

Franco Masetti e Roberto Messa

**1001
esercizi
per
principianti**

LE DUE TORRI

Indice

Scacco matto in una mossa	pag. 7
Scacco matto in due mosse	13
Aggiungi un pezzo a tavola	25
Attacco doppio	29
Attacco di scoperta	35
Scacco di scoperta	39
Scacco doppio	43
Inchiodatura	47
Infilata	53
Deviazione	57
Adescamento	61
Promozione del pedone	65
Combinazioni di patta	71
Temî tattici misti con il Bianco	75
Temî tattici misti con il Nero	93
Scacco matto in tre mosse	109
Scacco matto in quattro mosse	117
Curiosità	121
Soluzioni	125

Presentazione

Gli scacchi sono al 99% tattica!

Se questa celebre definizione è valida per il giocatore esperto, possiamo dire che lo è ancor di più per il principiante.

Per ottenere rapidi e visibili miglioramenti dei propri risultati, non c'è di meglio che allenare il colpo d'occhio sulle posizioni tipiche di scacco matto e sulle combinazioni che portano alla cattura forzata dei pezzi avversari. Del resto, non esiste piano strategico che si possa portare a compimento senza un buon controllo delle minacce tattiche che compaiono sulla scacchiera di mossa in mossa.

Questo libro presenta centinaia di posizioni di scacco matto da individuare "a vista", come i più facili matti in uno o due mosse, ma anche esercizi più impegnativi, con combinazioni di matto in tre o quattro mosse particolarmente brillanti, oppure a tema misto, dove per esempio a un'idea di scacco matto se ne associa una tesa al guadagno di materiale.

Mentre gli esercizi più facili si possono risolvere anche "sul tram" (e tanta gente lo fa per puro divertimento), per i secondi consigliamo di riportare la posizione su una scacchiera e di cercare la soluzione concentrandosi come se si fosse in una partita reale. Come in una partita reale, raccomandiamo inoltre di non toccare e muovere i pezzi prima di aver deciso, e possibilmente di scrivere le soluzioni complete prima di verificarne la correttezza.

Molto importanti dal punto di vista didattico sono le introduzioni ai capitoli centrali, in cui spieghiamo i motivi tattici fondamentali del gioco degli scacchi, dall'attacco doppio all'inchiodatura, dalla promozione del pedone alle combinazioni di patta.

Abbiamo concepito questo nostro lavoro, oltre che per una lettura individuale, come strumento da adottare nei corsi di primo e secondo livello, in ambito scolastico e di club. A tal fine ci siamo avvalsi dell'esperienza e dei suggerimenti di diversi istruttori e maestri che operano nelle scuole e nei circoli scacchistici italiani maggiormente orientati alla didattica.

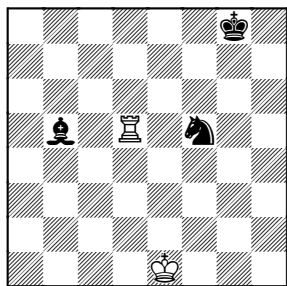
Franco Masetti e Roberto Messa

Attacco doppio

Soluzioni a pag. 127

Nei capitoli precedenti abbiamo visto decine e decine di posizioni di matto. Del resto, non è lo scacco matto l'obiettivo del gioco degli scacchi? Verissimo, ma è molto più facile raggiungere questo obiettivo quando si ha un consistente vantaggio di pezzi, ovvero di "materiale". Le combinazioni tattiche che portano forzatamente al guadagno di materiale sono molto frequenti in partita, e tra queste un posto di rilievo è occupato da quelle fondate sull'attacco doppio.

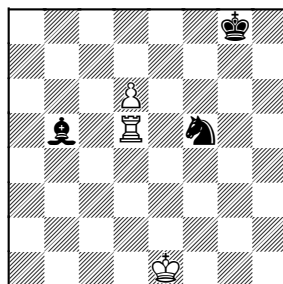
L'attacco doppio si verifica quando un nostro pezzo attacca contemporaneamente due pezzi avversari e soltanto uno di essi può sottrarsi alla minaccia. Del resto è evidente che in una sola mossa è difficile salvare o proteggere contemporaneamente due pezzi attaccati. Vediamo un esempio.



Il Bianco ha appena giocato 1. ♖d5

realizzando un attacco doppio contro il Cavallo e l'Alfiere neri. Uno dei due pezzi verrà catturato alla mossa successiva.

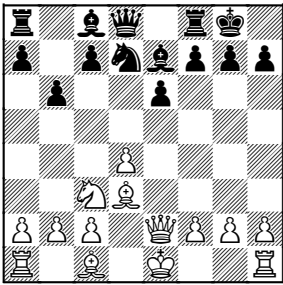
Abbiamo detto che salvare o proteggere contemporaneamente due pezzi attaccati è difficile, ma non è impossibile, perché in certe situazioni sono possibili forme di difesa reciproca dei pezzi minacciati.



In questa, posizione, quasi identica alla precedente, il Nero può salvare entrambi i pezzi sotto attacco con la semplice risposta 1... ♗d7.

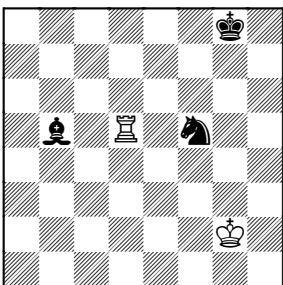
Un altro tipo di attacco doppio, che in realtà meriterebbe di essere chiamato "doppia minaccia", si ha quando l'attacco simultaneo è per un verso contro un obiettivo materialistico, dall'altro contro un obiettivo "astratto", come

può essere lo scacco matto.



In questa posizione il Bianco gioca 1. ♖e4! minacciando al tempo stesso il matto con 2. ♖xh7 e la cattura della Torre in a8. Al Nero non resta che difendersi dalla minaccia più grave, rassegnandosi alla perdita della Torre.

Nella posizione che segue è la collocazione del Re bianco a fare la differenza... e che differenza! Non solo il Nero può scegliere tra due mosse diverse per salvare i suoi pezzi minacciati, ma con entrambe sarà lui a catturare la Torre bianca.



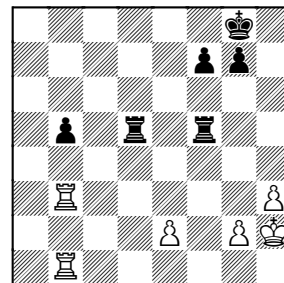
All'attacco doppio del Bianco, il Nero può replicare sia con 1... ♙c6 "inchiodando" la Torre, sia con 1... ♖e3+, che è a sua volta un attacco doppio!

Questo esempio ci insegna che prima di realizzare un attacco doppio dobbiamo assicurarci che non ci siano contro-minacce o altri espedienti tattici vantaggiosi per l'avversario.

L'attacco doppio si presenta in una ricca varietà di forme diverse e può essere realizzato da tutti i pezzi, incluso il Re e il pedone.

In particolare il Cavallo, avendo un movimento diverso dagli altri pezzi, sembra fatto apposta per attaccare i pezzi avversari senza esserne a sua volta attaccato... sarà anche perché i suoi salti risultano meno prevedibili all'occhio del giocatore!

L'attacco doppio del pedone viene chiamato "forchetta".

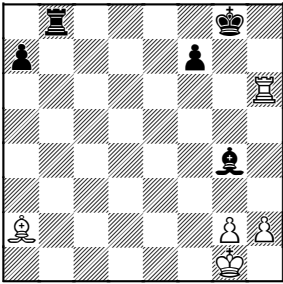


In questa posizione il Bianco può guadagnare una Torre giocando 1. e4. Una tipica forchetta!

Notiamo infine che alcuni dei motivi tattici oggetto dei prossimi capitoli, come l'attacco di scoperta, in fondo non sono altro che forme più sofisticate di attacco doppio.

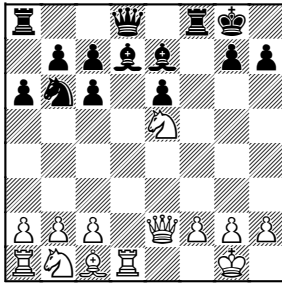
Attacco doppio

217

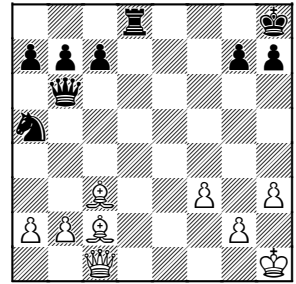


Fatale è l'inchiodatura

218

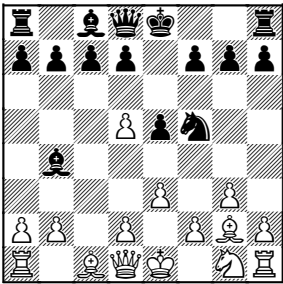


La soluzione non è difficile



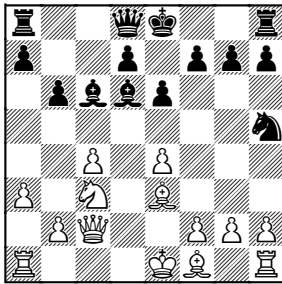
Attacco doppio semplice

220



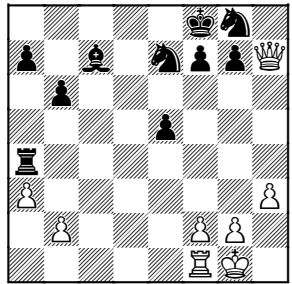
Due pezzi sospesi

221



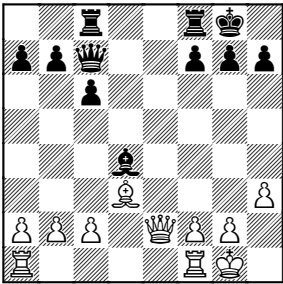
Il Nero è stato campione del mondo!

222



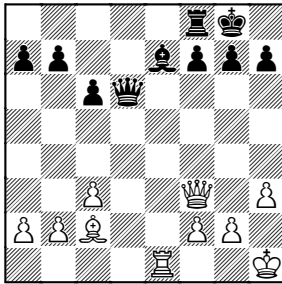
Pezzi sospesi

223



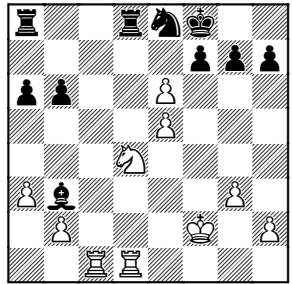
Una mossa, due obiettivi

224



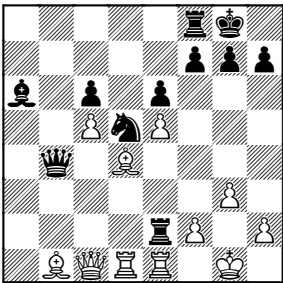
Corta ma forte

225



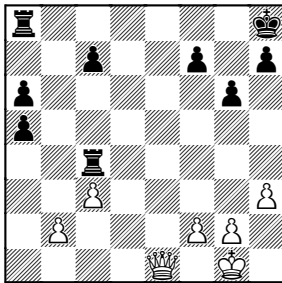
La soluzione è di ♠

226



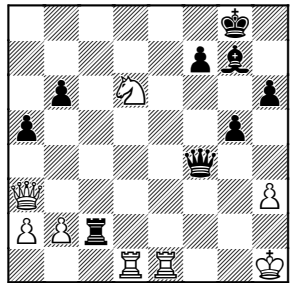
Mosse semplici

227



Scacco e attacco doppio

228



Una soluzione facile