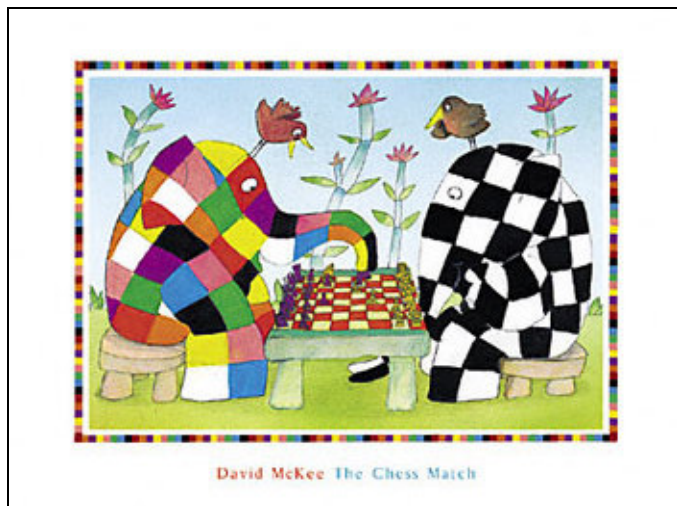


Editorialino



Cari amici e lettori, eccoci di nuovo qua.

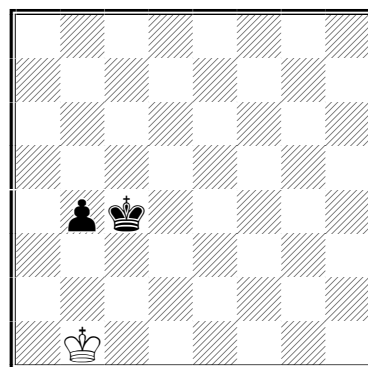
Questi tristi tempi di burrasche e maremoti non hanno ahimè risparmiato quel “circolo informatico” che è it.hobby.scacchi. La recente comparsa di un certo nome femminile ed alcune sue azioni scacchistiche hanno sollevato prepotentemente la sonnolenta crosta del newsgroup facendone fuoriuscire un magma virulento: accuse, recriminazioni, sospetti e dicerie, grumi di mosse anatomizzate con certosina frenesia, meccaniche digitali controanalizzate da extracongegni analogici, illazioni in contromossa, rancori lanciati in h7, trascorsi psicoscacchistici freudianamente lobotomizzati...

“E gli scacchi?”, direte voi, semplici NC con la scacchierina sotto braccio e il manualetto di esercizi. Voi, interessati più a capire le regole di un corretto sviluppo che ad apprendere che la trentanovesima mossa della subvariante isterica del gambetto Janis(ch) è identica a quella di IperCrafty 10.1.23.00.1.2. Voi che volete giocare a scacchi.

Già, gli scacchi. Gli scacchi sono fatti di legno (spesso di plastica) e di regole, di allegria e divertimento. Tutti elementi certamente alieni, a nostro parere, da certi morbosi fanatismi. Permetteteci di affermare che vogliamo tenerci ben lontani dalla morbosità e dal fanatismo. In ogni campo. Fatecelo dire, finché vogliamo e finché possiamo. Prima di ritrovarci tra le mani qualcosa di meno innocuo di una manciata di acrimoniosi messaggi.



Finale di Partita



Torneo di promozione, ultimo turno. Al bianco basta mezzo punto per conquistare la terza categoria, mentre al nero serve un punto. Nessuno dei due giocatori ha problemi di tempo. Tocca al bianco. Ma lasciamo la parola al diretto interessato:

*“...ero molto agitato e non riuscivo proprio a calmarmi. Alzai lo sguardo. Le altre partite erano terminate e i partecipanti, tutti NC come me, avevano formato un capannello attorno alla scacchiera. Tra loro, impassibile, c’era l’arbitro. Cercai di concentrarmi sul mio Re, ma in quel momento per me erano valide tutte le case. In qualche manuale avevo letto qualcosa del tipo che i due Re devono stare uno di fronte all’altro, ma non ricordavo bene. Cercando di seguire quel labile ricordo mossi: **1.Rc2** a cui seguì **1...b3+**.*

*Ero sicuro che il mio avversario mi avrebbe dato scacco. Sempre tentando di recuperare i ricordi delle mie letture, tentai di tenere il mio Re di fronte a quello del nero: **2.Rc1**.*

*Appena ebbi mosso e spinto il tasto dell’orologio, udii chiaramente un “no !” provenire da uno degli astanti. Non capivo perché, in fondo non mi sembrava di aver combinato nulla di così orribile... inoltre ero così stanco e confuso che intorno a me avrebbero potuto dire qualsiasi cosa. Il mio avversario pensò per un tempo lunghissimo, poi mosse: **2...Rc3**.*

*E già, ora era lui che aveva sistemato il suo Re di fronte al mio. E l’aveva sistemato proprio bene: il mio più grande desiderio era quello di piazzarmi davanti al Pedone per fermarlo, ma le tre case di fronte erano controllate dal Re avversario. Feci l’unica mossa che mi sembrava logica: **3.Rb1**.*

*Tuttavia, dopo che l’avversario ebbe risposto **3...b2** capii che il nero avrebbe promosso il Pedone a Donna e che, soprattutto, la mia promozione a 3N avrebbe dovuto aspettare...”*

Ringraziamo il nostro lettore (che ha voluto restare anonimo) per questa preziosa testimonianza, perché ci introduce direttamente nel magico mondo dei

finali. A nostro parere, l'aver letto che "qualcosa del tipo che i due Re devono stare uno di fronte all'altro", ma non capire bene cosa vogliano dire queste parole può risultare fatale, come ci ha magnificamente evidenziato l'esperienza dello sfortunato lettore.

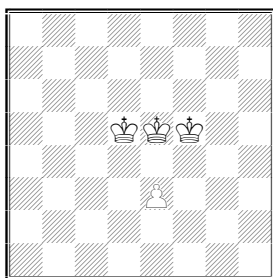


Tutto in un Pedone



Il finale di Re + Pedone contro Re, giocato da entrambi i colori, deve essere conosciuto dal NC come la sua data di nascita. Questo finale, che è la base di tutti gli altri finali, presuppone due semplici concetti che devono essere assimilati perfettamente:

Case critiche: Sono tre case contigue davanti al Pedone che sta avanzando verso la promozione. Se il Re attaccante occupa una di queste case il Pedone può promuovere. Viceversa se le occupa il Re difendente è patta. Finché il Pedone non ha superato la sua quinta traversa (cioè si trova nella casa di partenza, o in terza oppure quarta traversa), queste tre case si trovano ad una distanza di una traversa dal Pedone. Per un Pedone che si trova in e3 (diagramma seguente), le case critiche sono d5,e5,f5, contraddistinte dai tre Re bianchi:

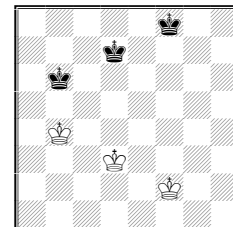


Dal momento in cui il Pedone si trova nella sua quinta o sesta traversa, le case critiche sono quelle

immediatamente davanti al pedone. Quindi per un Pedone che si trovi in e5 le case critiche saranno d6,e6,f6.

Opposizione: i due Re sono in opposizione quando si trovano uno di fronte all'altro. In questo modo essi si precludono vicendevolmente le tre case poste di fronte.

a sinistra: opposizione vicina
al centro e a destra: opposizione lontana



L'opposizione è tale quando i due Re si fronteggiano sulla stessa colonna o traversa e sono distanziati da un numero dispari di case (si trovano quindi su case dello stesso colore). Quando i due Re sono distanziati da una sola casa abbiamo l'opposizione vicina, altrimenti si ha l'opposizione lontana. Esiste anche l'opposizione diagonale, che per ora tralasciamo. Quando poniamo il nostro Re di fronte al Re avversario si dice che conquistiamo l'opposizione.

Nei finali di soli Pedoni è molto importante conquistare spazio. Il nostro Re, muovendo e utilizzando l'opposizione, deve cercare di limitare le mobilità del Re avversario e far sì che esso indietreggi, in modo da piazzare il nostro Re in una casa critica.

Alla luce di questi due concetti rivediamo lo sfortunato finale:

<p>1.Rc2 corretto bene. Il Bianco ha conquistato l'opposizione (vicina).</p>	
<p>1...b3+ Il nero avanza il suo Pedone, non spostando il suo Re.</p>	
<p>2. Rc1 errato Il Re bianco, ritirandosi in c1, ha perso l'opposizione (i due Re distano di due case e sono su case di diverso colore).</p>	

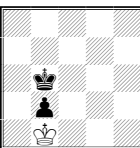
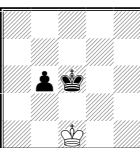
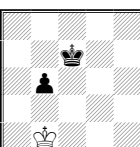
Ora voi obietterete che il Bianco, alla sua seconda mossa, avrebbe dovuto muovere il suo Re e in ogni caso avrebbe perso l'opposizione. E' chiaro che avendola conquistata la mossa precedente, essa non può essere mantenuta. L'importante, ora che il

Pedone avversario è in sesta, è che alla sua prossima mossa il Re nero non possa conquistare a sua volta l'opposizione. Quindi dopo **1...b3** il bianco deve proseguire con **2.Rb1** ed ora dopo **2...Rc3 3.Rc1 b2+ 4.Rb1** stallo. E' ovvio osservare che dopo 2.Rb1 il Re nero non può conquistare l'opposizione dato che l'unica casa utile per farlo è occupata dal proprio Pedone. Tenete a mente questo motivo perché torna spesso nei finali di questo genere.

Non è sbagliata nemmeno, dopo **1...b3**, la mossa **2.Rb2 Rb4 3.Rb1 Rc4 4.Rb2 Rb4** etc. tuttavia consigliamo sempre di ritirare il Re sulla colonna del pedone avversario. Questo è bene rammentarlo quando il nostro Re difendente deve arretrare nella traversa di promozione del Pedone avversario.

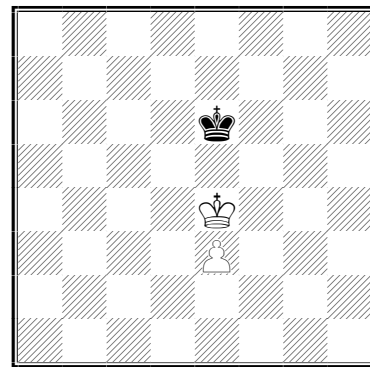
Una regola molto utile sia in attacco che in difesa: *con il Re difendente in ottava e il Pedone in sesta, se il Pedone avanza in settima con scacco è patta.* Quindi l'attaccante deve cercare di avanzare il Pedone in settima senza scacco, viceversa il difendente deve fare in modo di piazzare il suo Re (in ottava) in modo che l'avversario, muovendo, non abbia altre mosse a disposizione che lo scacco.

Vi consigliamo caldamente di memorizzare i seguenti diagrammi:

posizione di patta. Tale posizione deve essere cercata dal difendente (e naturalmente evitata dall'attaccante)	
Muove il nero. Il Re bianco, difendente, ha conquistato l'opposizione ed ora il nero deve forzatamente muovere il Pedone in settima dando scacco, con relativa patta.	
Muove il nero. Il Re bianco ha dovuto abbandonare l'opposizione ed è arretrato sulla stessa colonna del Pedone. Il Re nero non può conquistare l'opposizione. Patta.	

Non scoraggiatevi. All'inizio sembra tutto complicato, ma con un pò di pratica e qualche esercizio non avrete più problemi.

Un altro esempio, da giocare e rigiocare contro il computer (ma anche contro un umano, se ne trovate uno disponibile):



Muove il bianco. Le case critiche che il Re bianco deve occupare sono d5, e5 o f5.

1.Rf4 Rf6 2.e4 Re6 3.e5 Re7 (va bene anche 3...Rf7, ma come si è detto meglio ritirare sempre il Re sulla colonna del pedone. Come vediamo il nero controlla sempre le case critiche) **4.Rf5 Rf7 5.e6+ Re8** (5...Rf8 non va bene: 6.Rf6 Re8 7.e7 e il bianco promuove) **6.Rf6 Rf8 7.e7+ Re8 8.Re6** stallo.

Dallo stesso diagramma, vediamo che accade se a muovere è il nero. Il Re bianco deve occupare una delle case critiche d5, e5 o f5. Il Nero, muovendo, è costretto a cedere il controllo di una di queste tre case. **1...Rf6 2.Rd5** (casa critica. E' bene ricordare questa manovra di aggiramento) **2...Re7 3.Re5 Rf7** (dopo 3...Re8 non va bene 4.e4: ora le case critiche del pedone sono d6, e6 ed f6 e il Nero riesce a difenderle conquistando l'opposizione con 4...Re7. Il Bianco deve giocare **4.Re6 Rd8 5.e4 Re8 6.e5 Rd8 7.Rf7**). **4.Rd6** (ancora l'aggiramento. Il Pedone bianco non deve essere mosso fino a che non ci sono problemi per la sua incolumità) **4...Rf6** (è ora di muovere il Pedone, perché se il Re bianco avanza non può più difenderlo) **5.e4 Rf7 6.e5 Re8 7.Re6** (e non 7.e6 ricordate: il pedone deve arrivare in settima senza scacco, altrimenti è patta: **7...Rd8 8.e7+ Re8 9.Re6** stallo. Imprimetevi bene nella mente questa posizione: l'attaccante deve raggiungerla con la mossa al nero) **7...Rd8 8.Rf7** e il bianco promuove.

Per ora basta così. Nel prossimo numero continueremo con qualche esercizio relativo a questi argomenti.

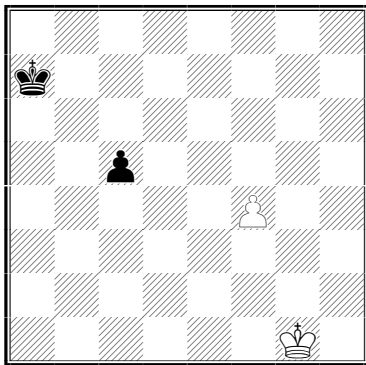


Impariamo a contare



Nel mediogioco, durante l'analisi di una variante, pensiamo alternativamente: "se io faccio questa mossa, lui fa quest'altra, allora io..."

Avrete già imparato, per esperienza diretta, che nei finali di Pedoni nei quali si assiste ad una sorta di corsa a chi arriva per primo a promuovere, un simile modo di procedere non è possibile. E' molto facile ingannarsi, specialmente nella tensione del gioco o se si è a corto di tempo. Un metodo più economico e sicuro è quello di contare prima le mosse di un colore, poi quelle dell'altro. Consideriamo il caso illustrato dal seguente diagramma:

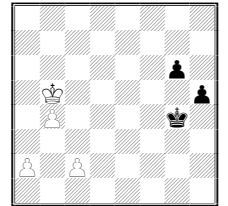


Abbiamo i bianchi e tocca a noi muovere. Il calcolo e' semplice: dal numero di mosse che servono al Pedone nero per promuovere dobbiamo sottrarre quelle che servono al nostro Pedone per arrivare in ottava. Se la differenza è zero, chi ha la mossa promuove per primo e subito dopo l'avversario. Se la differenza è 1 chi ha la mossa promuove con due mosse di vantaggio. Con differenza -1 prima promuove l'avversario e il nostro Pedone arriva in settima. Nel nostro caso abbiamo:

numero di mosse per il nostro Pedone = 4; numero di mosse per il Pedone del nero = 4; differenza = 0: il nostro Pedone promuove per primo.

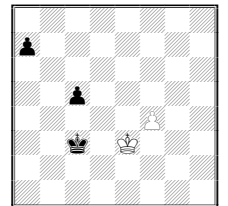
Naturalmente non è sempre così semplice. Con il sistema del conteggio bisogna anche considerare la presenza del Re sul cammino del Pedone, che aumenta di uno il conteggio delle mosse di promozione. Inoltre chi promuove con scacco ha un indubbio vantaggio rispetto all'avversario.

Spesso, in presenza di più Pedoni, è necessario effettuare una scelta. Osserviamo il diagramma qui a fianco. Tocca al bianco. Se applichiamo il metodo del conteggio otteniamo -1, dato che i



due Pedoni a e c del bianco utilizzano cinque mosse per promuovere mentre il nero solo quattro. Tuttavia se il bianco sceglie il Pedone c promuoverà con scacco. Un altro esempio:

Tocca al nero. Se il nero vuole portare avanti il Pedone c deve spostare il Re perdendo un tempo, mentre il Pedone a è più lontano. Proviamo a contare:



caso 1 - Pedone c: nero: quattro

mosse di Pedone e una di Re = 5; bianco: 4 mosse di Pedone.

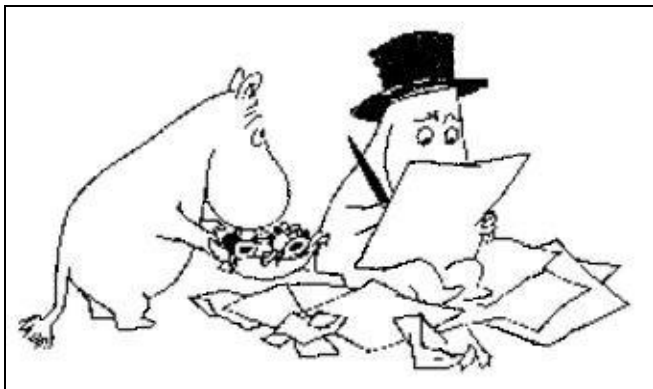
Caso 2 - Pedone a: nero: cinque mosse di Pedone, bianco quattro mosse.

Le due soluzioni sembrano apparentemente uguali. In entrambi i casi il bianco arriva una semimossa prima. Tuttavia nel primo caso vediamo che il Pedone nero c arriva a promuovere con scacco:

1...c4 2.f5 Rb3 3.f6 c3 4.f7 c2 5.f8D c1D+ , mentre nel secondo caso per il nero non c'è speranza: **1...a5 2.f5 a4 3.f6 a3 4.f7 a2 5.f8D a1D 6.Dg7+.**



I lettori ci scrivono



Inauguriamo questa sezione di SQ che speriamo di mantenere nei numeri seguenti. Cogliamo anche l'occasione per ringraziare per i complimenti e i suggerimenti: speriamo di poter essere sempre all'altezza delle vostre aspettative. Ed ora a noi.

A **Riccardo** che ci chiede con quali testi iniziare uno studio che vada al di là delle semplici regole del gioco, possiamo senz'altro consigliare l'ottimo "Lezioni di scacchi" di A.Zichichi. Il titolo parla da sé: teoria di base, esempi ed esercizi, a cui può essere affiancato "Giocare a scacchi" di Averbach e Bejlin. Non sappiamo se questi libri sono ancora in commercio, ma se li trovi tra i remainders non te li far scappare !

Per **Federico "Skywalker"** abbiamo una sola risposta: lascia perdere le partite blitz, gioca a tempi lunghi – l'optimum sarebbe il tempo regolamentare, ma anche un'ora a testa va bene – prima impara a giocare lentamente, la velocità verrà dopo. E non ti lamentare se al circolo tutti giocano a cinque minuti: sii paziente e insisti, vedrai che prima o poi troverai qualcuno principiante come te con la tua stessa esigenza. Ti raccomandiamo di scrivere sempre le mosse e... che la forza sia con te !

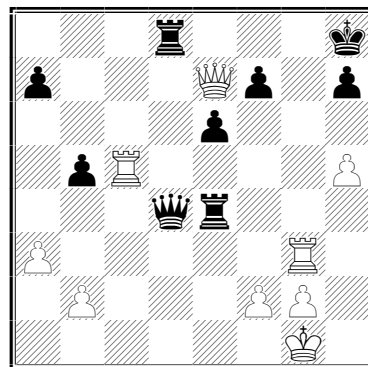
Caro **Claudio**, quello dell'emotività non è un problema solo tuo. Ricordati che anche i classificati mettono i pezzi in presa... soltanto che loro li mettono con frequenza minore dei NC. Non esiste medicina migliore della pratica. Quello di "imparare a pensare" è un aspetto non meno importante della tattica o della strategia, almeno agli inizi. Riguardati le regole da rispettare prima di muovere un pezzo (SQ nn.3 e 5). Magari prima di toccare il pezzo alzati un momento, sgranchisciti le gambe e poi riguarda la posizione come se la vedessi per la prima volta. E scrivi la mossa prima di muovere. Vedrai che con il tempo acquisterai maggiore sicurezza.

Aggiungiamo all'ultimo minuto questa brevissima rubrica, dedicata a quelle che a nostro avviso sono le "bellissime" degli scacchi. Ogni mese la redazione sceglierà una combinazione e ve la proporrà, con l'augurio che il suo studio vi regali lo stesso godimento scachistico che ha procurato a noi.



Eliskases

Inauguriamo quindi "Bellissima" con la seguente, che può essere considerata un mirabile esempio di interferenza. Troverete la soluzione alla fine di SQ.

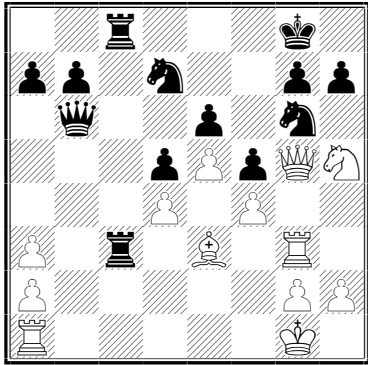


Eliskases – Holzl, Innsbruck 1929
Il bianco muove e vince



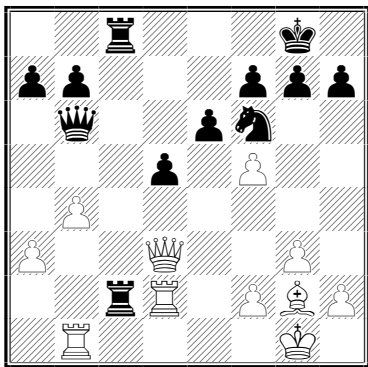
Quella sporca decina

Nove posizioni tratte da partite tra principianti e l'ultima da un campionato italiano. Buon divertimento !



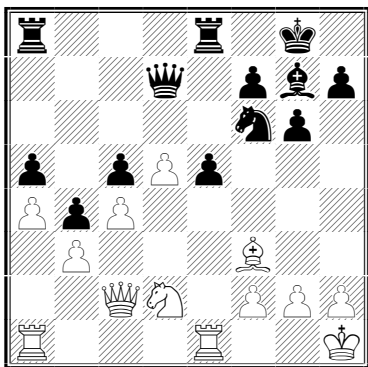
1 N

Il nero è padrone della colonna c e il Pedone a3 è indifeso. Tuttavia il nero, invece di catturarlo, scelse una soluzione più briosa. Riuscite a trovarla ?



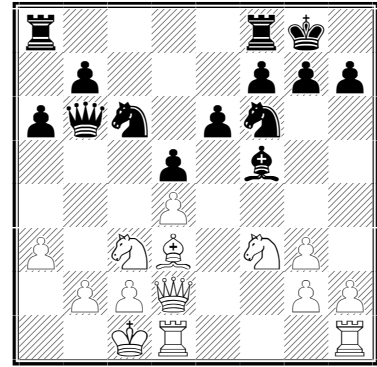
2 N

Qui il nero giocò **1...Tc1+** proponendo il cambio delle Torri. Tuttavia, nel caso di **1...Txd2 2.Dxd2** il nero poteva catturare impunemente il Pedone f5 ?



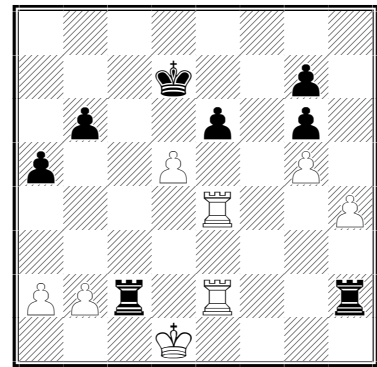
3 B

In questa posizione il bianco giocò **1.Ce4**. Fu una buona idea ?



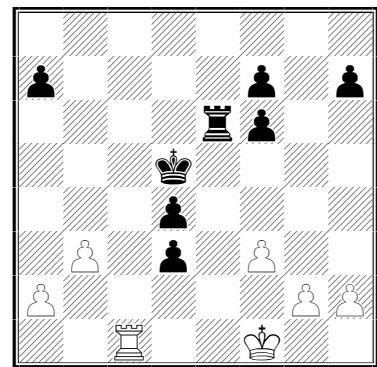
4 N

Valutate le conseguenze di **1...Cxd4**.



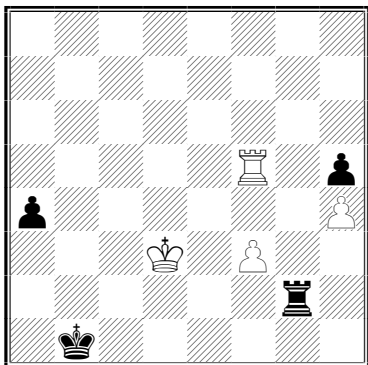
5 N

Qui il nero giocò **1...Thxe2** a cui il bianco rispose **2.Txe2**. Secondo voi il bianco aveva a disposizione una mossa migliore ?



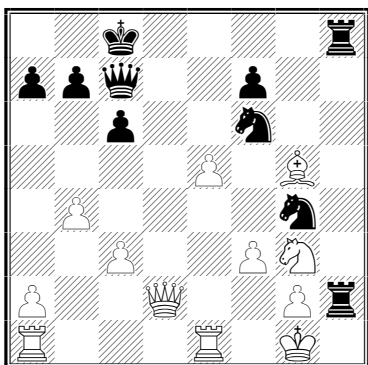
6 N

Che ve ne pare di **1...Tc6** ?



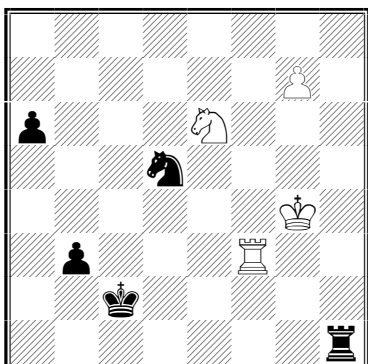
7 B

Il Pedone h5 è indifeso. Fa bene il bianco a catturarlo ?



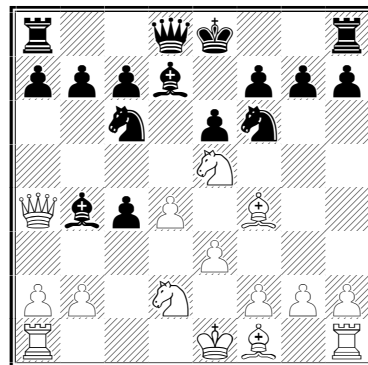
8 N

In questa posizione il nero giocò **1...Cxe5**. Avendo i bianchi, giochereste **2.Axf6** ?



9 B

Il nero, sebbene abbia un pedone in più, è in una situazione critica: il Pedone g7 sembra inarrestabile. Qui il bianco giocò senza indugi **1.g8=D**. Siete d'accordo ?



10 N

La Donna bianca è sulla diagonale dell'Alfiere campochiaro del nero. Tuttavia il bianco si sente al sicuro, dato che il Cavallo che difende l'Alfiere in b4 (attaccato dalla Donna bianca), sta chiudendo la diagonale. Siete d'accordo ?



Soluzioni

1) il nero giocò **1...Txe3 2.Txe3 Dxd4 3.Tae1**. Il bianco pensava di essersi salvato, quando seguì l'inattesa **3...Tc1**. Ora se **4.Txc1** segue **4...Dxe3+ 5.Rf1 Dxc1+**. Tuttavia a questo punto il bianco decise di suicidarsi con **4.Rh1**, a cui seguì **4...Dxe3**. La continuazione giusta era **4.Dg3 Txe1+ 5.Dxe1 Cxf4 6.Cxf4 Dxf4** con due Pedoni in più per la qualità e una buona posizione per il nero.

2) Sì, perché dopo **1...Txd2 2.Dxd2 exf5** se il bianco cattura in d5 con l'Alfiere perde per **3...Td8**.

3) No. In partita avvenne: **1.Ce4 Cxe4 2.Dxe4 [2.Axe4 f5 3.Ad3 e4 4.Ae2 Axa1] 2...f5 3.Dc2 e4** e dopo **4.Ad1** il bianco abbandonò.

4) dopo **1...Cxd4** il bianco deve rispondere con **2.Cxd4 Dxd4 3.Axf5 Dxd2+ 4.Txd2 exf5 5.Cxd5 Cxd5 6.Txd5** con sostanziale parità. Tuttavia in partita il bianco replicò con **2.Axf5** e dopo **Cxf5 3.g4 Ce3 4.Tde1 Cc4** il nero vinse.

5) Sì. **2.dxe6+ Re7 3.Txe2 Txe2 4.Rxe2 Rxe6**. Dopo la mossa del testo il nero vinse con **2...Txe2 3.Rxe2 exd5**.

6) E' una cattiva mossa: dopo **2.Txc6 Rxc6 3.Re1 Rd5 4.Rd2** il nero perde un Pedone. Era senz'altro migliore **1...Te2**.

7) Il bianco farebbe bene a tenere d'occhio il Pedone passato **a**. In partita avvenne:

1.Txh5 a3 2.Ta5 (era necessaria **2.Tb5+**) **2...a2 3.Tb5+** (dopo **3.Txa2**, oppure **3.Re4**, con l'idea di sacrificare la torre sul Pedone **a** e spingere il Pedone **f** verso l'ottava traversa con il sostegno del proprio Re, il bianco avrebbe potuto pattare) **3...Tb2** e il bianco abbandonò (prematuramente: dopo **4.Ta4** seguita da **Txa2** ci si avvia ad un finale patto di R+P vs R+T).

8) No. Dopo **1...Cxe5** una buona mossa è **2.Df4**, che controlla i due Cavalli neri e toglie la Donna da un pericoloso doppio. Infatti dopo **2.Axf6** si avrebbe **2...Cxf3+**.

9) il bianco avrebbe fatto bene ad indugiare ancora un poco e giocare un'altra mossa, ad esempio l'ottima **1.Cd4+**. Infatti dopo **1.g8=D** seguì **1...Cf6+ 2.Txf6 Tg1+ 3.Rf5 Txf8** e dopo qualche errore di troppo il bianco abbandonò.

10) il bianco sbaglia a sentirsi sicuro. L'Alfiere fece un tiro da "desperado": **1...Axd2+ 2.Rxd2** e dopo **2...Cxe5** il bianco abbandonò.



Soluzione di "bellissima":

1.Td5 !! per il nero non c'è scampo:

1...Txd5 2.Df8#;

1...Dxd5 2.Df6#;

1...exd5 2.Dxd8+ Te8 3.Dxe8#.

Una curiosità riguardo questa combinazione: alcuni riferiscono che alla mossa del testo fu preferita la comunque fortissima **1.Te5**. Rimaniamo nel dubbio per non intaccare la bellezza della mossa proposta.