗f8−c5 4.c2−c3 ♘g8−f6 5.d2−d4 e5xd4 6.e4−e5 ♘f6−e4 7.♗c4−d5 ♘e4xf2 8.♔e1xf2 d4xc3+ 9.♔f2−g3 c3xb2 10.♗c1xb2 ♘c6−e7 11.♘f3−g5 ♘e7xd5 12.♘g5xf7 0-0 13.♘f7xd8 ♗c5−f2+ 14.♔g3−h3 d7−d6+ 15.e5−e6 ♘d5−f4+ 16.♔h3−g4 ♘f4xe6 17.♘d8xe6 ♗c8xe6+ 18.♔g4−g5 ♖f8−f5+ 19.♔g5−g4 h7−h5+ 20.♔g4−h3 ♖f5−f3# 0-1

L’importanza del post-partita

Sappiamo come muovere, sappiamo come iniziare, sappiamo come finire e speriamo di sapere cosa fare nel medio gioco. Abbiamo scritto la partita. Vinta o persa che sia una delle qualità degli scacchi è che la si può rigiocare e ragionarci sopra, un po’ come vedere il replay in tv.

Rivedere una partita persa permette di capire dove si è sbagliato per impedire che capiti di nuovo, vederne una vinta serve (oltre che per gongolare di autocompiacimento) a capire se ci potevano essere miglioramenti per sé o per l’avversario in modo da poter rispondere in modo idoneo se si dovesse ripresentare l’occasione. A tal fine, per esemplificare cosa intendo con analisi ho riportato una mia partita con i pensieri durante la partita e le analisi successive così da mostrare come ci si applica in ciò. Ovviamente ognuno vede le cose in base al proprio modo di ragionare, quindi… capire il concetto grazie, non memorizzare… anche perché per alcuni potrebbe non essere facilissimo comprendere i commenti.

Zanchetta, Nicola (1967) − Zenari, Marco (2024) [B76] Zevio 2017 (6), 22.01.2017

Ultimo turno del campionato provinciale di Verona. Dopo aver perso una partita vinta al secondo turno avevo iniziato la rimonta vincendo le successive 3. Con la vittoria alla partita prima avevo ripreso uno dei finalisti con maggiori punti ed adesso ero in finale in prima scacchiera contro il giocatore che aveva più punti del torneo. Nella pausa pranzo mi informai sul mio avversario e 25 minuti prima del turno seppi con precisione la sua variante di gioco, dopo 5 minuti mi rividi i miei appunti contro di essa.

1.e2-e4 c7-c5 2.♘g1-f3 d7-d6 3.d2-d4 c5xd4 4.♘f3xd4 ♘g8-f6 5.♘b1-c3 g7-g6 il Nero opta per sistemare l’Alfiere a Est e la struttura pedonale ha dato nome a questa scelta come variante del Dragone per la vaga somiglianza tra la confermazione pedonale e la costellazione del Dragone, era la prima volta che lo affrontavo anche se lo avevo usato a mia volta 9 anni orsono senza esito felice

6.♗c1-e3 ♗f8-g7 7.f2-f3 0-0 8.♕d1-d2 ♘b8-c6 9.0-0-0 non la mia linea preferita, ma avevo saputo che il mio giovane, ma più titolato avversario giocava **9...d6-d5 10.e4xd5 ♘f6xd5 11.♘d4xc6 b7xc6 12.♘c3xd5 c6xd5 13.♕d2xd5 ♕d8-c7 14.♕d5-c5 ♕c7-b7** fin qui è tutta teoria da libro, ora il Bianco deve scegliere il suo sistema di gioco: contrastare l’Alfiere Dragone in g7 o giocare tranquillamente col pedone in più, neutralizzare la pressione e cercare il finale?

15.♕c5-a3 molti pensano che avere il pedone in più non è sinonimo di vittoria, per me sì **15...♖a8-b8** uno dei seguiti inferiori in cui speravo, i libri consigliano 15...♗c8-f5 16.♗f1-a6=

16.c2-c3 ecco la mossa che mi ero rivisto dalle mie analisi: smorza molta della pressione del Nero sul pedone-b2 deviandola sul più difeso pedone-c3, ma la posizione è ancora pari

16...♗c8-f5 giustamente libera la casa-c8 e prende controllo delle case-chiare togliendo case di fuga al mio Re, se ora non sto attendo rischio ancora di prendere matto o di cedere una qualità con lo scacco d’Alfiere in h6

17.♗f1-a6 una mossa di transizione, ma di vitale importanza concettuale. L’obiettivo di questo Alfiere è contrastare il suo omologo nero, ma prima bisogna che svolga un ultimo e importante ruolo: interferenza delle forze nemiche. Se noi analizziamo le intenzioni belliche del Nero egli vuole portare una Torre in c8 in modo da esercitare una tremenda pressione con Donna e Torre e Alfiere su b2, e Torre e Alfiere su c3; con la mia mossa, oltre al temporaneo controllo di c8, punto a disturbare questo piano molto aggressivo: infatti o toglie la Donna dai giochi mettendola in a8, o la mette sulla colonna-c ad interferire con la futura Torre retrostante

17...♕b7-c6 giustamente in a8 non gioca affatto, ora però rende meno efficace la pressione sulla colonna-c

18.♗a6-d3 come detto prima, il mio obiettivo è contrastare l’altro Alfiere e cercare di avviarmi in un finale col pedone in più

18...♖f8-c8?! il primo vero errore della partita, ma la mossa che salva la partita è una risorsa che probabilmente solo il sangue freddo o una mente al silicio trovano 18...♕c6-d5 19.♗d3-c2 ♕d5-e5 20.♖h1-e1=, ma chi è che penserebbe di mettersi la regina in opposizione alla Torre? Questi sono i limiti delle preconoscenze umane che un pc non ha

19.♗d3xf5 g6xf5 20.♖d1-d3 non è ancora tardi per sbagliare, altre mosse rispetto a questa avrebbe permesso il forte sacrificio in c3 **20...f5-f4 21.♗e3-f2** per il pc si poteva già mangiare in a7, ma aprire una colonna contro la mia Donna ed il pedone-a2… non mi attirava (altra differenza tra gioco umano e silicico), piuttosto preferivo attirarlo nella possibilità di riprendersi il pedone… chi avrebbe mai detto che poi ci sarebbe cascato davvero?

21...♕c6-g6 quando la vidi mi dissi: - l’avevo pensata sì, ma come mossa da evitare…- ci misi un po’ a rispondere solo per ricontrollare di non essermi perso qualcosa, ma…

22.♖h1-d1 ♕g6xg2 23.♗f2xa7 ora sì che si può prendere: tolgo il pezzo minacciato dalla Regina nemica, libero la seconda traversa, ritorno in vantaggio di un pedone ed attaccando la Torre guadagno una mossa importante

23...♖b8-b7 se fosse andato in a8 avrei mangiato in e7 di Donna

24.♖d1-g1 ecco il perché non avrei portato la Donna in g6: attacco la Donna ed inchiodo l'Alfiere
24...♕g2-e2 altro errore che mi permette
25.♖d3-d2 minacciando il raddoppio contro l'Alfiere **25...♖b7xa7 26.♕a3xa7 ♕e2-e5 27.♕a7-d4 1-0** si poteva anche raddoppiare, ma in vista di possibili sacrifici in c3 (comunque inconcludenti) meglio obbligare il cambio restando con qualità in più e tre pedoni passati.
Per l'intero pomeriggio e sera c'era chi ha provato a salvare il Nero fin dalla 18° mossa, ma non c'è stato verso…

Quando ero agli inizi della mia carriera scacchistica trovai un librettino in cui alla fine si davano i seguenti consigli che sono ancora ottimi e sono seguiti anche dai più forti giocatori al mondo.

Quando si arriva in "posizione vinta", cioè quando la partita è potenzialmente vinta, è importante continuare comunque a giocare con la massima attenzione. Dal punto di vista psicologico, si tratta infatti del momento più difficile, in cui si rischia di ritenere che tutte le mosse possibili siano vincenti e si corre quindi il pericolo di dare all'avversario un'opportunità di salvezza;

2) Potendo scegliere tra due mosse di difesa è bene optare per quella che eventualmente può permettere, in seguito, un controgioco o un'ulteriore azione difensiva;

3) Perché un attacco contro il Re nemico abbia probabilità di successo, è necessario aprire il maggior numero di linee e colonne, il che avviene spesso grazie al sacrificio di uno o più Pedoni: in questo modo l'azione dei mezzi pesanti (Donna e Torri) sarà valorizzato al massimo.

Il difensore potrà cercare di sfruttare tale vantaggio materiale per realizzare un 'contro-sacrificio' di pezzo, purché questo gli permetta una serie di cambi che, semplificando la posizione, eliminino dal gioco i pericolosi pezzi pesanti avversari e portino in finale.

Conclusione:

Per un corso base per quanto concerne la parte tecnica si può finire qui, se si vorranno approfondire le conoscenze ci si può rifare ad altri libri per migliorare, ai circoli scacchistici sparsi sul territorio o a corsi più approfonditi. Ciò a cui tengo di più e che vale la pena sapere è cercare di avere e dare una motivazione, ossia perché giocare a Scacchi?

Come pochi altri sport (e per fortuna non sono il solo a crederlo) è in grado di far maturare il senso di responsabilità sulle proprie scelte, proprio come nella vita ad una scelta ci sono delle conseguenze e se sono buone… bene, ma se negative ce le dobbiamo tenere lo stesso. Unico modo per provare a evitare queste ultime è, al momento della scelta, cercare di prevedere il susseguirsi degli eventi. E gli scacchi (e simili quali la dama, gli scacchi cinesi, ...) sono molto utili in ciò in quanto mettono nella condizione di dover anticipare e prevedere i possibili eventi futuri, poi si tratta solo di cambiare ambito di applicazione. Detto in parole povere creano un modo di pensare e di approcciarsi alle cose.

Altri motivi sono:

- il **miglioramento delle abilità logico-matematiche** rappresentato dalla risoluzione dei problemi mediante un ragionamento logico/razionale tenendo presente la geometria della scacchiera ed i movimenti altrettanto geometrici dei pezzi;
- la **capacità di astrazione** ad es. nel calcolo delle varianti bisogna saper prevedere come si disporranno i pezzi senza muoverli;
- la **memoria** che ritorna utile, oltre che per tener a mente tutte le regole, per l'identificazione di posizioni simili che possono essere risolte dal ricordo di un caso precedente, a tal proposito diversi studi hanno dimostrato l'utilità del gioco nel ridurre o ritardare gli effetti più evidenti dell'Alzheimer;
- la **concentrazione** in quanto bisogna mantenere l'attenzione fino alla fine dato che davanti c'è una persona che tenterà di sfruttare ogni imprecisione;
- l'**individualismo** che è sia un pregio sia un difetto, si premiano la capacità di cavarsela con le proprie forze e la volontà di primeggiare sui concorrenti (che non deve essere portata all'estremo), ma a scapito del gioco si squadra che si ha solo tra i pezzi della scacchiera, ma non tra avversari.
- E finita qui? No, ma mi sono stufato di scrivere.

Altra cosa fondamentale è che insegna il **rispetto di sé**, **dell'avversario** e di tutta l'organizzazione che c'è dietro (arbitri, allenatori, ...) e qui devo ammettere che tutti gli sport anche i più dinamici come il calcio vorrebbero promuovere tal scopo, ma la tifoseria tende a inficiare questo valore. Questo rispetto si palesa nelle gratificazioni dei propri successi, ma anche nel non autodenigrarsi per gli insuccessi; il considerare l'avversario un proprio pari e non inferiore o superiore, il capire gli sforzi profusi e tacitamente ringraziare con un corretto comportamento chiunque sia coinvolto nella nostra crescita sportiva per quanto apparentemente marginale.

Inoltre rispetto ai già citati sport fisici gli scacchi permettono l'integrazione di persone che verrebbero escluse per deficit fisici (ad esempio i ciechi, le persone in carrozzina, …) e, per quanto possa sembrare un controsenso data la natura mentale del gioco, anche psichici: infatti è stato usato il loro impiego a scopo terapeutico in comunità di malati mentali con risultati soddisfacenti soprattutto grazie alla loro capacità di deviare la tensione e lo stress sulle 64 caselle.
Infine la necessità di non avere campi di gioco enormi permette di poter giocare quasi ovunque...

anche se è sempre meglio trovare un luogo idoneo per giocare.

Come già accennato c'è anche un difetto ossia l'assenza del gioco di squadra (benché esistano i tornei a squadre di fatto sono sempre degli scontri individuali) come nella pallavolo, nel basket o nel calcio in cui il gruppo può cercare di correggere l'errore del singolo, ma astrattamente questo valore viene riportato nella collaborazione dei pezzi per il raggiungimento dell'obiettivo.
Quindi i motivi per cui interessarsi al gioco sono molteplici.

Voglio finire questa presentazione del Giuoco con un paio di aforismi che reputo tra i più belli tra tutti quelli che son stati scritti (poi, tutti i gusti sono gusti):

La vita è un'immensa partita a scacchi, l'importante non è vincere o perdere, ma bensì essere un giocatore e non una pedina. Poiché il giocatore è fautore del proprio destino anche nella sconfitta, mentre la pedina è vittima degli eventi anche nella vittoria.
(Dino Notte)

Diventiamo grandi quando cominciamo a battere papà a scacchi. Diventiamo adulti il giorno che lo lasciamo vincere.
(Anonimo)