

Giovanni Pampanini

MANUALETTO DEL BUON PRINCIPIANTE



Accademia Scacchistica Don Pietro Carrera

Catania

Autore: Giovanni Pampanini
Titolo: *Manualetto del buon principiante*
Accademia Scacchistica Don Pietro Carrera,
Via Firenze, 107 - Catania

Copyright Giovanni Pampanini, 2017.

Indice

Introduzione

Aperture

Mediogioco

Finali

Aspetti psicologici

Raccomandazione finale

Siti

Ragionamento bibliografico

Introduzione

Ogni Grande Maestro è stato un Principiante (Irving Chernev)

Non c'è nessun bisogno di un nuovo fascicoletto di avviamento al gioco degli scacchi, tanti sono i volumi già esistenti e i siti internet, senonché la prospettiva di un principiante, qual è l'autore di queste pagine, può costituire un motivo di interesse perfino per un "addetto ai lavori". Prescindiamo dall'aurea che circonda questo gioco: l'azzeccare la mossa, il fascino, perfino il mistero, il "colpo di genio", l'essere assorti ("gli scacchi sono lo sport dei filosofi"), etc., e iniziamo a giocare. Questo volumetto – al di là di voler e poter diventare Grandi Maestri – intende rispondere alla *prima* domanda: *da dove ci comincio?*

Un principiante che spiega ai principianti: questa è la specificità di questo *Manualetto*, la cui originalità non consiste certo nell'esposizione di strutture di gioco (qui tutto devo alla perizia didattica del mio istruttore, Simonpietro Spina, Istruttore Federale FSI-FIDE), quanto nella maniera di porgere argomenti scacchistici, diciamo pure: nella loro *interpretazione*, di *uno che ha appena cominciato a giocare* o, per usare il gergo scacchistico ma in maniera estesa, di uno che è ancora nella *sua* fase di Apertura rispetto al gioco degli scacchi.

Al tempo stesso, un'ambizione scacchistica vera e propria questo *Manualetto* ce l'ha: quella di fornire una rassegna elementare a colpo d'occhio sui rudimenti del gioco degli scacchi ad uso del principiante, contribuendo così a ridurre una delle tre fonti principali di errori segnalate da Alessio De Santis: l'ignoranza tecnica (De Santis, 2010: per gli errori dovuti alla psicologia o allo stress, il lettore principiante si arrangi da sé!).

Dalla mia personale prospettiva, mi piace per il momento annotare solo questo: attorno al gioco dei "32 pezzetti di legno" gira tanto di drammi, entusiasmi, pensiero, aggressività, intraprendenza, paura, *suspense*, rischio, sviste, perseveranza, perfino cocciutaggine – insomma, gira tanto di *psicologia pura* che già solo questo fatto fa degli scacchi uno dei più affascinanti capitoli del grande libro dell'"intelligenza a due".

Avvertenze per la lettura:

Si definisce "principiante" in questo *Manualetto* colui che in torneo si registra come NC: Non Classificato, con punteggio Elo inferiore a 1500.

Marco con la lettera maiuscola tutte le parole determinanti, per esempio: Apertura, Pedone, Arrocco. Per leggere questo *Manualetto* è necessario conoscere già come si muove sia ogni Pezzo sia il Pedone, e come si scrivono le mosse sul foglietto di notazione della partita di torneo (Spina, 2015a).

Aperture

L'**Apertura** è l'inizio del gioco. Per consenso universale, la prima mossa tocca al Bianco. In questo capitolo il lettore principiante deve tenere conto del fatto che qui sto presentando solo le prime mosse – vige, infatti, in generale il principio che tutta la *sostanza* del gioco in quanto tale sta proprio nella tua intelligenza, e perfino nella tua furbizia, cioè, nella tua capacità di cogliere le mosse migliori da fare rispetto alla situazione che c'è sul terreno. In altri termini, le prime mosse riportate in questo capitolo sulle Aperture non sono altro che delle *imbeccate* già sperimentate, le maniere migliori comprese dai giocatori prima di noi per *non* cominciare a fare cavolate fin dall'inizio. Per questo, *conoscerle* è meglio che *non conoscerle*: ignorarle, semplicemente, vuol dire condannarsi a fare le mosse del *cattivo* principiante (classicamente, queste sono le mosse dei Pedoni laterali – argomento su cui, non a caso, è stato fatto uno studio psicologico riportato da Pierluigi Passerotti: Passerotti, 2016a). Siccome chi gioca a scacchi con un minimo di metodo *già* conosce queste *imbeccate*, va da sé che il tuo avversario farà *già* le prime mosse come da manuale, esattamente come farai tu. Sicché, *per tutto il resto* – cioè, una volta *sopravvissuti* a questa fase di inizio della partita – *ci devi pensare tu*, facendoti le tue idee su come giocare e su come portare vittoriosamente a termine la tua partita. – Ricette assolute per vincere, a quanto pare, non ce ne sono (con buona pace dei computer). – *E per fortuna*, possiamo aggiungere, poiché proprio questa è la ragione per cui possiamo continuare a giocare, se giocare vuol dire creare, sperimentare e inventare schemi nuovi.

Tuttavia, come vedrà il lettore (intendo, il lettore di *buona volontà*, cioè, che oltre a giocare vuole anche capire, diventare un buon principiante, migliorarsi, e conseguentemente *divertirsi di più*), i successivi capitoli, sul **Mediogio** e i **Finali**, hanno un carattere molto diverso da questo. Per ragioni che vedremo più sotto, essi non contengono altro che principi e criteri generali, piuttosto che *imbeccate*, più o meno sperimentate: quasi delle avvertenze, diciamo pure, degli “avvisi per i naviganti”. Ma, di nuovo, il concetto è lo stesso di quello che già questo capitolo vuole esprimere: al di là delle *ricette*, il “navigante”, soprattutto quando si trova in torneo, è bene che sappia fin da ora che lì, davanti all'avversario, c'è solo lui, con i suoi 16 pezzetti di legno, e deve essere lui a fare la sua prima mossa, così come tutte le altre.

Sopravvivere? Sì, è il caso di dirlo. Lo **Scacco del Barbiere** è un ottimo esempio di come si può perdere una partita in sole 4 mosse, proprio ignorando le giuste *imbeccate* delle Aperture: 1. e4, e5; 2. Ac4, Ac5; 3. Df3. Qui, se il Nero ignora questa trappola, fa una mossa diversa da quelle che potrebbero prevenire la catastrofe – che ne so? Cc6 o d6, etc. e a questo punto la Donna scende su f7 ... e il gioco è fatto! Lo **Scacco dell'Imbecille** è un altro esempio: 1. f4, e5; 2. g3, exf4; 3. gxf4, Dh4#.

Il Bianco ha tanti modi per iniziare la partita, molti dei quali sono buoni per obbedire al **primo principio** di questa fase del gioco, l'Apertura, e cioè il **Controllo del Centro** (le case e4, e5, d4, d5), ma le mosse dei Pedoni d2-d4 e e2-e4 danno luogo proprio a due *famiglie* di Aperture, modi cioè canonici di aprire una partita. Ora, a seconda di come risponde il Nero alla mossa d4 o alla mossa e4 del Bianco, la partita si chiamerà aperta, semi-aperta, chiusa o semi-chiusa, tutte differenze che diventeranno più chiare quando discuteremo dei Pedoni e delle loro posizioni rispetto ai Pezzi.

Famiglia d2-d4

Di questa famiglia fanno parte diverse Aperture, io qui ne affronto solo otto:

1. **Gambetto di Donna:** 1. d4, d5 (risposta molto probabile); 2. c4: questo è il Gambetto (dal lato) di Donna. Il Nero può accettare o rifiutare il Pedone bianco in c4.

Se accetta (2. ... dxc4), allora il Bianco continua con Cf3, oppure e3 oppure e4, cioè, tenderà ad occupare fisicamente (con il Pedone e) o a controllare (con il Cg8) le case centrali, soprattutto e4 e e5. A sua volta, il Nero tenderà a occupare c5 col Pedone c, protetto all' Af8, una volta avanzato il Pedone e.

Se rifiuta, dopo d5, il Nero può fare c6 (quest'ultima mossa dà luogo ad un gioco specifico che si chiama **Difesa Slava**) oppure e6 al fine di proteggere il proprio Pedone d5 (lo stesso Pedone, come si può notare, si può difendere anche con Cf6). Dunque: 1. d4, d5; 2. c4, Cf6.

Questo particolare assetto ci porta, dal rifiuto del Gambetto di Donna, alle cosiddette Difese Indiane, caratterizzate proprio dalla comparsa immediata del Cg8 al di là del proprio schieramento di Pedoni. Vediamole:

2. **Difesa Est Indiana** (o Indiana di Re): 1. d4, Cf6; 2. c4, g6. Qui il Nero muove il Pedone g di una casa giusto per preparare il fianchetto del proprio Alfiere f8-g7. Notare che qui il Bianco, come anche fa nelle successive Difese Indiane, muove c4 come se fosse nell'assetto Gambetto di Donna.

3. **Difesa Nimzo-Indiana:** 1. d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. Cc3, Ab4. Se l'assetto 1. d4, Cf6; 2. c4, e6 continua con una mossa diversa da Cc3, allora, siamo semplicemente nella:

4. **Difesa Ovest Indiana** (o Indiana di Donna): 1. d4, Cf6; 2. c4, e6, che può continuare in tanti modi, tutti da scoprire giocando.

5. **Difesa Gruenfeld:** 1. d4, Cf6; 2. c4, c5; 3. Cc3, d5 – il Nero fa questo con l'esplicito proposito di contrastare subito la volontà del Bianco di occupare fisicamente il centro. Se, però, il Bianco non fa, alla terza mossa, Cc3, ma spinge il Pedone c in avanti, d5, allora si entra in una sub-famiglia, quella **Benoni** (parola di origine ebraica, che vuol dire “figlio del dolore”). Qui abbiamo tre possibilità: 1. d4, Cf6; 2. c4, c5; 3. d5, b5. Questa configurazione si chiama **Gambetto Benko**: il Nero contrasta il Bianco sull'ala di Donna. 2. 1. d4, Cf6; 2. c4, c5; 3. d5, d6 – il Nero blocca l'avanzata del Pedone bianco d (**Sistema Hromodka**). 3. 1. d4, Cf6; 2. c4, c5; 3. d5, e6. La **Moderna Benoni** è il nome di quest'ultimo pattern di gioco, che può proseguire con lo scambio di Pedoni (4. Cc3, exd5; 5. cxd5, d6) e il fianchetto degli Alfieri di Re (6. Cf3, g6; 7. g3, Ag7; 8. Ag2) e Arrocchi (8. ...; 0-0; 9. 0-0).

6. **Difesa Olandese:** è la Difesa Siciliana, che vedremo nella famiglia e4, giocata dal lato del Bianco, e si presenta così: 1. d4, f5. Poiché il Pedone nero posto in f5 limiterà il movimento dell'A nero campo chiaro, bisognerà poi fare in modo che questo Alfieri fianchetti dal lato di Donna, nella casa b7 (quindi, prima facendo avanzare il Pedone b). In questo caso, proprio perché la lunga diagonale h1-a8 diventa un terreno di contesa, il Bianco, appena vedrà la manovra di avanzamento del Pedone nero b, intuendo l'intenzione dell'avversario, provvederà a fare lo stesso dal lato opposto: g3, seguito da Ag2. In questo assetto, nella sua variante principale, detta **Stonewall**, il Nero cercherà di spingere i propri Pedoni d e f nelle rispettive case della quinta traversa in maniera da controllare la casa e4 dove cercherà di piazzare un proprio Cavallo. Tuttavia, anche il Bianco cercherà di piazzare lì un proprio Cavallo (magari sostenuto dall'altro Cavallo posto nella casa f3).

7. **Sistema di Londra:** 1. d4, Cf6; 2. Cf3, g7; 3. Af4. Il Bianco ritarda la spinta c4.

8. **Sistema Colle:** 1. d4, Cf6; 2. Cf3, e6; 3. c3, d5; 4. Cbd2. Il sistema Colle è praticamente insensibile alle prime mosse del Nero, permette dunque un risparmio di tempo nella fase iniziale del gioco, ma è rigido. L'idea è di arrivare ad attaccare il Cavallo nero in f6 per poi sacrificare l'Alfiere campochiaro sul Pedone h7 (Sacrificio Colle) nella fase di attacco successiva.

Nelle Aperture d4, ma anche in altre, capita facilmente che i Pedoni si sistemino sulla scacchiera in un modo particolare, così: d4 bianco si fronteggia con d5 nero; e3 bianco, c6 nero; il Pedone bianco c non c'è più, così come non c'è più quello nero e. Questo assetto è stato studiato e gli è stato dato il nome di **Formazione Karlsbad**. In pratica, i Pedoni bianchi sull'ala di Donna sono *di meno* di quelli neri corrispondenti. Ora, si è capito che quando c'è questa situazione questi Pedoni bianchi sull'ala di Donna, anche se sono *di meno* di quelli neri corrispondenti, possono attaccarli con successo: si chiama **Attacco di Minoranza**. L'obiettivo è cercare di spezzare la **Catena Pedonale** nera in un qualche punto – dopo gli avanzamenti di b4 e a4, sarà il Nero a scegliere dove cedere a questo tipo di attacco.

Le **Difese Moderna** (g6) e **Ipermoderna** (b6) sono due importanti risposte del Nero buone per affrontare la mossa del Bianco d2-d4, ma pressoché anche per qualunque altra Apertura del Bianco (De Santis, 2012).

Vale la pena richiamare l'attenzione del giocatore nero sul rischio contenuto nell'impianto di Difesa classico (Arrocco corto, Ag7 fianchetto e D chiusa dal Cbd7, con Torre h che si sposta sulla casa e8 rischiando di restare catturata dall'assalto-scacco dell'Alfiere posto in casa c4 sulla casa f7 (la casa della "grande debolezza" del Nero, come f2 lo è per il Bianco) e successivo attacco del Cavallo in f3 che passa su g5 facendo scacco al Re che ha catturato l'Alfiere, per poi passare nella casa e6 catturando la D nera intrappolata dai propri Pezzi).

Questa nota sulle Aperture Moderna e Ipermoderna ci fa transitare nella *famiglia* delle Aperture e2-e4, la più raccomandata ai principianti (Kasparov suggerisce di passare un anno in questa *famiglia* prima di sperimentare quella d2-d4: Kasparov, 1985).

Famiglia e2-e4

Questa famiglia è molto più numerosa della precedente, la mossa e2-e4 essendo più versatile della d2-d4 (questa viene considerata, infatti, dai giocatori più esperti, una mossa per gente di *pensiero lento*, non a caso, la chiamano "posizionale"). Do cenni qui di ben 16 Aperture di questa grande *famiglia* (per fortuna, alcune si riconoscono solo dalle prime tre mosse, l'*imbeccata*, altre, purtroppo, richiedono un approfondimento di conoscenza, come l'Italiana, la Francese e la Siciliana segnatamente):

1. **Partita Italiana**: è la più giocata in torneo, dunque, vale la pena memorizzare la sequenza delle prime mosse, ovvero le avvertenze e preoccupazioni a cui questa sequenza cerca di rispondere. Dato che queste avvertenze valgono sia per il Bianco sia per il Nero, la loro esposizione può essere unica, valendo per entrambi i giocatori. Quella che segue è la descrizione di una possibilissima Partita Italiana: 1. e4, e5 (risposta più comune), 2. Cf3 (minaccia il Pedone e5), Cc6 (difende il Pedone appena adesso minacciato); 3. Ac4 (passa all'attacco e libera lo spazio per effettuare la manovra dell'Arrocco: così facendo, con questa sola mossa il Bianco sta obbedendo agli altri **due principi** fondamentali dell'Apertura: lo **Sviluppo dei Pezzi** e l'**Arrocco**), Ac5 (il Nero fa lo stesso, ma, come si può notare, è indietro rispetto al Bianco di una mossa: il Cavallo g8 è ancora là, mentre il Bianco potrebbe già alla prossima fare l'Arrocco); 4. Cc3 (il Bianco dilaziona l'Arrocco e con questa mossa rinforza il Controllo del Centro preparando l'assalto alla strategica casa d5, un passo importante dentro casa del nemico, la sua metà campo - - per il Bianco la metà campo del nemico comincia proprio dalla quinta traversa), Cf6; 5. d3 (il Bianco vuole portare il proprio Alfiere c1 a confrontarsi con il Cavallo nero appena uscito), d3 (anche il Nero vuole mettere in orbita il proprio Alfiere c8: la casa g4, protetta dal Cavallo f6, costituisce un ottimo punto da cui attaccare la Donna bianca e, quanto meno, farla spaventare); 6. Ag5 (il Bianco lancia il suo Alfiere all'attacco del Cf6 – questa mossa è nota come **Attacco Canal**), h6 (il Nero respinge); 7. Axf6; Dxf6; 8. Cd5, Dd8 (è un passo indietro obbligato, altrimenti il Cd5 catturerà il Pedone c7 con scacco e successiva cattura

della Torre a8); 9. h3 (mossa obbligatoria per evitare la discesa dell'Alfiere c8 nella casa g4 una volta che il Cavallo g1 sarà passato nella casa f3 per effettuare l'Arrocco), 0-0; 10. Cf3 (il Bianco libera definitivamente la strada per l'Arrocco), Ae6; 11. 0-0, Te8 (il Nero centralizza una Torre, in attesa della battaglia al centro); c3 (fatto l'Arrocco, il Bianco passa alla prima grande manovra d'attacco: cacciare l'Alfiere c5 dalla sua casa centrale), a6 (il Nero ne è consapevole, e quindi previene); 12. d4, exd4; cxd4, Aa7 (l'Alfiere è sano e salvo); 13. Tc1 (il Bianco non ha finito con le sue insidie: la Torre in c1 prepara un attacco al Cavallo in c6), Ad7 (il Nero lo sa, e dunque posiziona il proprio Alfiere in d7 a cautela del Cavallo: infatti, dopo Axa6 e bxa6, se l'Alfiere non fosse in d7, il Cavallo cadrebbe indifesa nelle fauci della Torre adesso posta in c1). D'altra parte, se l'Alfiere rimanesse in e6, il Nero riuscendo altrimenti a tutelarsi dal tranello di cui stiamo parlando, rischierebbe un altro tranello da parte del Bianco: Cf6+; qualunque sia la risposta del Nero a questa mossa, o Dxf6 o gxf6, il Pedone bianco d4, con un passetto avanti, d5, farebbe una bella **Forchetta** al Cavallo c6 e all'Alfiere e6: uno dei due deve cadere. La Forchetta è uno fra i diversi tatticismi che esistono, come vedremo nella sezione del Mediogioco.

2. **Ippopotamo**: si tratta di una reazione lenta ma poderosa all'e4, che inizia con g6, mossa tipica della Difesa moderna, e porta il Nero ad acquisire una struttura difficilmente attaccabile. Dato che la sequenza delle mosse del Nero sono per lo più indipendenti da quelle del Bianco, do solo la sequenza delle mosse dell'Ippopotamo nero: 1. e4, g6; 2. ..., Ag7; 3. ..., e6; 4. ... , b6; 5. ..., Ab7; 6. ..., d6; 7. ..., Ce7; 8. ..., Cd7; 9. ..., 0-0.

3. **Partita Scozzese** (la preferita dall'attuale Campione del Mondo Magnus Carlsen): 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4 (qui comincia la differenza con lo schema della Partita Italiana). Questa mossa costituisce una specie di Gambetto, lo chiamiamo Gambetto Scozzese, che il Bianco può rifiutare (e in questo caso, facendo Cf6, si va verso la **Partita dei 2 Cavalli**, che vedremo più sotto) come accettare: exd4. Vediamo che succede ora: il Bianco recupera il Pedone con: 4. Cxd4. Ora il Nero può reagire con due possibili mosse: o Ac5 o Cf6; seguono due diverse linee di sviluppo della Partita. Nel primo caso (il Nero fa Ac5), allora: 5. Cxc6, Df6 (il Nero minaccia il matto in una, convergendo su f2, così costringendo il Bianco a una qualunque manovra difensiva, ma qualunque essa sia il Cavallo in c6 rimane successiva preda della Donna nera o di un Pedone nero, b o d); 6. Dd2, bxc6; 7. Cc3. In effetti, alla mossa nera Ac5, il Bianco può rispondere anche con un'altra linea di azione: 5. Ae3, Df6; 6. c3 (tripla difesa del Cd4: dall'Alfiere in e3, dalla Donna e ora da c3), Cge7; 7. Ac4. La partita ora può proseguire con eguali chance per i due giocatori. Se, invece, il Nero fa Cf6, si va verso la **Partita dei 4 Cavalli**, anche questa sarà esaminata più avanti in questa stessa sezione.

4. **Partita dei 2 Cavalli** (o **Prussiana**): dopo le prime tre mosse uguali a quelle della Partita Italiana (1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ac4, Cf6), questa Partita segue così: 4. d3, Ae7; 5. Ag5, 0-0; 6. 0-0, Ca5: questa è la minaccia all'A in c4 (che cade se il Nero continua con d5) che caratterizza questa Partita. Oppure, dalla terza mossa, si può proseguire così: 4. Cg5, d5; 5. exd5, Ca5; 6. Ab5+, c6; 7. dxc6, bxc6; 8. Ae2, oppure Df3, che prende la Ta8 se il Pedone c6 cattura l'Ab5. Oppure, dalla quarta mossa, la Partita può continuare così: 5. Cg5, d5; 6. exd5, Cxd5, con gioco più pericoloso per il Nero.

5. **Partita dei 4 Cavalli**: 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Cc3, Cf6: tutti i Cavalli sono in gioco. Ora ci sono tre possibili scenari: 4. d4, exd4 (**Gambetto di Belgrado**); 5. Cd5, e si prosegue. Oppure: 4. Ac4. Oppure: 4. Ab5, Ab4; 5. 0-0, 0-0; 6. d3, d5.

6. **Difesa Scandinava**: 1. e4, e5; 2. exd5; Dxd5; 3. Cc3, Da5; 4. d4, Cf6; 5. Cf3, Ag4. È famosa la partita Kasparov-Anand del 1995, 1-0, reperibile facilmente con internet.

7. **Gambetto di Re e Controgambetto di Falkbeer:** qui l'idea-cardine è conquistare *subito* il centro con i Pedone e4 e d4, ed è per questo che il Bianco offre già alla seconda mossa al suo nemico il Pedone f: 1. e4, e5; 2. f4 (questo Apertura è uguale, fin qui, ad un'altra, che si chiama **Attacco Grand Prix**). Ora, il Nero può non accettare l'offerta. Se accetta, il Bianco sviluppa dappresso il Cf3, che blocca l'eventuale avanzata del Pedone nero passato in f dopo la cattura del Pedone bianco. Reti propose l'idea d4 prima ancora di f4, che porta il Pedone bianco catturante in bocca alla Donna bianca. Un'altra idea altrettanto efficace è quella di posticipare f4 a Cc3, mossa che ha il merito, in caso il Nero *non* volesse accettare il successivo Gambetto, cioè, appunto, il Pedone f4, di impedirgli di fare d5, mossa che evidentemente contrasterebbe bene la pretesa del Bianco di impossessarsi subito del centro.

Se il Nero non accetta e, per via di Cc3, non può fare neanche d4, allora può fare Cf6: come si vede, il principio di controllare il centro è sempre ossequiato. Qui la partita prosegue così: 3. f4, d5 (questa mossa è nota come **Controgambetto di Falkbeer**); 4. fxe5, Cxe4; 5. Cf3, Ae7 (il Nero si prepara per l'Arrocco); 6. d4 (il Bianco fa un avanzamento importante, liberando la linea dell'Ac1 e andando a controllare le due case c5 e e5), 0-0; 7. Ad3, f5 (minacce e contro-minacce ...); 8. 0-0, Cc6.

8. **Partita di Alfiere:** assomiglia alla Partita Italiana: 1. e4, e5; 2. Ac4, Ac5; 3. Cc3, d6; 4. 0-0, Ag4; 5. d3, Axf3; 6. Dxf3.

9. **Partita Spagnola:** il Bianco gioca aggressivo, con l'intento è indebolire e catturare il Pedone nero e5 privandolo subito dell'appoggio del Cc6: 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5: questo è l'attacco mortale al Cc6. Il Nero non deve avere paura, però, e replicare con a6. Se il Bianco ritira il proprio Alfiere nella colonna a, bene; se cattura il Cc6, niente paura: il Nero cattura col Pedone d e, quando il Bianco avrà catturato il suo Pedone e con il Cf3, porterà la propria Donna accanto al Pedone e, così: Dd4. Non c'è speranza per il Bianco: minimo, deve restituire il Pedone.

Fischer propose l'idea del Bianco che arrocca anziché catturare il Pedone e5; a questo punto il Nero può giocare Ag4, ricambiando l'attacco subito al proprio Cc6. Però, ora, se il Bianco fa h3 per cacciare l'A, il Nero può ben replicare con h5, e il Bianco non può catturare l'Ag5 perché succederebbe questa sequenza: hxg4, hxg4; Cxe5, Dh4. La Donna in h4 minaccia lo scacco matto in h1, sostenuta dalla Torre in h8, che è imparabile. Morale della favola: il Bianco che intende prendere il Cc6 si rassegni a restituire il Pedone e4 (che rimane, dunque, da proteggere) e all'Arrocco ci pensi dopo!

10. **Apertura Pirc o Attacco Austriaco:** 1. e4, d6; 2. d4, Cf6. Da qui si può rientrare nella Difesa Est Indiana, che abbiamo già visto, o nella Siciliana, che vedremo alla fine di questo capitolo. È simile alla Difesa Moderna (1. ..., g6), con l'intenzione, da parte del Nero, di portare subito l'A in fianchetto per controllare la lunga diagonale h8-a1.

11. **Difesa Russa:** 1. e4, e5; 2. Cf3, Cf6. Praticamente, è come se il Cavallo nero "deragiasse" rispetto al modello della Partita Italiana. È considerata una difesa minore, infatti, al Bianco è suggerito di catturare il Pedone e5 e di continuare a sfruttare la situazione dando fastidio al Cavallo nero dopo che ha catturato il Pedone e4.

12. **Partita Viennese:** 1. e4, e5; 2. Cc3. È una specie di Italiana *storta*, con l'altro Cavallo. Seguono o la **Variante Alekhine** o il **Gambetto Steinitz** – ma sono cose per *avanzati* più che per *principianti*.

13. **Difesa Caro-Kann:** è molto usata in torneo: 1. e4, c6; 2. Cc3, d5. Il Nero controlla il centro dall'ala di Donna, aprendo al tempo stesso la diagonale del proprio Alfiere c8. Da qui si può andare verso una **Variante dei 2 Cavalli**, con 3. Cf3. La partita, però, può andare diversamente già dalla

seconda mossa, pur restando sempre nell'alveo della Caro-Kann, così: 1. e4, c6; 2. d4, d5; 3. exd5, cxd5 – questa è la **Variante di Cambio**. Oppure: 1. e4, c6; 2. d4, d5; 3. e5: il Bianco rifiuta di catturare e spinge – **Variante di Spinta**. Infine: 1. e4, c6; 2. d4, d5; 3. Cd2, dxe4; 4. Cxe4: **Variante Aperta**.

14. **Gambetto Danese**: 1. e4, e5; 2. d4, exd4; 3. c3, dxc3; 4. Ac4, cxb2; Axb2. Praticamente, il Bianco consente al Nero di catturare ben tre Pedoni in cambio di posizionare i propri Alfieri sulle diagonali che condurranno al Re nero una volta arroccato.

15. **Partita Francese**: partita complessa, che richiede studio, come la Siciliana. Due grandi versioni sono entrambe contemplate dalla teoria; vediamole: 1. e4, e6; 2. d4, d5; da qui si può scegliere: 3. e5 (**Variante di Spinta**), c5; 4. c3, Cc6; 5. Cf3, Db6; 6. Ad3, cxd4; 7. cxd4, Ad7; 8. Ac2. Alla mossa 7. il Nero deve stare attento a *non* prendere il Pedone d4 col C, perché all'apparente boccone ghiotto della successiva ricattura del C bianco che da f3 è andato a catturare il C nero ora in d4, seguirebbe Ab5+ e successiva e imparabile cattura della D nera da parte della D bianca. Oppure – ed è la linea consigliata se sei Nero –: 3. ... , Ce7; 4. Cf3, b6; 5. c4, Ab7; 6. Cc3, Cbc6; 7. cxd5, Cxd5; 8. Ac4, Cxe3; 9. bxc3, Ae7; 10. 0-0, 0-0; 11. Ad3, Ca5; 12. De2, c5. Vediamo qui il Pedone nero in c5 protetto dall'A campo scuro.

Importante notazione: in questo tipo di Apertura, il Nero può anche ritardare l'Arrocco o addirittura non arroccare.

Dopo 3. e5, il Bianco può anche scegliere varianti basate sul Cavallo b1, che può andare in e2 (**Variante Tarrasch**) o in c3 (**Variante Paulsen**), con successivo recupero del Pedone, in entrambi i casi.

16. **Difesa Siciliana Chiusa** [anche quella **Aperta** vale la pena di essere studiata, ma qui si dà solo un cenno: 1. e4, c5; 2. c3 (**Variante Alapin**). Da qui si può proseguire con Cc6 (**Variante Grand Prix**), oppure d6 (**Variante Dragone**): 1. e4, c5; 2. Cc3, Cc6; 3. g3, g6; 4. Af2, Ag7; 5. d3, d6; 6. f4, e6; 7. Cf3, Cge7; 8. 0-0, 0-0; 9. Ae3, d6; 10. Tb1, Ad7; 11. Dd2, Dc7; 12. Ce2, Cd4; 13. Cf3, Cxf3+; 14. Axf3. Il Bianco vuole rompere nella colonna f, mentre il Nero in quella d. Se nello schema c'è una variazione nel comportamento del Nero – tipo Cf6 anziché Cge7 – non c'è bisogno di bloccare lo sviluppo – con h3. Uguale se il Nero manda l'Ac8 in g4: rispondi con f3 e poi manovri per metterlo a posto (f4) con il suo tempo.

Sull'ala di Donna, se il Nero manovra i Pedoni a e b, non c'è allarme da giustificare una contro-avanzata di Pedoni – a3, per esempio.

L'attacco deve essere decisivo, cioè i Pezzi devono essere pronti a sostenere l'avanzata dei Pedoni. Per cui, f5, g5, f6, etc., vanno fatti solo quando i Pezzi sono lì retrostanti a sostenere l'avanzata dei Pedoni – e sempre ammesso che il Nero abbia fatto l'Arrocco. Il C in attacco ha case buone in f5, difeso dal Pedone e4, dunque deve avanzare: Cf3-Ch4-Cf5, così è pronto per controllare la casa g7. Stai attento che quando c'è l'attacco del Bianco sull'ala di Re, il Nero può reagire validamente sull'altra ala con i Pedoni.

Ricordati che il tuo successo da Bianco sta nei Pedoni e, f, g; questi avanzano insieme – dunque, non te li fare distrarre, soprattutto e e f, per catture al centro!

Altre famiglie (come si vedrà, anche queste altre Aperture rispondono comunque al primo principio dell'apertura, cioè, il Controllo del Centro):

Inglese: il gioco della contrapposizione dei Pedone centrali – e e d – si ripropone anche con quello c, più laterale: 1. c4, c5. L'Inglese è una partita che può andare simmetricamente, come nella sua versione tipica, così: 2. Cf3, Cf6; 3. Cc3, Cc6, assomigliando ora alla Partita dei 4 Cavalli. Poi: 4.

g3, g6 (si preparano i fianchetti); 5. Ag2, Ag7; 6. 0-0, 0-0; 7. d4, cxd4; 8. Cxd4, Cxd4; 9. Dxd4, d6; 10. Dd3 (questa manovra sembra un po' strana, ma è necessaria per non farsi attaccare da e5), a6. Esiste anche una Partita Inglese che si dà come la Difesa Siciliana in contromossa: 1. c4, e5, seguendo poi la **Variante del Dragone**: 2. Cc3, Cf6; 3. Cf3, Cc6 (e siamo di nuovo nello schema dei 4 Cavalli); 4. g3. Il Bianco "dragoneggia". Infine, va citata la Siciliana Chiusa in contromossa: 1. c4, e5; 2. Cc3, Cc6; 3. g3, g6; 4. Ag2, Ag7; 5. d3, d6.

Larsen: 1. b3. Il Nero può rispondere bene con d5, oppure e5, oppure Cf6.

Reti: 1. Cf3, d5; 2. c4.

Partita Bird: 1. f4, c5; 2. Cf3, d5.

Avvertenza tattica in Apertura: Non muovere mai un Pezzo già sviluppato.

Trappole da studiare:

Matto di Légal (nella Partita Italiana): 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ac4, d6; 4. Cc3, Ag4; 5. h3, Ah5; 6. Cxe5, Axd1; 7. Axf7+, Re7; 8. Cd5 #.

Trappola Siberiana (nella Siciliana Aperta): 1. e4, c5; 2. d4, cxd4; 3. c3 (**Gambetto Morra**), dxc3; 4. Cxc3, Cc6; 5. Cf3, e6; 6. Ac4, Dc7; 7. 0-0, Cf6; 8. De2, Cg4; 9. h3, Cd4.

Tranello classico (nelle partite della famiglia d4): 1. d4, d5; 2. Af4, Cf6; 3. Cc3, g6; 4. Cf3, Ag7; 5. e4, Cbd7; 6. Ac4, 0-0; 7. 0-0, Te8??; 8. Axf7+, Rxf7; 9. Cg5+, Rh8; 10. Ce6: e la Donna nera è finita!

Mediogioco

Rimasti *vivi* dopo l'Arrocco e lo Sviluppo dei Pezzi, si entra nella fase della partita denominata Mediogioco. Un principiante non è in grado di stabilire fin dall'Apertura come vorrà proseguire la partita nelle fasi successive, quella del Mediogioco e addirittura quella del Finale. Tuttavia, è in grado di capire che il successo o meno, l'esito, dell'Apertura lo metterà in grado di proseguire la sua partita in un modo o in un altro. Questo discorso è ancora più vero per il Mediogioco: da come conduco il Mediogioco arriverò ad un tipo di Finale piuttosto che ad un altro. Un giocatore esperto, addirittura, è in grado di scegliere un'Apertura piuttosto che un'altra proprio in funzione del Finale che vuole raggiungere! Questo nesso fa pensare che forse, dal punto di vista didattico, conviene studiare prima il Finale e poi il Mediogioco – una sorta di “gambero didattico”: dal Finale al Mediogioco.

Nel Mediogioco vigono altri criteri rispetto a quelli dell'Apertura (il libro di De Santis, 2012 è utile proprio perché contemporaneamente illumina sia sulle Aperture sia sul Mediogioco; ovviamente, i classici sono sempre letture piacevoli ed istruttive, da Lasker, 1925 a Kasparov, 1985, per citare solo loro. Più tecnico e avanzato è, invece, l'ottimo Nunn, 2012). Ora, in realtà, questi criteri sono applicabili proprio in ragione di quanto si è riusciti ad ottenere dopo l'Apertura, sia in termini di Pezzi (materiale) che di posizione. Come vedremo, anche il Finale ha una propria logica, ancora diversa rispetto a quella del Mediogioco. – Questo è talmente vero che io stesso, giocando un'intera partita di scacchi, ho avuto talvolta l'impressione di giocare *in tre modi diversi*. La cosa, tuttavia, forse più strabiliante del Mediogioco per un principiante è la “notizia” che, una volta sbarazzata la scacchiera durante la battaglia del Mediogioco, lo scacco matto non è più la posta in palio dei due avversari (soprattutto se le Donne sono scomparse), ma il punto diventa la protezione e l'accompagnamento dei Pedoni verso la promozione. Come dire?, non è tanto importante la “prima navigazione” in una partita di scacchi, quanto la “seconda navigazione”: non è con la “prima” Donna che, di solito, si vince ma con quella che si reincarnerà in quell'ex Pedone che sarai riuscito a portare sull'altra sponda.

Come che sia, qui cominciamo a usare due parole importanti, **Tattica** e **Strategia**, che sono due aspetti diversi ma complementari del gioco degli scacchi. Esse vanno a braccetto e, in realtà, coesistono in ogni fase del gioco. Tattica e Strategia sono due aspetti del pensare e non sorprende apprendere che esiste un tipo di ragionare proprio del gioco degli scacchi (su questo punto sono interessanti due recenti articoli: Laketic, 2016 e Passerotti, 2016b). Con la Tattica e la Strategia, il principiante impara a valutare la posizione sul campo, a pianificare lo schema di gioco e, quindi, a calcolare le mosse da fare. Ma soprattutto, quello che di più colpisce il principiante è che, a questo punto, proprio nel Mediogioco, ti rendi conto che la “mossa decisiva”, quella che ti porta dritto all'agognato scacco matto ... semplicemente non esiste! La dura realtà da imparare è che il gioco degli scacchi è un gioco di pazienza, di calcolo, di micro-conflitti, piuttosto che di macro ed epici conflitti, vincendo i quali, ad uno ad uno si costruisce un vantaggio che va crescendo fino a diventare, per l'avversario, insostenibile. E, cosa ancora più importante, il gioco degli scacchi richiede un'importante elasticità mentale nel progettare e ri-progettare (sottolineo il ri-), adattandosi costantemente alla situazione sul terreno (gli scacchisti maturi sostengono che non è il giocatore che curva la posizione rispetto al suo piano, ma al contrario, è la posizione che detta al giocatore il piano, di volta in volta il migliore da realizzare). Il che ci porta a quello che possiamo definire il principio dell'*Appaccamora* (siciliano per *intanto*): fai *intanto* la mossa che ti porta ad un vantaggio piccolo ma sicuro e tangibile, piuttosto che ad un vantaggio più grande ma ipotetico.

Aspetti oggettivi e soggettivi si mescolano necessariamente durante il calcolare, e nel “soggettivi” non includo solo l'intelligenza, ma anche qualcosa di più sfumato, diciamo la personalità complessiva del giocatore.

Cosa si valuta? 1. la Struttura Pedonale – sia il centro e lo spazio, sia le debolezze pedonali e le case deboli; 2. i Pezzi – materiale e disposizione; 3. la posizione del Re – sicuro o insicuro.

Sembra spropositato cominciare l'argomento del Mediogioco dallo studio dei Pedoni, ma in realtà i Pedoni sono spesso la chiave di una partita, piccoli e quasi insignificanti come sembrano essere. Il principiante è portato, proprio perché è principiante, a sottovalutarli – dopotutto, valgono 1 punto, ce ne vogliono 5 per fare una Torre e ben 10 per una Donna. Tuttavia, già la loro posizione rispetto ai Pezzi è fondamentale per giocare una buona o una pessima partita. La Torre e la Donna vanno collocati di preferenza in una colonna libera da impedimenti per poter scorrere tranquillamente, attaccare o difendere o soltanto minacciare. Se questo non è possibile farlo per il momento, allora è preferibile mettere Torre e/o Donna su una colonna dove c'è solo un Pedone avversario – in questo caso la colonna si chiama semi-aperta. Questa scelta è importante poiché è migliore di quella di posizionare Torre e Donna in colonne dove c'è solo un proprio Pedone – caso in cui la colonna si chiama semi-chiusa – e di gran lunga migliore di quella di restare in colonne gremiti di Pedoni propri e altrui – in questo caso, la colonna è chiusa.

Finita la fase dell'Apertura, la scacchiera ora è un quadro più o meno definito. A seconda del tipo di apertura praticata e della posizione dei Pedoni e Pezzi il giocatore deve comprendere dove sarà meglio effettuare la **Spinta di Rottura**, cioè, la casa della scacchiera dove è più conveniente per lui irrompere nel campo avversario. Il Mediogioco si sblocca e si decide, in gran parte, proprio a questo punto della partita – dunque, è un momento *clinico* molto importante. È difficile – l'ho detto – per un principiante comprendere che si conduce il Mediogioco in funzione, non solo dell'Apertura e della posizione sul terreno, ma anche del Finale che si vuole raggiungere; ma è così.

Qui seguono solo delle liste di *punti notevoli* cui il principiante deve cominciare a porre attenzione per fare il suo esercizio quotidiano e implementare il suo modo di giocare:

Teoria dei Controlli, Convergenza e Batteria:

Convergenza: convergono due Pezzi su uno stesso punto, da attaccare o da difendere, da due punti diversi della scacchiera.

Batteria: un Pezzo collabora con un altro sulla stessa direzione, sia in attacco, che in difesa.

Principi strategici:

Regola del Pezzo peggiore – il tuo miglioralo!

La minaccia è sempre più forte della sua esecuzione!

Il Nero, in Apertura, deve tendere a tenere chiuso il centro, poiché parte con una mossa in svantaggio.

Se l'attacco è su un'ala, devi fare la reazione al centro; se è al centro, contrastala proprio là, non sull'ala (faresti il gioco dell'avversario!).

Teoria degli Alfieri: Gli Alfieri tuoi, difendili! Quelli dell'avversario, catturali! Alfieri buono e cattivo (questione da sapere per approfondirla quando si sarà più familiarizzati col gioco); Alfieri del Dragone (fianchetto, prezioso, da non cedere mai!), Alfieri di colore contrario; lotta Alfieri vs. Cavallo.

Catena Pedonale: un Pedone può essere isolato, arretrato, doppiato o sospeso. Due o tre Pedoni avanzano meglio se sono in parallelo, costituendo una **Falange**.

La difesa o l'attacco a raggi x: un tuo Pezzo può minacciare un Pezzo avversario anche se momentaneamente c'è un Pedone in mezzo: la minaccia è l'attacco di scoperta. Questo si può fare anche con due o addirittura tre Pezzi (come nel **Cannone di Alekhine**: Donna e due Torri, in Batteria).

Quando l'avversario, prendendo, sbaglierebbe, tu non prendere – non togliergli il “diritto di sbagliare”!

Temi strategici:

- lo squilibrio del materiale
- formulare un piano
- migliorare la posizione dei Pezzi
- usare l'intera scacchiera
- gli Avamposti (un Pedone o un Cavallo in quinta o addirittura in sesta traversa)
- sacrifici posizionali
- la Catena Pedonale
- fare giocare tutti i Pezzi
- fianchettare/sfianchettare
- evitare di indebolirsi (Nunn, 2012).

Avvertenze tattiche: Lo **Scacco di Scoperta**: un Pedone o un Pezzo si sposta lasciando libera la traiettoria di un proprio Pezzo su un Pezzo avversario o, addirittura, sul Re.

Se sei Nero, e già arroccato, e h6 è già stato fatto, non fare mai g5: si apre, fra l'altro, la colonna h al tuo avversario.

Devi guardare a tutte le mosse che possono fare *tutti* i Pezzi – e non solo quelli più importanti!

Quando fai uno scacco, devi chiederti quali case a disposizione ha il Re del tuo avversario per scappare.

Quando avanzi un Pedone, tieni sempre presente che “buchi” delle case, dove l'avversario può ben andare a posizionarsi: quando questo avviene a casa tua, nelle tue traverse, sono guai!

Quando fai scacco e il Re deve muoversi, devi sempre vedere quale altro Pezzo o Pedone a disposizione hai, oltre a quello che ha già fatto il primo scacco, che può farne un secondo, in modo da non perdere il vantaggio posizionale ottenuto col primo scacco.

Se puoi catturare un Pezzo, prima vedi se puoi catturarne un altro, anche con uno scacco – e te lo lasci per dopo.

Togliere il Difensore: anche se così facendo perdi un Pezzo minore o leggero (Cavallo o Alfiere), il gioco vale la candela.

Perdere una Torre va bene se guadagni prima un Pezzo leggero e poi una Torre (ci può essere uno scacco tattico in mezzo, cioè, una **Mossa Intermedia**).

Va bene perdere una T se guadagni un C e un A.

Impara a usare i raggi X per fare attacco o difesa: un Pezzo si pone dietro ad un altro, o alla Donna, per rinforzare l'attacco o la difesa che questo secondo Pezzo (o la Donna) sta già facendo su una determinata casa.

Attento all'A nero “nascosto” in a7! Spesso succede che nell'agone della battaglia l'A campo scuro nero rimanga fuori dall'attenzione per poi emergere, con un disastro, mentre ti trovi, da Bianco, sbilanciato in attacco su tutt'un altro quadrante della scacchiera.

Attento ai tuoi errori tipici! I miei, almeno quelli che conosco, sono: sottovaluto il rischio del Pedone che corre a promozione, e si avvicina, si avvicina ...; sottovaluto le potenzialità del C avversario; sono disattento e perdo anche la D; lascio in presa i Pezzi che ho appena adoperato per un'operazione di attacco o di difesa, soprattutto se quest'operazione è andata bene!; sono “ottimista” nell'attaccare, dimenticando tragicamente di stare adeguatamente attento all'attacco dell'avversario; faccio attacchi pur sapendo in partenza che non vado da nessuna parte.

Fai *quotidie* il tuo esercizio di Tattica (per esempio, su lichess.org).

Tatticismi:

Forchetta: un Pedone si pone in una casa da cui controlla contemporaneamente una Torre e un Cavallo – uno dei due Pezzi dovrà cadere necessariamente.

Infilata: un Pezzo fa scacco al Re che, spostandosi lascerà catturare il Pezzo che gli sta alle spalle.

Inchiodatura: un Pezzo, protetto da un suo compare, minaccia un Pezzo avversario (perfino la Donna) che, per l'avere il Re alle sue spalle, non può muoversi, e dovrà, dunque, cadere senza compenso, o andare a sacrificarsi quando ... proprio non ne aveva voglia!

Combinazioni: Pezzi si coordinano fra di loro per fare attacchi o difese più robusti/e di quelli/e che possono fare da soli. Per capire come e quando si possono attivare le Combinazioni, bisogna stare attenti a: 1. il Re avversario è mal protetto o possiede poche case dove può andare; 2. un Pezzo avversario, posto nella stessa situazione del Re al punto 1.; 3. Pezzi avversari non sufficientemente protetti, scarsamente coordinati fra loro, o sovraccarichi di compiti (difensivi soprattutto).

Presupposti della Combinazione: 1. il Re si trova in posizione esposta – è mal difeso; 2. Pezzi – non Pedoni! – si trovano non difesi; Pezzi sono collocati male, non coordinati con gli altri Pezzi.

Le Combinazioni possono essere di diversi tipi e, in pratica, una Torre, un Alfiere, un Cavallo, etc., perfino un Pedone e il Re, tutti possono partecipare alla creazione di una Combinazione. Nella Combinazione bisogna capire in generale, diciamo pure: intuire, il *motivo*; razionalmente, poi, il giocatore capisce il *tema*; quindi, passa alla fase del *calcolo*. Ecco un puro e semplice elenco di Combinazioni: Blocco, Interferenza, Sgombero, Scalzamento (Cattura o Attacco o Deviazione del Difensore), Adescamento, Mossa Intermedia e Mossa Silenziosa (Spina, 2015b).

Difesa o attacco a raggi x: per un principiante è contro-intuitivo che una Torre possa sostenere la Donna rispetto ad un attacco che sta ricevendo *davanti* collocandosi *dietro* di essa (la Torre, cioè, *dietro* alla Donna *per difenderla*): ma è così!

Finali

Come ho detto, il Finale ha una sua logica – sembra essere un gioco ancora diverso rispetto al Mediogioco, e perfino diversissimo dall'Apertura.

La situazione, ora, è caratterizzata dal fatto che la scacchiera è, al contrario che nelle due fasi precedenti della partita, Apertura e Mediogioco, un campo sgombro. Ovviamente, i Pezzi che possono *correre di più*, gli Alfieri, ora valgono più dei Cavalli, i quali, al contrario, proprio per il fatto di poter fare *attacchi aerei*, sono più utili nel Mediogioco (questo la dice lunga su quanto valgono *oggettivamente* i Pezzi: semplicemente, *non valgono oggettivamente*, ma valgono in funzione della fase di gioco e della loro posizione!).

Io devo confessare che, fra le tre fasi, quella del Finale è quella che mi fa soffrire di più (sarà perché sono principiante ...). Il fatto di avere *tutto questo* spazio a disposizione mi fa temere più di prima che attacchi mi possano arrivare da punti anche molto distanti dal mio Re (il “classico” è l'Alfiere nero “nascosto”, in realtà dimenticato, in a7). Una Torre o la Donna – va da sé – sono una garanzia di vittoria (a condizione che si sappia la tecnica per usarle nei Finali), ma a me un Cavallo riesce a mettermi in ginocchio con i suoi doppi imprevedibili, con la sua capacità di arrivare in case molto lontane fra di loro, case, cioè, che hanno fino a ben quattro traverse o colonne in mezzo!

I Finali sono stati oggetto di studio da secoli e tutt'oggi si va avanti nel loro studio (un classico repertorio è il volumetto di Averbakh, 1960; la sezione Didattica di *Torre & Cavallo*, n. 2, febbraio 2017, pp. 32-35 è dedicata ai pattern di scacco matto e fornisce un ottimo quadro sinottico). Dato che nei Finali il Re è ormai in compagnia solo di qualche Pedone e di uno o due Pezzi, il giocatore è costretto ad usare tutto il potenziale che è “contenuto” in ciascun Pedone (ovviamente, dipendendo dalla posizione che ciascuno di essi ha nella scacchiera, improvvisamente diventata così grande ...) e nei singoli Pezzi. Sicché, la cosa super-interessante che vale la pena di essere detta in questo *Manualetto per principianti* è che lo studio dei Finali fa apprezzare meglio le caratteristiche e le potenzialità di ciascun Pedone e di ciascun Pezzo (Mueller, 2016), e per questo motivo esso è utilissimo (vale di nuovo l'input del “gambero didattico” di cui ho già parlato sopra).

Infine, un'unica avvertenza, fondamentale per un principiante: quando parti per fare l'attacco da matto, stai attento alla possibile manovra furba dell'avversario che, vedendosi spacciato, ti porta a metterlo in **Stallo**, sicché la partita finisce patta – e il tuo vantaggio evapora!

Un solo esempio strabiliante per un principiante, il **Matto di Boden**: i due Alfieri colpiscono il Re avversario che non ha case disponibili dove riparare. La cosa colpisce il principiante perché questo tipo di scacco matto funziona proprio sacrificando addirittura ... la Donna! 1. e4, e5; 2. Cf3, d6; 3. c3, f5; 4. Ac4, Cf6; 5. d4, fxe4; 6. dxe5; exf3; 7. exf6, Dxf6; 8. gxf3, Cc6; 9. f4, Ad7; 10. Ae3, 0-0-0; 11. Cd2, Te8; 12. Df3, Af5; 13. 0-0-0; d5; 14. Axd5, Dxc3+; 15. bxc3, Aa4#.

Aspetti psicologici

1. Non ritenere il tuo avversario più forte di te *per principio*, anche se sai che ha un QI altissimo! Nessuno è imbattibile *per principio*! E una mossa sbagliata è sbagliata anche se la fa un grande cervellone.
2. Gli errori si possono fare per ignoranza del gioco, caduta di attenzione, stress indotto dall'avversario ... il che vuol dire che anche tu puoi indurre il tuo avversario in errore (De Santis, 2010)!
3. "Over-confidence": quando sei sicuro di aver vinto ... attento che proprio quello è il momento del patatrak!

Raccomandazione finale

Il gioco degli scacchi è un piacere intellettuale che aumenta nella misura in cui chi gioca, giocando e studiando, migliora la qualità del proprio gioco (noto di sfuggita che lo stesso si può dire della chitarra classica e, probabilmente, di qualunque altra arte, dove l'intelligenza s'imparenta con la destrezza). Dunque, la raccomandazione finale è: *dopo che sei un principiante, continua a giocare*. Questo capovolge e confonde alcuni detti antichi, ma va bene lo stesso, anzi va meglio: giocare è bene/umano, perseverare ... è meglio/sublime!

Siti:

chessmaster.tips
blog.chesslogger.com
lichess.

Ragionamento bibliografico:

Esistono biblioteche di migliaia di volumi sul gioco degli scacchi, ma un principiante può accontentarsi di iniziare seguendo un po' il percorso dello sviluppo del pensiero scacchistico, come suggerisce l'Istruttore Federale Simonpietro Spina. In quest'ottica io ho trovato utili:

Averbakh Y.L. (ed. or. 1960). *What You Need To Know About Endgames*. Belgrade: Caissa Commerce.

De Santis A. (2012). *Difesa ipermoderna 1...b6*. Verona: Ediscere.

De Santis A. (2010). *Come evitare gli errori negli scacchi*. Verona: Ediscere.

Kasparov G. (1985). *Kasparov insegna gli scacchi*. Trad. it. Milano: Mursia.

Laketic G. (2016). Che tipo di ragionamento preferisci? *Torre & Cavallo*, n. 9, settembre 2016, pp. 36-37.

Lasker E. (2004; ed. or. 1925). *Manuale degli scacchi*. Trad. it. Verona: Ediscere.

Mueller K. (2016). *Impariamo a giocare il finale*. Trad. it. Cesena/Roma: Caissa.

Nunn J. (2012). *Capire il mediogioco*. Trad. it. Cesena/Roma: Caissa.

Passerotti P. (2016a), La logica dei principianti. *Torre e Cavallo*, n. 6, ottobre 2016, pp. 33-35.

Passerotti P. (2016b). Metodi di ragionamento e lavoro di analisi. *Torre & Cavallo*, n. 11, novembre 2016, pp. 62-64.

Spina S. (2015a). *Corso di Scacchi – Livello Base (Corso Cavallo – Corso Alfieri)*. Catania.

Spina S. (2015b). *Corso di Scacchi – Livello Avanzato (Corso Torre)*. Catania.

Sezione Didattica Pattern di scacco matto. *Torre & Cavallo*, n. 2, Febbraio 2017, pp. 32-35.

Wikipedia riporta le biografie di tutti i grandi nomi del gioco degli scacchi – un elenco essenziale deve comprendere almeno i seguenti (in ordine alfabetico): Alapin, Alekhine, Bird, Botvinnik, Bourdonnais, Canal, Capablanca, Fischer, Karpov, Kasparov, Korchnoj, Lasker, Morphy, Najdorf, Nimzowitsch, Petrosian, Philidor, Pirc, Reti, Smyslov, Spassky, Steinitz, Tal, Tarrasch, Tartakower. Vale la pena consultare.

Il gioco degli scacchi è un piacere intellettuale che aumenta nella misura in cui chi gioca, giocando e studiando, migliora la qualità del proprio gioco. Dunque: *mentre sei un principiante, pensa a come ti piacerà di più se continui*. Questo capovolge e confonde alcuni detti antichi, ma va bene lo stesso (anzi, va meglio): giocare è bene/umano, perseverare ... è meglio/sublime!



Coffee break durante una conferenza all'Università di Cambridge, Regno Unito: Giovanni gioca con un collega giapponese, Akira (settembre 2016. Foto di Melita Cristaldi).

Giovanni Pampanini ha iniziato a giocare a scacchi a 58 anni, sotto la guida dell'Istruttore Federale Simonpietro Spina. Per recuperare il tempo perduto ha giocato così tanto da vincere il "Premio Costanza" dell'Accademia Don Pietro Carrera di Catania nel 2016.