

Introduzione

L'Enciclopedia 3-D del giocatore di scacchi è una guida per immagini ai concetti e ai termini usati nel nobile gioco.

Si propone di interessare chi non ha mai pensato ad acquistare un libro sugli scacchi, anche se si diverte a giocarci. Vi dice tutto quello che bisogna sapere per fare delle belle partite e vincere.

Sugli scacchi, più che su ogni altro gioco, sono stati scritti molti libri. Ci si potrebbe chiedere se un altro ancora fosse proprio necessario. Giustamente, quasi tutti questi libri sono tecnicissimi e scritti per lo studioso scientifico del gioco. Perciò la maggior parte degli appassionati non è invogliata a consultare trattati del genere.

Persino i libri per i principianti iniziano con la scaccografia (notazione algebrica degli scacchi) e danno per scontato che è ben nota al lettore. Così l'autore si rende la vita facile, ma

rischia di scoraggiare il principiante e il giocatore occasionale. *L'Enciclopedia 3-D del giocatore di scacchi* usa la notazione in certe parti, ma non fa certo affidamento solo su di essa.

Il metodo di questo libro è di tipo visivo 3-D, al contrario di molti altri. Concetti e termini sono rappresentati da immagini in prospettiva. In questo modo gli scaccogrammi (schemi delle fasi di gioco) sono più efficaci per attirare l'attenzione e chiarire ciò che si cerca di trasmettere. Se siete giunti fin qui, avete letto più parole di quante si trovano in

ogni altra pagina del libro.

La maggior parte di noi ha imparato a giocare agli scacchi da qualcun altro, di solito un genitore o un altro parente. Purtroppo questi "maestri" non sempre conoscono bene il gioco.

Per questo tanti si divertono con delle partite che assomigliano molto al gioco degli scacchi, ma con certe stramberie nate soltanto dal folclore locale.

"Nozioni elementari" è il capitolo che spiega i principi di base: come i pezzi si muovono; come si formano lo scacco al re, lo Scacco Matto e le regole speciali che forse non sono conosciute bene da tutti. Certo è possibile giocare senza sapere tutte le norme (non ci sarebbero tanti giocatori sportivi della domenica!), ma credo che soltanto con delle partite regolari si possa provare il maggior divertimento.



Cosa indicano i nomi? La terminologia scacchistica è usata e bistrattata ancor peggio delle regole. Si tratta di una materia piuttosto ostica che sconcerta anche giocatori esperti. Tempo fa, ad un torneo annuale Open americano, ho confidato ad un altro partecipante le mie difficoltà a difendermi da 1 e4. (non preoccupatevi, se ora non sapete cosa significa). Subito mi ha consigliato la Difesa Ovest Indiana, che è certamente valida, ma viene usata contro 1 d4, e non 1 e4.

Quindi se capita ai veterani di tornei importanti può succedere a chiunque di confondersi sulla terminologia.

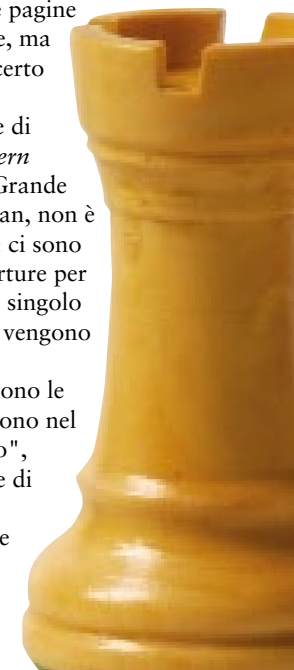


Normalmente si inserisce una lista di termini e definizioni (glossario) per avere un riferimento sicuro, ma l'esperienza dice che spesso dei buoni insegnamenti sono più necessari delle definizioni. In questo libro la terminologia degli scacchi è resa ancor più chiara con la rappresentazione grafica. Potete divertirvi col gioco degli scacchi anche se chiamate la torre castello, o il cavallo cavaliere, ma in certi ambienti rischiate di richiamare su di voi un'attenzione non gradita. Gli scacchi hanno lunga storia e una straordinaria cultura che va apprezzata.

Il gioco è veramente internazionale, si ha perciò un certo caos con i nomi. L'apertura chiamata *Partita Spagnola* in Europa si chiama *Ruy Lopez* negli Stati Uniti, ma è solo un esempio delle molte diversità del genere.

Nel libro. Nelle sue pagine vi sono molte aperture, ma il loro numero non è certo esauriente. Perfino un riferimento autorevole di aperture come il *Modern Chess Openings*, del Grande Mastro Nick de Firmian, non è considerato completo: ci sono troppe varianti di aperture per essere contenute in un singolo volume, e delle nuove vengono presentate ogni anno.

Le mosse che definiscono le aperture più comuni sono nel capitolo "Tipi di gioco", illustrate con una serie di scaccogrammi 3-D in sequenza. Il ramo delle

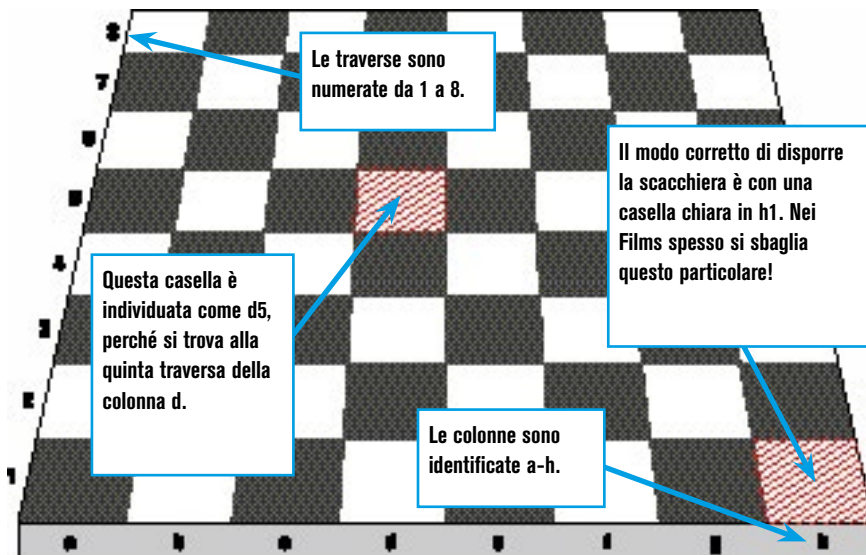


Capitolo 1: NOZIONI ELEMENTARI

Tutti possono imparare da soli gli scacchi studiando pazientemente le regole del gioco. Si legga attentamente questo capitolo. Occorre una buona padronanza delle basi prima di iniziare a giocare.

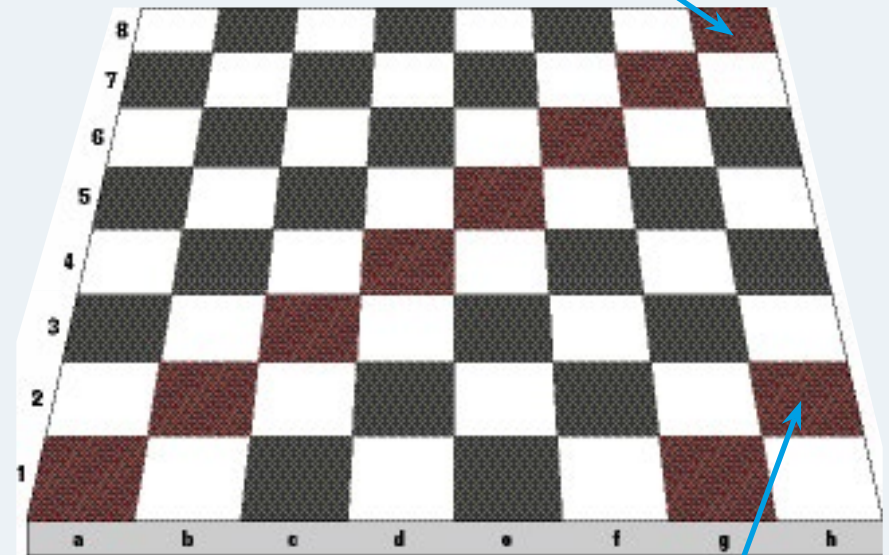
La scacchiera

Una scacchiera può sembrare inutile senza dei pezzi sopra, ma contiene egualmente utilissimi riferimenti. La tavola quadrata è divisa in colonne (verticali), traverse (orizzontali) e diagonali. Ogni casella ha un nome unico che è definito dalla lettera della sua colonna e dal numero della sua traversa (notazione algebrica, scaccografia). Queste coordinate di riferimento sono indicate ai bordi del diagramma.



Diagonali Anche se solo le colonne e le traverse sono usate per identificare le caselle, le diagonali sono una parte importante della scacchiera. Se non fosse per le diagonali, gli alfieri non potrebbero muoversi affatto!

Le diagonali sono identificate dalla loro casella più bassa a quella più alta. Questa è la diagonale a1-h8.



I pezzi

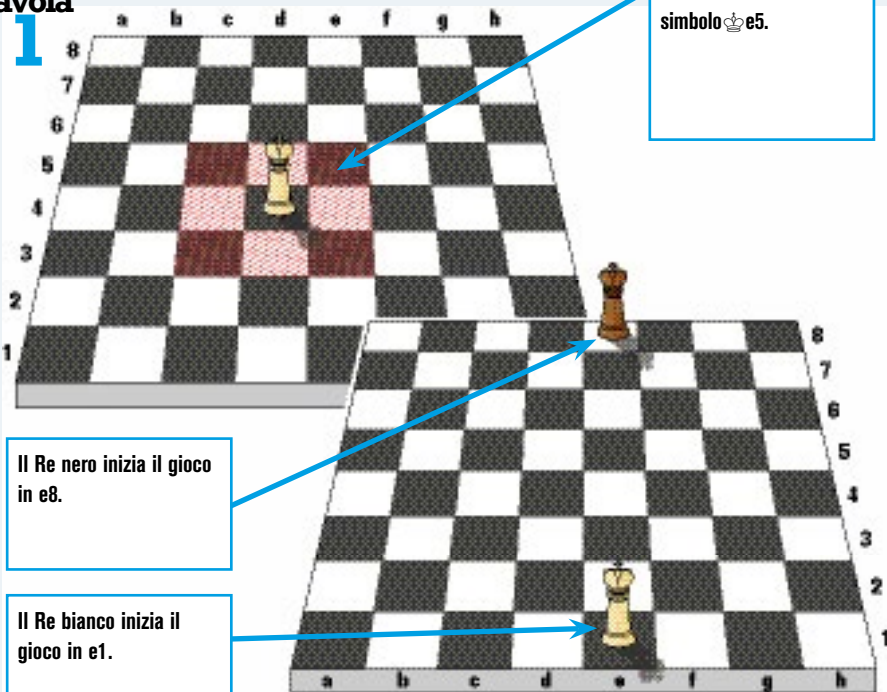
I diversi pezzi hanno valori differenti. Imparare come coordinare i loro movimenti con efficacia è una delle sfide primarie del gioco. Qualche consiglio per aprire: il Bianco muove per primo, quindi il Bianco e il Nero si alternano, una mossa alla volta. Non è ammesso “passare”! In questo libro utilizziamo sia le lettere sia i simboli per identificare i pezzi.

Il Re Il Re è un pezzo che si muove lentamente, ma è il più prezioso. Se il Re è perduto, lo è anche il gioco. Il Re può muoversi solo di una casella in ogni direzione. • Vedere anche il capitolo p. 18, Arrocco p.33.

Il Re può muoversi in ognuna delle caselle evidenziate, se vuole muoversi nella casa e5, si deve scrivere Re5. Per rappresentare il Re si usa una R maiuscola o il simbolo ♔e5.

tavola

1



Il Re nero inizia il gioco in e8.

Il Re bianco inizia il gioco in e1.

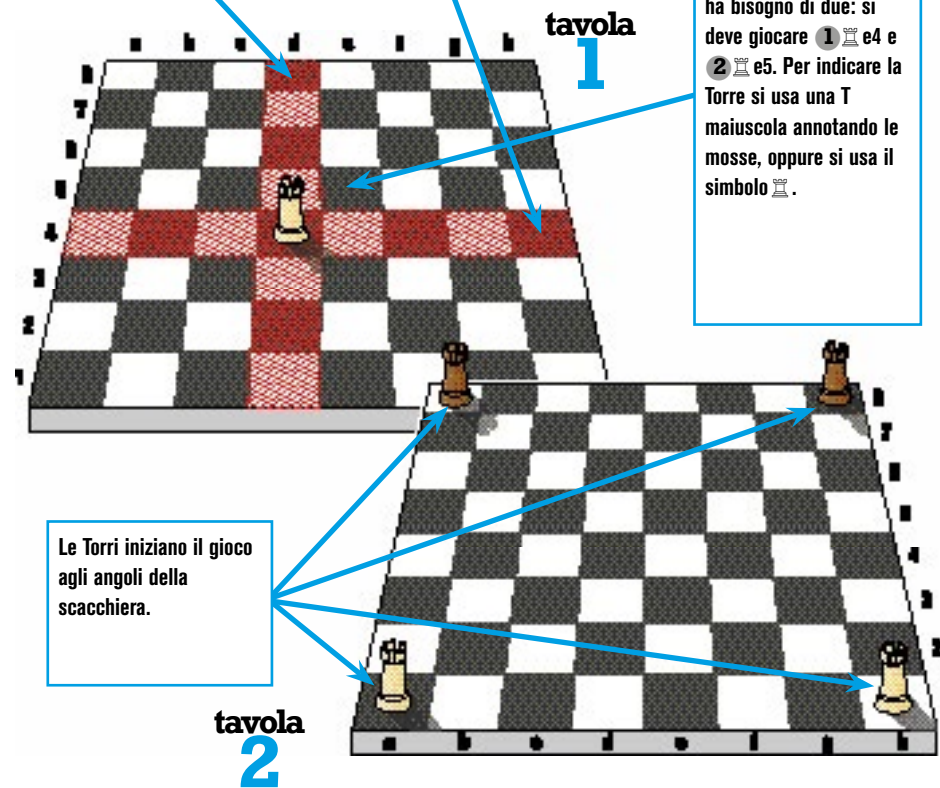
tavola
2

La Torre La Torre è un pezzo potente che è superato in grado solamente dalla Donna. Può muoversi sia in orizzontale sia in verticale in ogni casella che trova libera davanti, dietro o sui fianchi. • Vedere anche *Arrocco* p. 33.

La Torre può muoversi dovunque lungo la colonna d.

La Torre può muoversi dovunque lungo la quarta traversa.

La Torre non può muoversi in diagonale. Anche se il Re può muovere da e5 in d4 in una mossa, la Torre ne ha bisogno di due: si deve giocare ① ♖e4 e ② ♜e5. Per indicare la Torre si usa una T maiuscola annotando le mosse, oppure si usa il simbolo ♖.



Le Torri iniziano il gioco agli angoli della scacchiera.

tavola
2

Capitolo 2: TEORIA delle APERTURE

Il gioco degli scacchi in tutta la sua storia si è distinto da attacchi contro il Re nemico fino alla stampa di *L'analyse du Jeu des Échecs* di François André Philidor (1726–1795) nel 1749.

Aperture classiche

Philidor precorreva il suo tempo fino a quando, alla seconda metà del XIX secolo, i giocatori accettarono l'idea che per ottenere un buon numero di vittorie, dovevano preparare gli attacchi in modo adeguato.

I giocatori impararono a posticipare gli attacchi frettolosi contro il Re nemico a favore di guadagni intermedi, come la conquista e il controllo del centro. Attacchi diretti si sarebbero giustificati solo dopo aver ottenuto alcuni vantaggi strategici. L'arte di difendersi contro attacchi prematuri raggiunse nuove vette nelle partite e negli scritti di Wilhelm Steinitz (1836-1900), che fu il primo campione del mondo ufficiale.

Occupazione del centro

Il centro è la parte più importante della scacchiera. I pezzi posizionati al centro attaccano più caselle di quelli collocati su uno o sull'altro lato.

Spesso è difficile manovrare i pezzi da una parte all'altra della scacchiera se non si ha il controllo o non si occupa la propria giusta parte di centro.

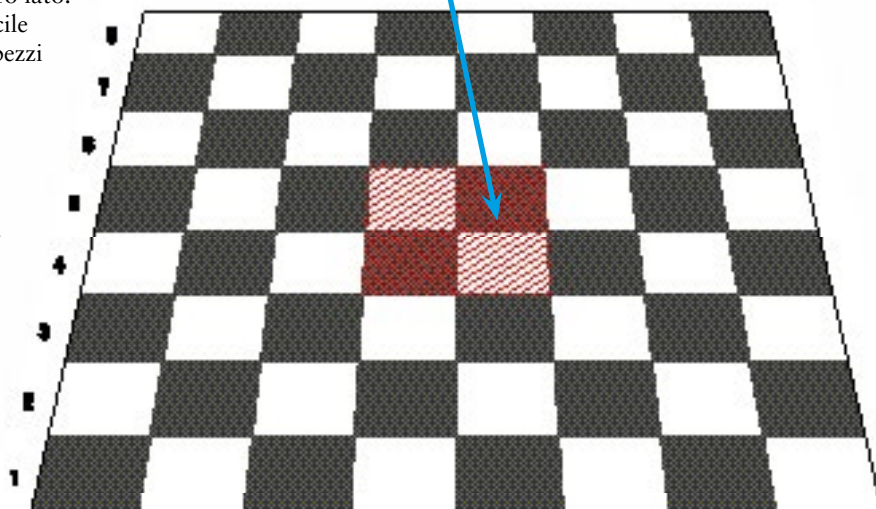
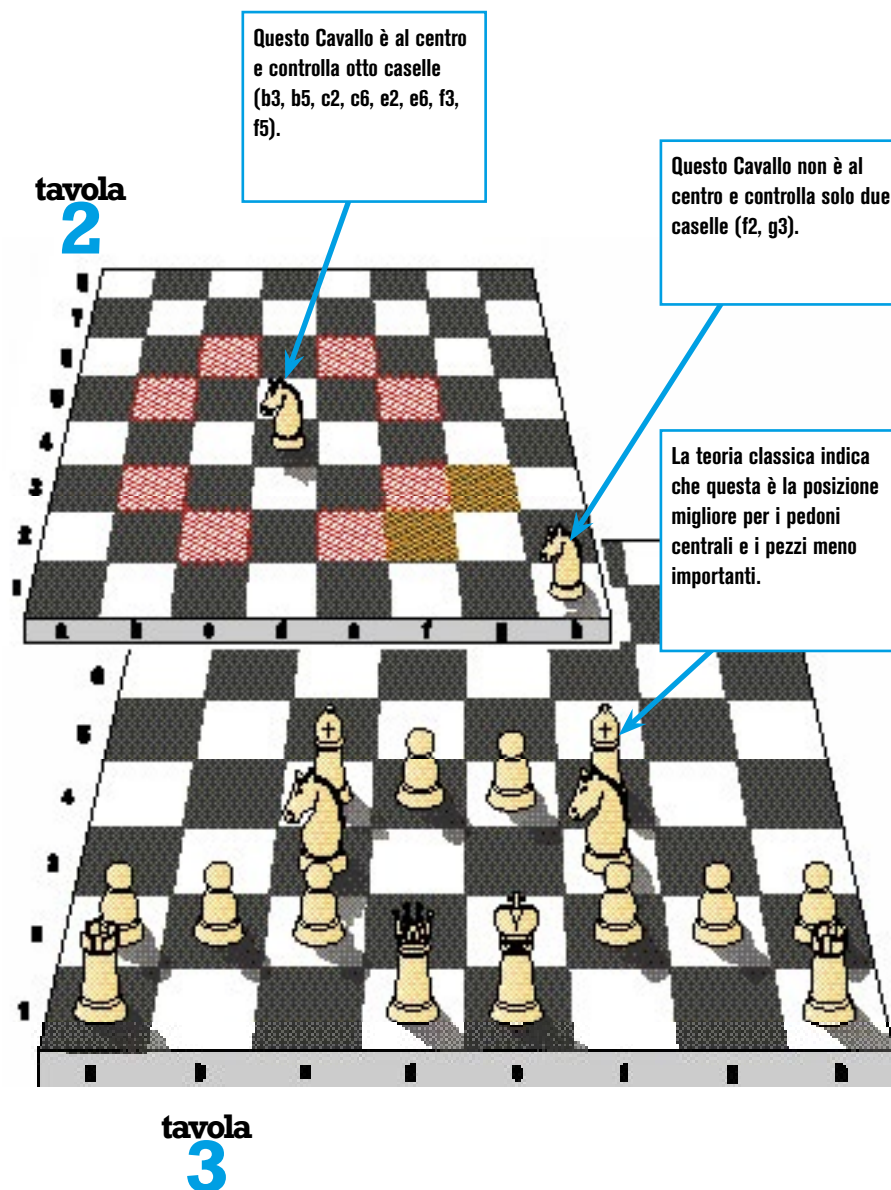


tavola 1



Capitolo 5: IL CENTRO E LE ALI. LORO FORMAZIONI

Nella teoria Classica, l'azione nelle ali era posticipata all'assicurarsi il centro. Oggi ci sono eccezioni per questa regola.

Il Centro

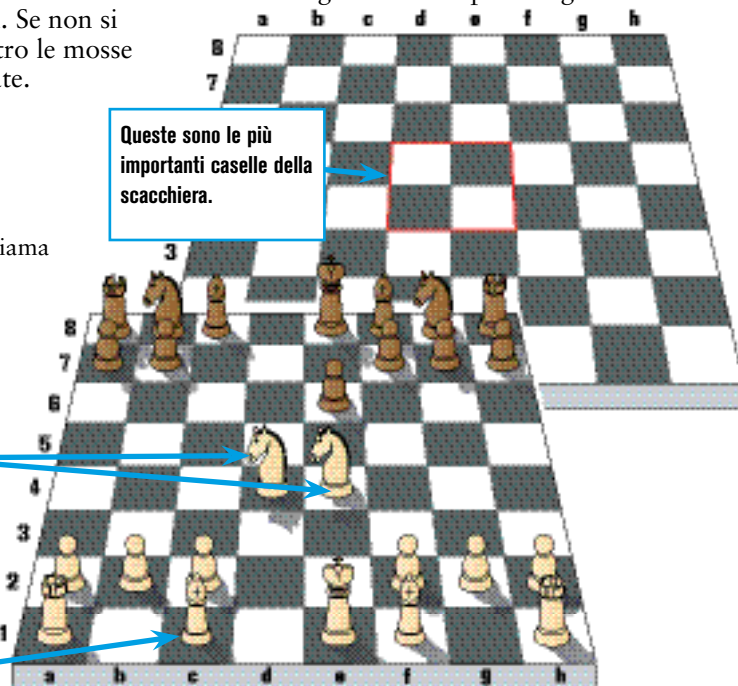
Tutte le caselle di una scacchiera sono identiche per forma e dimensione, ma non di uguale importanza. Quelle centrali sono più importanti di quelle laterali. Molte partite sono impregnate attorno alla lotta per il dominio delle quattro celle centrali. Controllare il centro significa avere più margine di manovra per i pezzi. Se non si ha il controllo del centro le mosse disponibili sono limitate.

Centro aperto

Quando il centro non è bloccato dai pedoni si chiama centro aperto.

L'anticipato scambio di pedoni ha portato i Cavalieri al centro della scacchiera, dove sono più forti.

L'assenza di tre dei quattro pedoni centrali assicura agli Alfieri una eccellente mobilità.

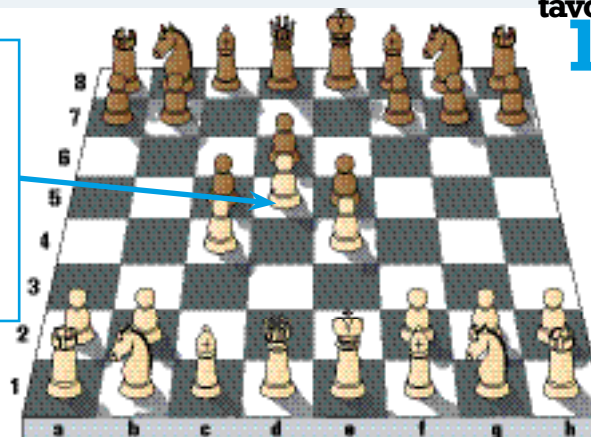


Questa apertura porta ad un centro aperto:
 1 d4 e6 2 ♘f3 c5 3 ♘c3 d5 4 e4 d•e4
 5 ♘•e4 c•d4 6 ♔•d4 ♕•d4 7 ♘•d4.

Centro chiuso Un centro chiuso significa che i pedoni stanno bloccando le colonne e le diagonali centrali. Le figure hanno difficoltà di manovra.

tavola 1

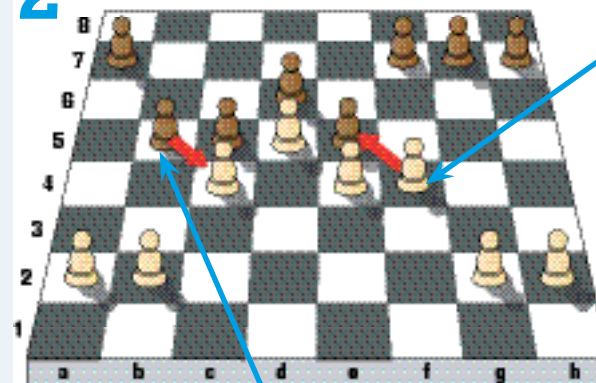
Il Bianco non può più scambiare il pedone d6 con quelli del Nero. Il centro è bloccato, e può essere espugnato solo con difficoltà.



Questa sequenza di mosse conduce ad un centro chiuso:
 1 d4 c5 2 d5 d6 3 c4 e5 4 e4.

tavola 2

Generalmente il centro chiuso viene attaccato dai pedoni laterali.



Il Nero cercherà di indebolire i pedoni centrali del Bianco insidiando i pedoni di supporto.

Entrambi i giocatori proveranno a indebolire la posizione dell'avversario nel centro.

Capitolo 10: RIEPILOGO CON ANALISI DELLE PARTITE

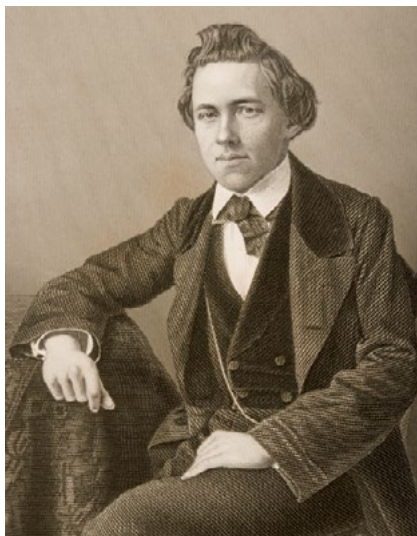
Nelle pagine che seguono la notazione è in inglese, dove:
K = R · Q = D · N = C · R = T · B = A

Avete imparato gli elementi degli scacchi uno alla volta. Il modo migliore per riassumerli e capire come funzionino se abbinati in una vera partita a scacchi è rigiocare sulle partite dei grandi campioni, con qualche utile spiegazione. Preparate una scacchiera. Notate che nel libro il Bianco gioca sempre “verso l'alto”, perciò disponete la scacchiera per vedere il Bianco dalla vostra prospettiva. Rigiocate ogni mossa ragionandoci. Man mano che proseguite, controllate la posizione della vostra scacchiera rispetto alle illustrazioni del libro. Rigiocate spesso queste partite: imparerete sempre qualcosa di nuovo.

Partita 1: Una notte all'Opera

Paul Morphy v. Karl, Duca di Brunswick e Conte Isouard Parigi, 1858

Cominciamo con la partita forse più famosa della storia degli scacchi, che molti giocatori esperti conoscono a memoria. Paul Morphy di New Orleans aveva terminato il suo dottorato in Legge ma era ancora troppo giovane per praticare. In attesa del suo 21° compleanno, viaggiò in Europa battendo i migliori giocatori di scacchi del mondo. Era considerato come il campione del mondo non ufficiale e mitizzato come una celebrità. Una sera a Parigi, due ricchi appassionati di scacchi lo invitarono nel loro palco all'Opera. Una volta lì, la leggenda racconta che lo fecero sedere con la schiena rivolta al palcoscenico e lo costrinsero a giocare una partita. Le partite di Paul Morphy hanno cambiato il modo di pensare dei maestri di scacchi.



Paul Morphy

1e4 e5 2. Nf3 d6
3. d4

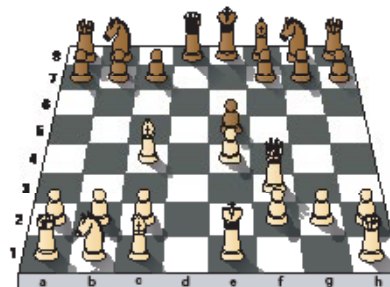
La mossa del Nero 2. ... d6 introduce la Difesa di Philidor, passiva ma solida. Il Nero rinforza il suo pedone centrale in e5 mentre apre una diagonale per il suo Alfiere campochiaro. Il Bianco mantiene l'iniziativa attaccando ancora e5 con 3. d4. Se il Nero gioca 3.... exd4, il Cavallo bianco centralizza con 4. Nxd4.

Osservate le tecniche di controllo del centro, sviluppo, iniziativa e sacrificio.

3... Bg4

Il Bianco ha minacciato di catturare il pedone e5 con 4. dxe5 dxe5 5. Qxd8+ Kxd8 6. Nxe5. Il Nero decide di inchiodare (♞ vedere p. 118) il Cavallo alla Donna. Una mossa migliore sarebbe 4.... Nd7, proteggendo e5 seguendo la regola dei Cavalli prima degli Alfieri (♞ vedere p.43).

4dxe5 Bxf3 5. Qxf3 dxe5 6. Bc4



Il Bianco minaccia già 7. Qxf7 Scaccomatto! Quindi il Nero sviluppa un pezzo bloccando la minaccia.

6... Nf6 7. Qb3!

Il Bianco ora attacca sia f7 sia b7. Il suo controllo del centro gli permette di spostare le sue forze da un'ala all'altra.

7.. Qe7 8. Nc3

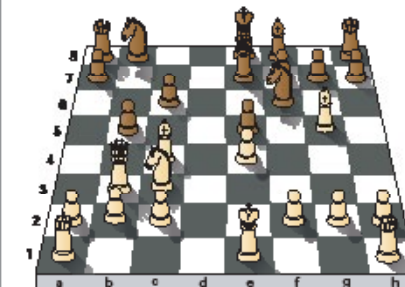
8. Qxb7, per catturare un pedone, era un'altra possibilità. Ma Morphy, forse per la fretta di finire la partita e rivolgere la sua attenzione all'Opera, cerca una cattura più veloce!

8.. c6 9. Bg5

Il Bianco inchioda il Cavallo contro la Donna. Il Nero è quasi in uno *zugzwang* (♞ vedere p.193). La sua Donna blocca il suo Alfiere ed è limitata alla misera protezione, vegliando sui pedoni b- e f-.

Gli avversari di sangue blu di Morphy sono incomprensibilmente ansiosi di spingere il suo Alfiere fuori da c4, spezzando la batteria che attacca f7 (generalmente il punto più debole del campo nero finché arrocca).

9.. b5



10 Nxb5!

Morphy sacrifica il suo Cavallo per mantenere vivo l'attacco.