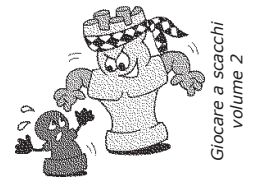


Indice



<i>La tattica negli scacchi</i>	8
<i>Tattica: come risolvere una combinazione</i>	9
<i>Tattica: l'attacco doppio con il Cavallo</i>	10
<i>Aperture: principi generali</i>	17
<i>Aperture: il matto del barbiere</i>	18
<i>Finali: Donna contro pedone</i>	25
<i>Tattica: l'attacco doppio su colonne e traverse</i>	29
<i>Tattica: l'attacco doppio sulle diagonali</i>	31
<i>Tattica: l'attacco doppio simultaneo su colonne e traverse</i>	33
<i>Aperture: la teoria</i>	36
<i>Aperture: le partite aperte</i>	37
<i>Finali: Donna contro pedone (eccezioni)</i>	42
<i>Finali: Torre contro pedone avanzato</i>	43
<i>Tattica: deviazione</i>	46
<i>Tattica: adescamento</i>	49
<i>Aperture: le partite semi-aperte</i>	51
<i>Finali: le case critiche (pedone in 2^a, 3^a e 4^a traversa)</i>	54
<i>Tattica: l'inchiodatura (attacco diretto)</i>	60
<i>Tattica: l'inchiodatura (attacco indiretto)</i>	62
<i>Tattica: l'inchiodatura (sfruttare l'inchiodatura)</i>	63
<i>Finali: le case critiche (pedone in 5^a traversa)</i>	68
<i>Temi di matto: il matto affogato</i>	74
<i>Strategia: caratteristiche dei pedoni</i>	78
<i>Strategia: caratteristiche dei pedoni in attacco</i>	80
<i>Temi di matto: il matto di Anastasia</i>	84
<i>Strategia: caratteristiche dell'Alfiere (nel mediogioco)</i>	86
<i>Strategia: caratteristiche dell'Alfiere (nei finali)</i>	92
<i>Temi di matto: Donna e pedone/Alfiere</i>	94
<i>Temi di matto: il matto di Damiano</i>	97
<i>Strategia: caratteristiche del Cavallo (nel mediogioco)</i>	99
<i>Strategia: caratteristiche del Cavallo (nei finali)</i>	103
<i>Strategia: caratteristiche dei pedoni in difesa</i>	106
<i>Soluzioni degli esercizi</i>	109



Gli scacchi sono il gioco più veloce del mondo. In ogni secondo bisogna mettere in ordine migliaia di pensieri.
(A. Einstein)

La tattica negli scacchi

Negli scacchi troviamo elementi e regole basilari facilmente imparabili e possibilità di esplorazione quasi infinite. Più esploriamo gli scacchi, più elementi del gioco possiamo sfruttare. Gli elementi tattici o combinazioni sono elementi centrali per imparare a giocare a scacchi. Ogni partita è interessante e divertente se le forze e le possibilità sono pari per tutti. Le regole del gioco assicurano l'equilibrio delle forze prima di iniziare una partita. Per mantenere l'equilibrio durante tutta la partita sono necessarie delle conoscenze più profonde delle particolarità del gioco, mentre la vittoria o la distruzione dell'equilibrio sono raggiungibili solamente tramite una conoscenza più profonda di quella dell'avversario.

Gli scacchi contengono nella posizione iniziale diversi pezzi che si muovono in modo complesso. Scambi di pezzi semplificano la posizione e per questo motivo dobbiamo cercare fin dalle prime mosse le possibilità di rompere l'equilibrio a nostro favore. Negli scacchi ci sono tre forme di equilibrio collegate fra di loro:

- Equilibrio materiale** - *quando le due parti dispongono di pezzi di uguale valore.*
- Equilibrio spaziale** - *se le parti controllano lo stesso spazio o lo spazio è di uguale importanza.*
- Equilibrio temporale** - *se le due parti hanno la possibilità di raggiungere traguardi di uguale valore nello stesso tempo (la qualità della collaborazione dei pezzi fra di loro è uguale)*

Un'operazione tattica o **combinazione** è possibile solamente se l'equilibrio è già disturbato in qualsiasi forma. Se disponiamo di più elementi tattici (attacco doppio, inchiodatura, deviazione, ecc.) parliamo di combinazione.

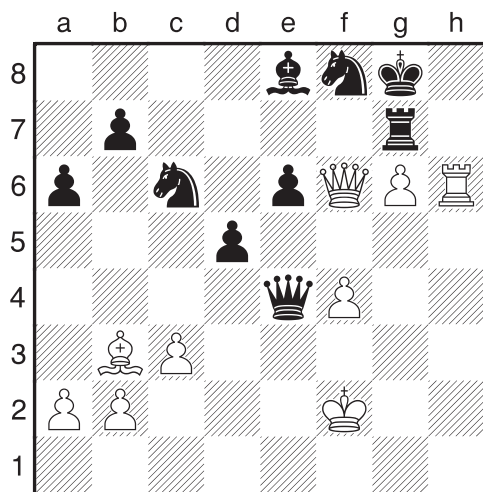
Una **combinazione** è il calcolo di una sequenza di mosse **forzate** che sfruttano le particolari possibilità e configurazioni di una posizione per raggiungere un determinato scopo.

Punto primo: dobbiamo imparare a riconoscere una possibile combinazione tra le varianti.

Punto secondo: dobbiamo limitare lo spazio di ricerca e concentrarci su un preciso settore della scacchiera.

Punto terzo: dobbiamo ridurre nel pensiero il materiale presente sulla scacchiera.

Come risolvere una combinazione

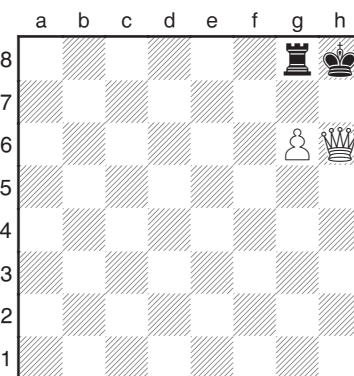
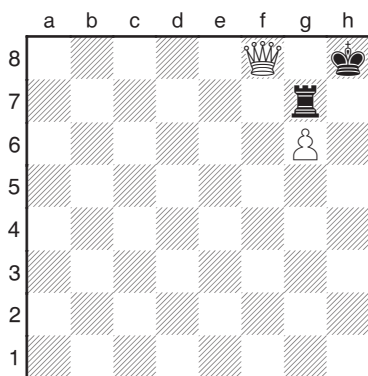
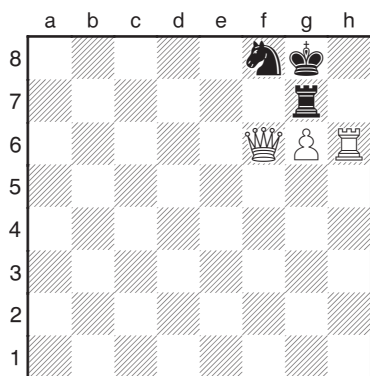


Analisi della posizione

Nel diagramma a lato il Nero ha un netto vantaggio materiale. Se non si trova una sequenza di mosse forzate contro il Re nero, il Nero può risolvere tutti i suoi problemi prendendo il pedone in "g6" con un pezzo leggero. Il Bianco volge tutta la sua attenzione ad un attacco al Re avversario e considera anche possibili sacrifici (si sacrifica un pezzo quando si dà qualche cosa per raggiungere un traguardo specifico). Giocano un ruolo marginale i pezzi fuorigioco come la Donna in "e4" e il Cavallo in "c6".

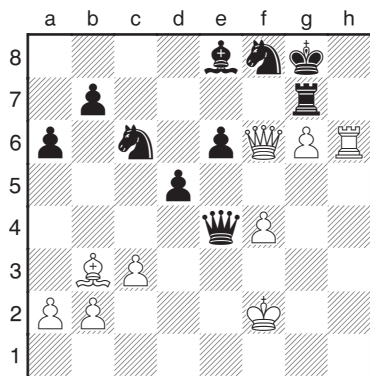
Idea risolutiva

Nella riflessione concreta (in che misura una sequenza forzata può avere successo) si considera anche un eventuale sacrificio della Torre in "h8", dato che di norma un attacco da matto inizia con un sacrificio.



Limitiamo lo spazio di ricerca! Riduciamo il materiale e valutiamo il sacrificio in "h8"!

1. ♖h8+ ♔xh8 (mossa forzata!) **2. ♕xf8+** **3. ♕h6#** (mossa forzata!)



Concludendo: il Bianco muove e dà scacco matto in tre mosse! Si trova la sequenza di mosse facilmente, conoscendo il sacrificio in "h8" (la conoscenza fa la differenza nella forza di gioco).

1. ♖h8+ ♔xh8 2. ♕xf8+ ♖g8 3. ♕h6#

Avremo ancora occasione di scoprire molti elementi tattici durante il viaggio dedicato all'esplorazione degli scacchi.



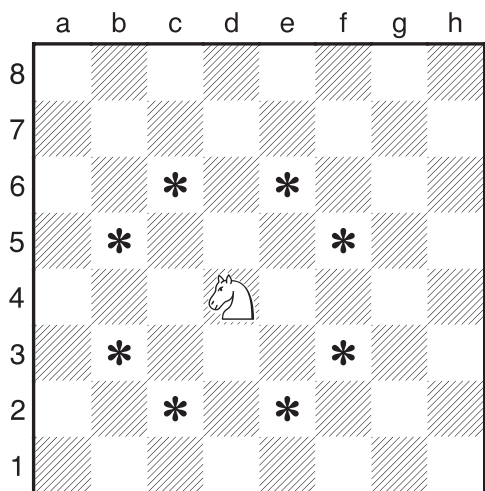
L'attacco doppio

Si parla di attacco doppio quando due pezzi avversari vengono attaccati contemporaneamente. Durante questo attacco di solito si guadagna uno dei pezzi attaccati. L'attacco doppio è un elemento della tattica con il quale si tenta di guadagnare materiale. Si può usare l'attacco doppio anche per raggiungere determinate posizioni favorevoli.

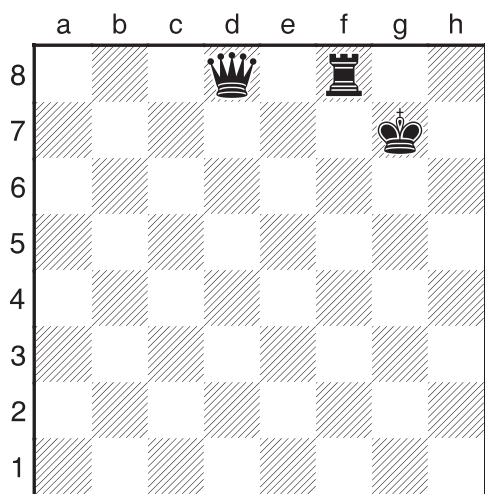
Possiamo suddividere l'attacco doppio in quattro categorie:

- 1) Attacco doppio con il Cavallo;
- 2) Attacco doppio su colonne e traverse (Torre);
- 3) Attacco doppio sulle diagonali (Alfiere e pedone);
- 4) Attacco doppio simultaneamente su traverse, colonne e diagonali (Donna).

Attacco doppio con il Cavallo

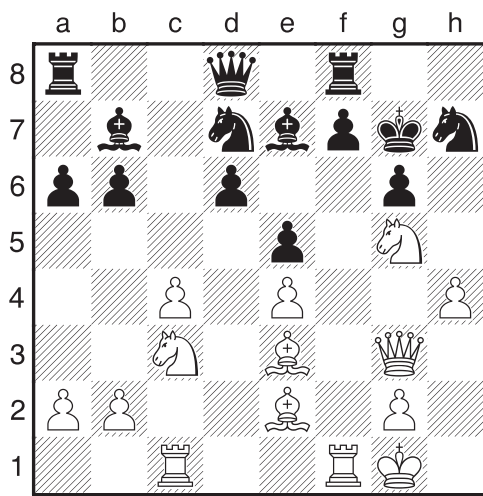


L'attacco doppio con il Cavallo è l'attacco più complesso. Sappiamo già che un Cavallo centrale controlla otto case. Esso ha la capacità di attaccare pezzi avversari che si trovano su una qualsiasi di queste otto case controllate contemporaneamente. Il numero delle case controllate diminuisce in rapporto alla vicinanza del Cavallo ai lati della scacchiera. Il Cavallo, in mano a giocatori con grande padronanza della tattica, è un pezzo molto pericoloso che non bisogna mai sottovalutare.



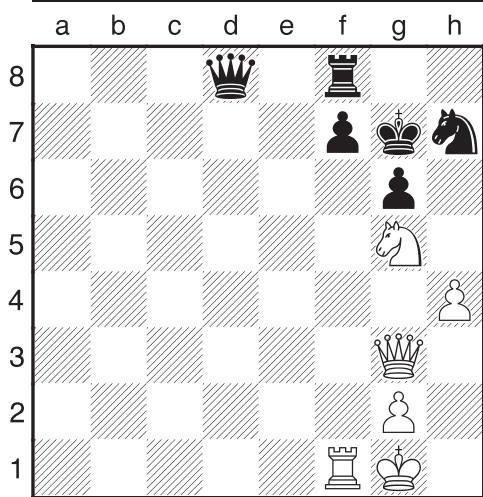
Nel diagramma a lato notiamo che tutti i pezzi neri si trovano su case scure. Sappiamo anche che un Cavallo controlla le case di colore contrario a quella su cui si trova. Se allora i pezzi avversari si trovano tutti su case scure, è ovvio che il Cavallo deve trovare una casa chiara per attaccarli. Se cerchiamo una casa dalla quale il Cavallo può iniziare un attacco doppio, possiamo escludere tutte le case scure e rimangono solamente alcune case chiare che si trovano abbastanza vicine ai pezzi avversari. Le case chiare confinanti con i pezzi neri sono pure da escludere; rimane così alla fine solamente la casa "e6". Lì piazziamo poi il nostro Cavallo.

Attacco doppio con il Cavallo



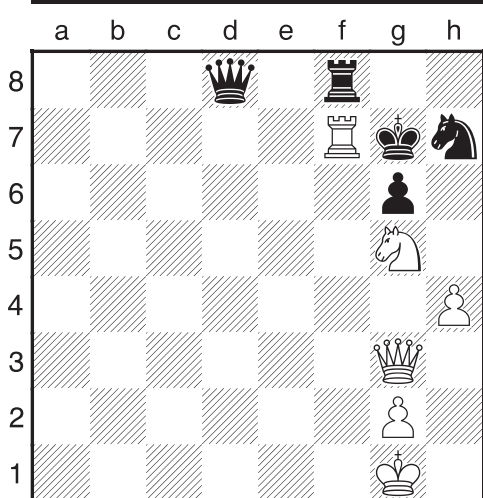
Si nota subito che il Bianco possiede un forte attacco contro il Re e che il Nero ha dei problemi strutturali (organizzazione dei pezzi), per esempio: l'Alfiere si trova in "e7" invece che in "g7", manca un Cavallo in "f6" e manca il pedone in "h7". Il Nero, con la sua ultima mossa, ...**♞h7**, ha tentato di diminuire la pressione del Bianco, ma ha sbagliato i calcoli!

Analizziamo la posizione: la Donna e il Re si trovano in posizione favorevole per un attacco doppio.

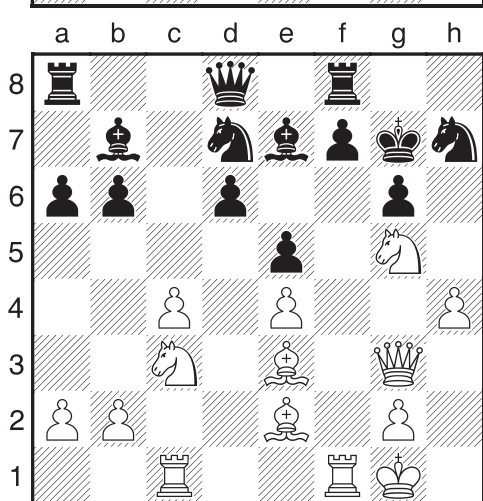


Togliamo dalla scacchiera mentalmente tutti i pezzi che non prendono parte alla difesa o all'attacco doppio.

È facile trovare la casa "e6" come base d'appoggio per il nostro attacco doppio al Re e alla Donna. Purtroppo la casa "e6" è difesa dal pedone in "f7". Adesso dobbiamo trovare il modo per eliminare questo difensore dalla casa "e6", poiché di propria volontà il Nero non rinuncerà alla difesa di "e6". Adesso ci vuole un sacrificio. Vedete la mossa?



La Torre si sacrifica in "f7" per il pedone e il Re non può prendere perché la Torre è protetta dal Cavallo. Quindi solamente la Torre può riprendere in "f7", liberando così "e6" per il Cavallo, che tramite l'attacco doppio al Re e alla Donna guadagna quest'ultima. La posizione del Nero si indebolisce ulteriormente.

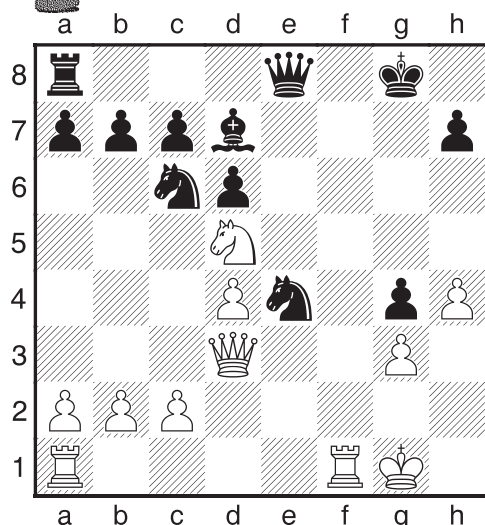


Ritorniamo alla nostra posizione e ricontrolliamo ancora se abbiamo calcolato la sequenza di mosse correttamente (non si sa mai) e poi eseguiamo la nostra mossa.

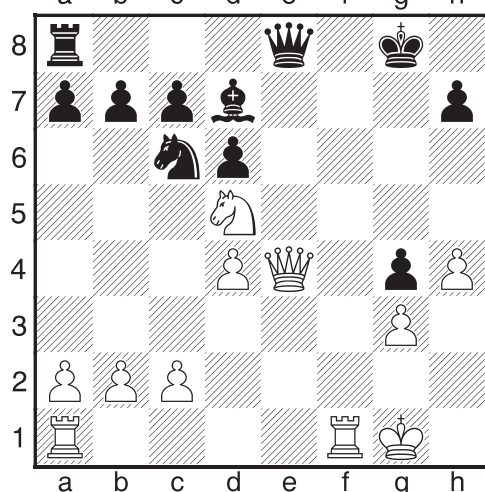
1. ♖xf7+ ♖xf7 2. ♞e6+, attacco doppio e si guadagna la Donna.



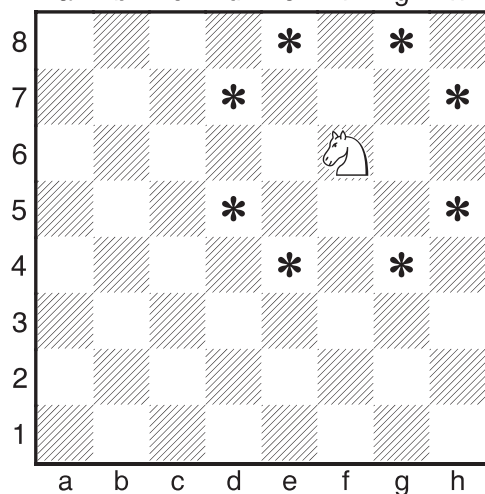
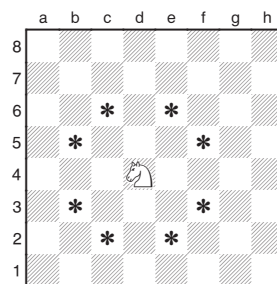
Attacco doppio con il Cavallo



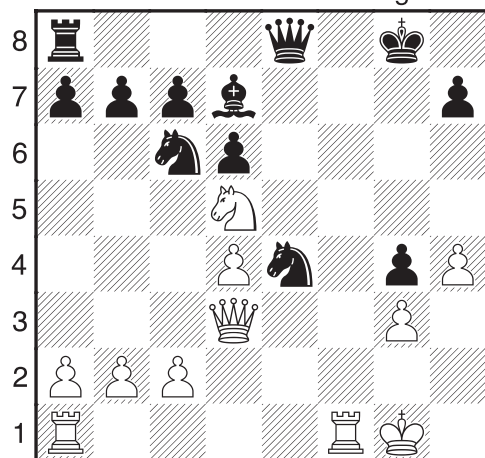
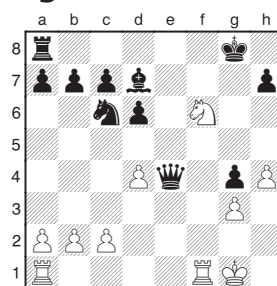
Diamo un'occhiata alla posizione. L'equilibrio materiale pende a favore del Nero: egli dispone di due pezzi contro una Torre, il che di norma è un vantaggio decisivo. Va però notato che un Cavallo è leggermente lontano dagli altri pezzi e anche che il Re e la Donna sono messi bene per un attacco doppio sulla casa "f6". Dobbiamo ancora controllare la difesa della casa "f6": la controlla solamente il Cavallo-e4, il quale è protetto solamente dalla Donna in "e8".



Si potrebbe prendere in "e4" con la Donna, e la casa "f6" rimarrebbe senza protezione contro un attacco doppio del Cavallo. Ma cosa succede se la Donna riprende in "e4"? Ricordatevi la ruota del Cavallo sulle case centrali.



Se mentalmente mettiamo un Cavallo in "f6", vedremo che la ruota del Cavallo copre anche "e4" e si riguadagna la Donna.



Torniamo alla nostra posizione, ricontrolliamo i nostri calcoli ed eseguiamo la mossa.

1. ♔xe4 ♕xe4 2. ♞f6+ ♔g7 3. ♞xe4 e il Bianco ha guadagnato un pezzo.

Esercizio 1

Attacco doppio con il Cavallo

Il colore della stella ti indica chi muove. Trova e scrivi la mossa per un attacco doppio di Cavallo.

