UNIVERSITÀ POPOLARE DI VEROLI
SAPERE È LIBERTÀ E BELLEZZA

Massimo Cristofari

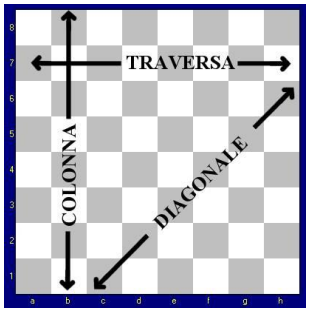
A B C DEGLI SCACCHI

Il piccolo Samuel Reshewsky in una delle sue precoci simultanee (anno 1912)

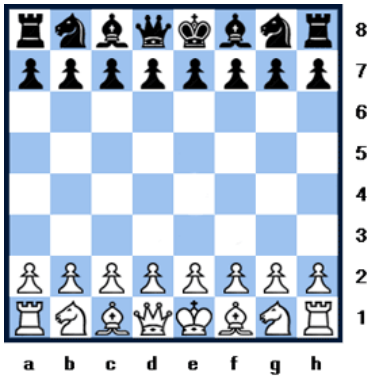
2021

La partita di scacchi è una battaglia tra due eserciti di forze pari e dislocate in modo identico sul terreno: sarà perciò solo la perizia nel muovere le proprie truppe a determinare la vittoria.
Scopo del gioco non è l'annientamento totale dell'armata nemica, ma la cattura del Re avversario (lo "scaccomatto"): in quel momento la partita è vinta indipendentemente dal rapporto di forze.

Scendiamo subito sul campo di battaglia: la **SCACCHIERA**.
Diciamo subito che va orientata in modo che la casella in basso a destra sia bianca.
Le linee ideali che la percorrono (corrispondenti ai paralleli e meridiani del mappamondo) si distinguono in COLONNE (le otto che l'attraversano verticalmente), TRAVERSE (le otto che la tagliano orizzontalmente).
Esistono anche le DIAGONALI (tutte quelle che la percorrono obliquamente seguendo le case dello stesso colore: sono più numerose – per la precisione 26 – e di lunghezza diversa, da due a otto caselle).
Vediamo rappresentata nel diagramma, a titolo di esempio, una linea di ogni tipo:



Ogni armata è costituita da 16 unità: 8 "figure" (i pezzi grandi: il Re, la Donna, due Torri, due Alfieri, due Cavalli) e 8 "pedoni".
Vediamo sotto la posizione iniziale dei pezzi sulla scacchiera (che è sempre la stessa):



Attenzione: come potete notare le Donne occupano sempre una casa del proprio colore (per cui la disposizione iniziale degli eserciti, come può vedersi, è perfettamente speculare).
La prima mossa spetta sempre al Bianco (questo piccolo vantaggio iniziale è noto come "vantaggio del tratto"), dopo di che i due giocatori muovono alternativamente, un pezzo alla volta (ad eccezione della mossa dell'arrocco, che coinvolge due pezzi e che vedremo più avanti).

Ogni pezzo ha un movimento diverso sulla scacchiera, il che crea inizialmente delle difficoltà ai principianti per memorizzarli tutti. Ma state tranquilli, ci si abitua presto con un minimo di pratica.

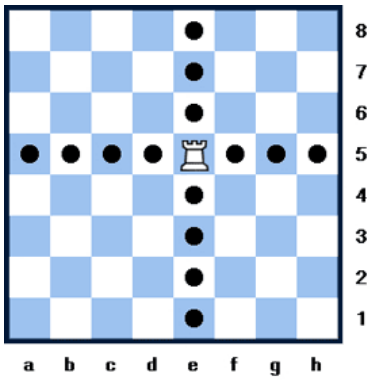
In linea di massima i pezzi percorrono linee rette, "scivolando" sulla scacchiera (con ciò intendendo che non possono superare unità proprie o nemiche che si trovino sul loro cammino; in questo secondo caso possono però sostituirsi al pezzo nemico incontrato, eliminandolo dal gioco. **Questa è la regola generale di cattura nel nostro gioco**, che vedremo meglio più avanti).

Le "figure" possono muovere in qualunque direzione (con unici limiti i bordi della scacchiera e - come appena detto - eventuali pezzi lungo la traiettoria), i "pedoni" muovono invece soltanto in avanti.

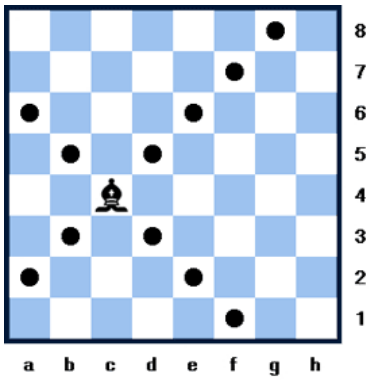
A differenza di altri giochi - come per esempio la Dama - le catture non sono mai obbligatorie: unica limitazione è quella di non potere mettere il proprio Re sotto attacco (o di lasciarlo in presa se attaccato da una unità nemica).

Ma vediamo finalmente come muovono i diversi pezzi.
Nei diagrammi che seguono, che chiariscono meglio di ogni spiegazione il movimento, il pezzo rappresentato può occupare con un solo movimento una qualunque delle case contrassegnate dal puntino, sempreché la strada sia sgombra.
Se sulla traiettoria fosse collocato un pezzo proprio, la barriera è un ostacolo insuperabile e il pezzo dovrà arrestarsi - al massimo – nella casella davanti a lui. Se invece incontra un pezzo avversario ugualmente non è consentito scavalcarlo, ma - come detto sopra - può sostituirsi ad esso, catturandolo ed eliminandolo dal gioco.

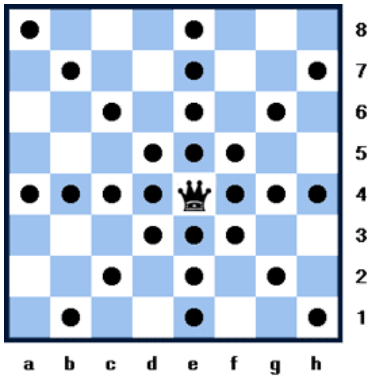
La **TORRE** muove di quante case vuole sulle traverse o sulle colonne (muove cioè a croce).



L'**ALFIERE** muove di quante case vuole sulle diagonali (e muove quindi anche lui a croce, ma diversamente orientata).

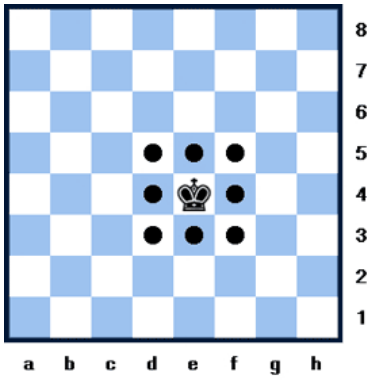


La **DONNA** (o Regina) cumula i movimenti dei due pezzi già visti; controlla un numero enorme di caselle ed è per questo chiaramente il pezzo più forte sulla scacchiera.

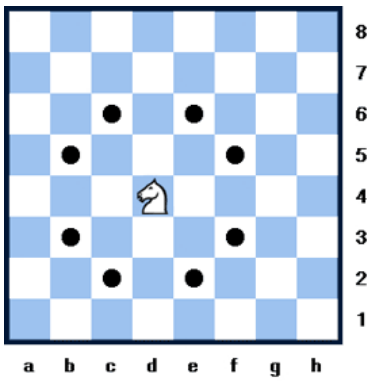


Il **RE** (il pezzo più importante perché la sua perdita pone fine alla partita) ha un movimento molto limitato: una sola casella, anche se

in qualunque direzione. Come detto, gli è proibito occupare case controllate da pezzi avversari.

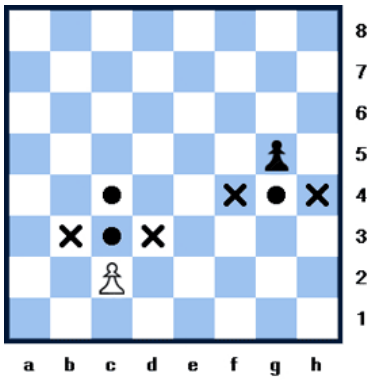


Il **CAVALLO** ha un movimento assai più complesso ed originale, che ne fa la croce e la delizia dei principianti (e non solo…); il movimento è costituito da una sorta di "L" orientata in tutte le direzioni: due case ortogonalmente come la Torre e poi una laterale. Nel diagramma i puntini rappresentano le possibili case di arrivo.
Il Cavallo ha un'altra caratteristica importante: "salta" tutti i pezzi che incontra nel suo breve tragitto e quindi - a differenza degli altri pezzi - il suo movimento non può essere ostacolato da pezzi propri o avversari.
Se la casa di arrivo (una di quelle con il puntino) è occupata da un pezzo proprio non la può raggiungere, se è occupata da un pezzo avversario lo può catturare, sostituendosi ad esso ed eliminandolo dal gioco.



Il **PEDONE** ha un movimento molto più semplice, ma solo in apparenza, perché presenta poi molte particolarità: esso muove solo in avanti e di una sola casa, ma cattura esclusivamente in diagonale (in una delle sue case davanti a lui, contrassegnate nel diagramma

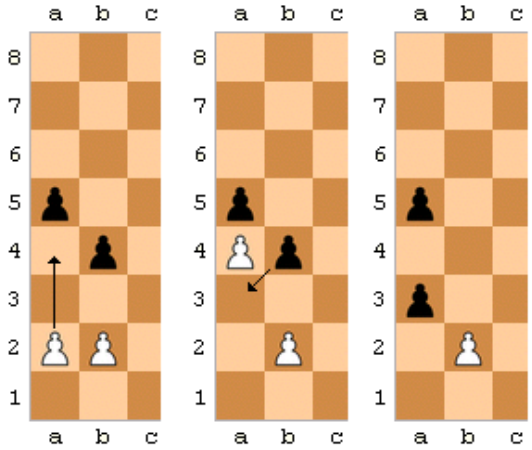
dalla "x"). È l'unico pezzo quindi che cattura in maniera diversa da come muove.
Se nella casa davanti a lui (contrassegnata dal puntino) ci fosse un pezzo proprio o nemico, il pedone non potrebbe muovere.



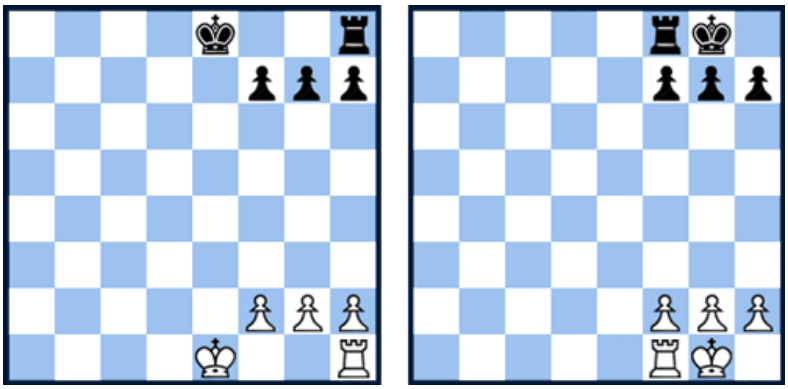
Il pedone che arriva all'ultima traversa (dove ovviamente non potrebbe essere più mosso) "promuove": viene cioè immediatamente sostituito con qualunque figura propria (Re ovviamente escluso), presente o meno in quel momento sulla scacchiera. Generalmente si promuove a Donna per la formidabile forza di questo pezzo.

Ancora una particolarità: ogni pedone che si trovi ancora nella sua casa di partenza - come si vede in quello collocato in "c2" nel diagramma precedente - può essere spinto anche di due caselle (dopodiché muoverà ovviamente sempre e soltanto di una alla volta).

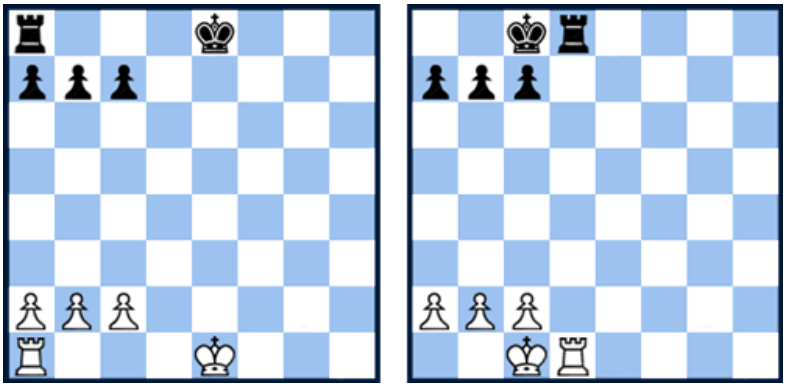
Non abbiamo ancora finito: vediamo, per concludere, la bizzarra regola della presa "EN PASSANT" (o al varco)
È una sorta di contropartita per la facoltà - appena vista - del pedone di muovere di due passi al suo primo movimento, ed è stata in effetti introdotta nel regolamento dopo che si è consentita la doppia spinta iniziale dei pedoni per rendere più rapido il gioco: ciascun pedone spinto di due passi può (è una facoltà da esercitare prima di fare altre mosse, non essendo necessariamente vantaggiosa) essere catturato dall'avversario "en passant" (e quindi in sostanza al passaggio) come se fosse stato spinto di una casella.
Il diagramma che segue illustra le due fasi di cui si compone la mossa: spinta di due caselle da parte del pedone bianco e cattura in diagonale da parte del pedone nero posto su una colonna adiacente come se il pedone si trovasse una casa indietro (e quindi fosse stato spinto di una sola casella).



Vediamo ora l'**ARROCCO**, un movimento congiunto di Re e Torre (si esegue **muovendo di due case <u>il Re verso la Torre</u> con cui si vuole fare l'arrocco** e poi passando questa dall'altro lato, a contatto con il Re): i diagrammi - in cui vediamo il prima e il dopo della mossa, sia da parte del Bianco che del Nero - esemplificano bene sia l'arrocco "corto" che l'arrocco lungo".



L'arrocco corto (effettuato con la Torre sul lato di Re)



L'arrocco lungo, eseguito con la Torre sul lato di Donna.

Poiché l'arrocco lungo - come si vede bene nel relativo diagramma - lascia indifeso il Pedone laterale, è più vulnerabile dell'arrocco corto (ma in compenso è più aggressivo perché porta subito la Torre al centro della scacchiera).

L'arrocco è una mossa importante e da eseguire il più presto possibile.
È infatti una utilissima mossa sia **di difesa** (perché porta il Re in posizione laterale e quindi meno vulnerabile, dal momento che i pedoni centrali vengono generalmente spinti molto presto per fare strada agli Alfieri e alla Donna, mentre i pedoni laterali, come vediamo negli esempi sopra, restano generalmente al loro posto più a lungo), che **di attacco** (perché porta molto più rapidamente la Torre al centro, dove trova in genere - per lo stesso motivo - colonne e linee di attacco già aperte o prossime all'apertura).

Per poter eseguire l'arrocco sono richieste però una serie di condizioni:

1)-non devono essere stati ancora mossi né il Re né la Torre con cui si effettua la manovra (quindi se fosse stata mossa una sola Torre potrebbe comunque arroccarsi con l'altra Torre);

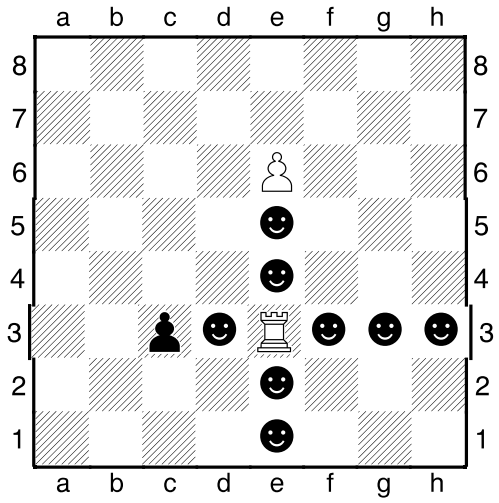
2)-Le case tra il Re e la Torre con cui si arrocca devono essere libere da pezzi propri o avversari;

3)-Il Re non deve essere sotto scacco;

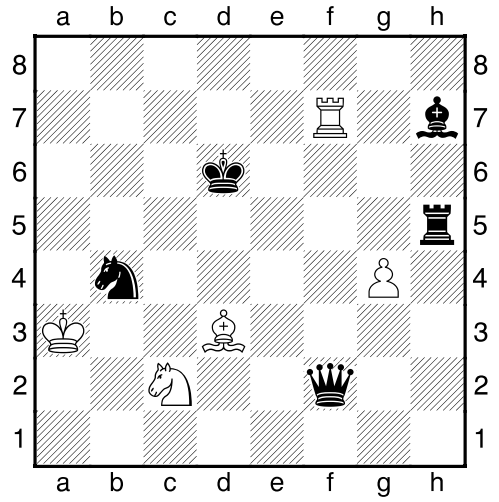
4)-Non devono essere controllate da pezzi avversari né la casa di transito del Re, né quella di arrivo (in quest'ultimo caso il Re sarebbe sotto scacco, ed è – come detto – vietato già dalle regole generali).

Regole indubbiamente un pochino cavillose, ma tant'è; in ogni caso, anche per le difficoltà o la impossibilità che ci potrebbero essere ad arroccare in seguito, eseguiamo l'arrocco il più presto possibile.

Prima di completare l'esposizione delle regole di gioco, vediamo qualche esempio pratico di movimento con i pezzi e cattura:



La Torre bianca può muovere in una qualunque delle case contrassegnate dalla faccina, nonché catturare il pedone avversario (sostituendosi ad esso).

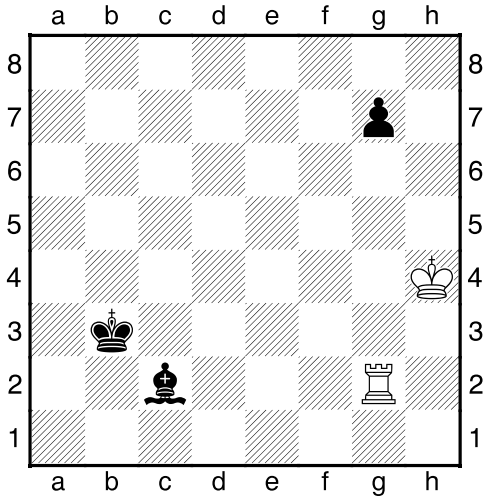


Nel diagramma il Bianco può catturare: **con il Re** il Cavallo nero, **con il Cavallo** ugualmente il Cavallo nero, **con la Torre** l'Alfiere nero o la Donna nera, **con l'Alfiere** l'Alfiere nero, **con il pedone** la Torre nera.
Il Nero può invece catturare **con il Re** niente, **con la Donna** la Torre o il Cavallo bianchi, **con la Torre** niente, **con il Cavallo** il Cavallo o l'Alfiere bianchi, **con l'Alfiere** l'Alfiere bianco.

Come si vede, non esiste negli scacchi una gerarchia di cattura: ogni pezzo - pedone compreso - può catturare qualunque altro pezzo avversario.

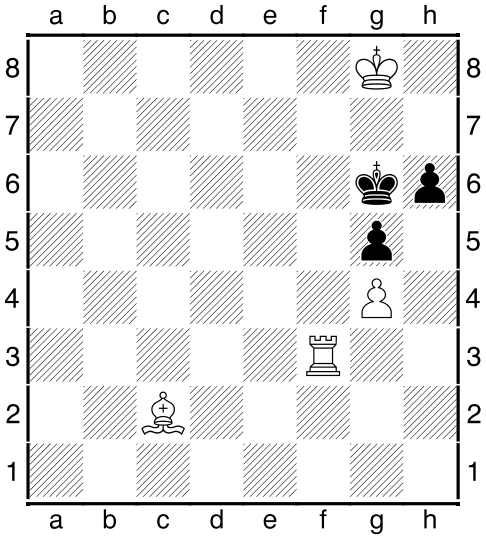
Avrete già intuito che i pezzi hanno una forza differente, corrispondente in sostanza alle case controllate: come valutarla ai fini del gioco? Posto come unità di misura il pedone (di gran lunga l'unità più debole sulla scacchiera) valutiamo approssimativamente in **3** pedoni la forza del Cavallo e dell'Alfiere (tra loro equivalenti), in **5** quella della Torre e addirittura in **10** quella della Donna. Il Re ha valore inestimabile perché non può essere oggetto di scambio: la sua perdita costa la partita.
A questo punto possiamo cominciare a ragionare economicamente: nel diagramma sopra, ad esempio, converrà catturare con la Torre la ♕f2 (10 punti!) piuttosto che l'♗h7 (3 soli punti).
È vero che la partita si vince solo con la cattura del Re avversario, ma è intuitivo che avrà più facilità di raggiungere l'obiettivo il giocatore in vantaggio di materiale, cioè con più pezzi sulla scacchiera. È già difficile vincere una battaglia contro un esercito avversario che ha più soldati, ed è praticamente impossibile se lo squilibrio è enorme.

Queste valutazioni andranno però fatte anche tenendo conto di eventuali nostre perdite: nel diagramma sotto, ad esempio, non converrà catturare con la nostra Torre - come potrebbe sembrare a prima vista - l'Alfiere (3 punti), perché verrebbe poi a sua volta subito ricatturata dal Re avversario, con perdita di 5 punti da parte nostra: il bilancio finale dell'operazione di scambio sarebbe pertanto in perdita di due punti! Meglio contentarsi della cattura del misero Pedone: un solo punto, d'accordo, ma senza nessuna perdita da parte nostra!

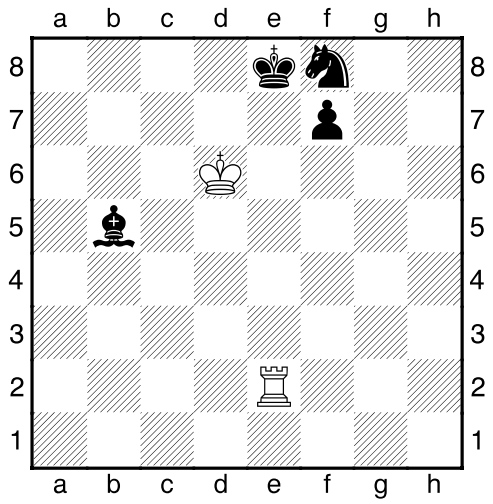


Bisogna, ovviamente senza fretta, abituarsi ad effettuare questi calcoli nel corso della partita.

Parliamo ora dello **"SCACCOMATTO"**, che pone fine alla partita.
Quando il Re è attaccato, abbiamo lo "scacco", che va sempre dichiarato (ma non ci sono penalità se non viene fatto: semplicemente si dovrà permettere all'avversario di ripetere la mossa se il Re non è stato sottratto all'attacco).
Lo scacco deve essere obbligatoriamente e immediatamente parato; qualora non fosse possibile, la partita termina in quell'esatto momento per "scaccomatto" (il K.O del pugilato), indipendentemente dai pezzi presenti in quel momento sulla scacchiera.



Nell'esempio il Re nero è attaccato dall'Alfiere bianco e non ha case di fuga, come si potrà verificare. La partita termina in quel preciso momento (senza procedere alla materiale cattura del Re).
È piuttosto raro, tra giocatori esperti, che si arrivi fino allo "scaccomatto": il giocatore in decisivo svantaggio materiale abbandona generalmente con largo anticipo la partita, risparmiandosi una inutile agonia.



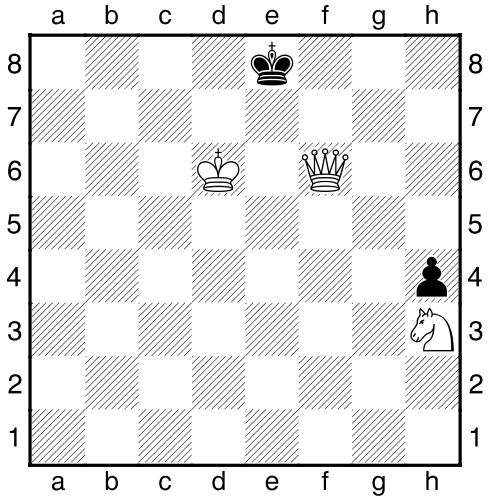
Esistono teoricamente tre modi di parare lo scacco, che sono possibili tutti e tre nell'esempio sopra, in cui la Torre bianca ha dato "scacco" al Re:
a)-Scansare il Re, portandolo fuori tiro (nell'esempio: ♔d8)
b)-Coprire l'attacco, interponendo un pezzo (nell'esempio: ♘e6;
c)-Eliminare il pezzo che dà lo scacco (nell'esempio: ♗ mangia in e2).
Quando possibile, bisogna scegliere la parata migliore: nell'esempio ovviamente l'ultima difesa è la migliore perché guadagna la Torre.

La partita può anche concludersi senza vincitori, con la **"PATTA"** (il pareggio degli altri sport).
Vediamo in quali casi:
1)-PER ACCORDO (i giocatori in qualunque momento possono concordare tra loro la patta: uno dei due la proporrà e l'altro deciderà se accettarla o meno);
2)-PER INSUFFICIENZA DI FORZE PER IL MATTO (quando sulla scacchiera sono rimasti solo i due Re, o il Re e un Alfiere - o Cavallo - contro Re, e qualche altro caso in cui non è possibile in alcun modo forzare lo scaccomatto);
3)-PER RIPETIZIONE DI POSIZIONE (quando si ripete per tre volte, anche non consecutivamente, la stessa posizione: va reclamata al

momento di effettuare la mossa che ripeterebbe per la terza volta la posizione);
4)-PER SCACCO PERPETUO (quando un giocatore dimostra di poter dare scacchi al Re avversario all'infinito; è in effetti un corollario dell'esempio precedente);
5)-PER LA REGOLA DELLE 50 MOSSE (quando vengono giocate consecutivamente 50 mosse senza catture e senza muovere pedoni);
6)-PER STALLO (quando il giocatore che deve muovere non può effettuare nessuna mossa legale: deriva dall'impossibilità di mettere volontariamente il Re sotto scacco).

LO "STALLO"

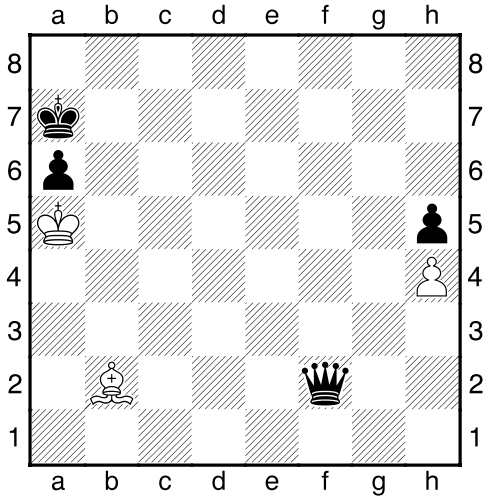
Ho trovato sempre delle difficoltà a far accettare ai miei allievi questa regola (esclusiva del nostro gioco), probabilmente perché la trovano illogica: in effetti nella dama, e in tutti gli altri giochi da tavoliere, chi non può più muovere ha perso la partita.
Ma negli scacchi è una regola tradizionale la cui introduzione si perde nella notte dei tempi: limitata praticamente ai casi in cui siano rimasti pochissimi pezzi sulla scacchiera, conferisce maggiore interesse anche alla fase finale della partita.
Ed è anche l'ultima, estrema risorsa per i giocatori in grande svantaggio materiale.



Vediamo in cosa consiste: nell'esempio il Nero, **il cui Re <u>non è</u> sotto scacco**, non ha mosse legali né col Re né con il pedone; se deve muovere lui, anche se il Bianco ha uno schiacciante vantaggio

materiale e potrebbe dare lo scaccomatto immediato, la partita è patta!
Ovviamente se la mossa fosse invece al Bianco, non ci sarebbe alcuna questione e si potrebbe giocare ♕e7scaccomatto.

Vediamo un esempio in cui lo Stallo può essere sfruttato per salvare una partita compromessa.



Il Bianco ha partita chiaramente persa per l'abissale squilibrio materiale, ma può ancora rifugiarsi nella patta forzando elegantemente lo Stallo con 1.♗d4+! ♕xd4 (altrimenti il Bianco cattura la Donna e addirittura vince!) ed è stallo perché il Bianco non ha mosse legali da fare né con il Re né con il pedone!

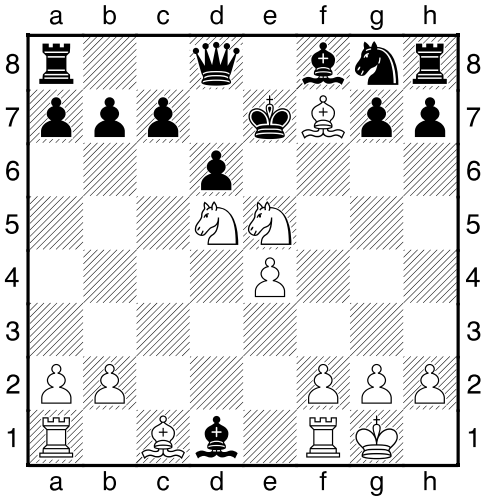
LA NOTAZIONE SCACCHISTICA

Ormai da secoli le partite dei tornei (anche minori) vengono obbligatoriamente trascritte dai giocatori stessi durante il gioco - negli appositi "formulari" -, sia per risolvere eventuali contestazioni sorte sulle mosse giocate in precedenza (per esempio dimostrare che una posizione sia stata effettivamente ripetuta tre volte per reclamare la patta), sia per poterle rivedere e analizzare in seguito.
Possiamo così - ed è una cosa davvero affascinante - riprodurre integralmente le partite dei grandi campioni anche dei secoli passati!

Come si scrivono le partite? Ogni pezzo mosso è contrassegnato con la sua iniziale maiuscola (**R**=Re - **D**=Donna -**T**=Torre - **A**=Alfiere - **C**=Cavallo - **P**=Pedone), ma l'iniziale del pedone viene generalmente omessa per brevità. La casa indicata è sempre quella di arrivo del pezzo. Per maggiore semplicità ho indicato in questo opuscolo il pezzo mediante figurine (♔ ♕ ♖ ♗ ♘).
La cattura è indicata con una "x", lo scacco al Re con "+", L'arrocco corto è indicato con "0-0" (e quello lungo con "0-0-0").

Proviamo ora a riprodurre una brevissima partita, realmente giocata nell'Ottocento, per prendere dimestichezza sia con la notazione scacchistica che con il movimento dei pezzi:

FALKBEER Ernst Karl-N.N. (Wien 1847) **1.e4 e5 2. ♘f3** (Attaccando il pedone "e5", che il Nero difende col suo Cavallo) **♘c6 3.d4 exd4 4. ♗c4** (Più naturale 4. ♘xd4) **d6 5.c3 dxc3 5. ♘xc3** (Il Bianco ha ceduto un pedone, ma ha portato in gioco molti più pezzi dell'avversario, e questo è un vantaggio) **♗g4 7.0-0 ♘e5??** (Una mossa disastrosa!) **8. ♘xe5!!** (Un formidabile sacrificio della Donna!) **♗xd1** (Prendendo matto, ma dopo 8…dxe5 9. ♕xg4 il Bianco restava comunque con un pezzo in più e quindi in netto vantaggio materiale) **9.♗xf7+ ♔e7** (Unica mossa possibile) **10. ♘d5 scaccomatto!!**



Se avete riprodotto bene le mosse, siete arrivati a questa posizione: è scaccomatto con il Cavallo perché il Re non ha case di fuga!

UPV

UNIVERSITÀ POPOLARE
DI VEROLI
SAPERE È LIBERTÀ E BELLEZZA

L'Università Popolare di Veroli (UPV) nasce nel 2017, con l'ambizione di contribuire a promuovere in paese la cultura a livello popolare.

Pur non disponendo di finanziamenti esterni o di contributi pubblici, riesce comunque ad offrire sin dal primo anno agli iscritti, grazie al contributo generalmente gratuito di insegnanti di grande spessore tecnico e culturale (alcuni dei quali addirittura accademici universitari), un incredibile ventaglio di corsi.

Ovviamente nell'ambito degli statutari limiti di un insegnamento a carattere divulgativo e popolare, ma libera dai legacci dei tradizionali programmi scolastici, spazia infatti da corsi che si rifanno alle classiche materie scolastiche (letteratura, storia, musica, ecc.) a corsi di contenuto più pratico (cucina, erbe mediche, fotografia, ecc.) e addirittura ludico (scacchi, bridge, balli di gruppo ecc.), ma sempre proposti anche sotto un profilo culturale e storico, nell'ottica della crescita sociale ed intellettuale degli allievi. Sotto questo aspetto ha organizzato anche un grande numero di eventi collaterali, spaziando da apprezzate manifestazioni musicali a conferenze di vario genere e di grande interesse.

La modesta quota associativa (€. 25,00 annue), dà accesso - gratuito o con un piccolo concorso alle spese vive - a tutti i corsi, ma soprattutto contribuisce alla sopravvivenza di una associazione senza fine di lucro e di grande importanza sul territorio.

Per informazioni ulteriori:

www.upver.altervista.org