

Claudio Pantaleoni Roberto Messa Francesco Benetti

**Corso Completo di**  
**SCACCHI**  
**dalle Basi all'Agonismo**  
**la Storia e i Campioni**

**LE DUE TORRI**

*Gli scacchi sono il gioco che riflette  
più onore sullo spirito umano  
Voltaire*

Innanzitutto complimenti! Se hai deciso di imparare o di perfezionarti in uno dei più antichi e famosi giochi del mondo, meriti il nostro incoraggiamento, qualunque sia la tua età o professione.

Se dovessimo infatti indicare una delle peculiarità più intriganti di questo gioco, diremmo senza dubbio la totale "imparzialità sociale".

Davanti alla scacchiera siamo tutti uguali, nelle più grandi competizioni e nei circoli di tutto il mondo si affrontano ad armi pari uomini, donne, bambini, anziani, ricchi, poveri e disabili, tutti con le stesse possibilità di vittoria, diversi in tanti aspetti ma uniti da un'unica grande passione.

È indubbio che questa singolare caratteristica rappresenta per tutti gli addetti ai lavori motivo di grande orgoglio.

Sarà nostro compito cercare di guidarti gradualmente nell'apprendimento del gioco, accostando alle lezioni teoriche alcuni cenni storici e la presentazione dei più grandi campioni contemporanei e del passato.

Il Lettore, appresi i primi rudimenti, verrà accompagnato nei labirinti della partita vera e propria, partendo dalla fase dell'apertura per arrivare a quella del finale, passando per quella non meno importante del medio-gioco dove la strategia e la tattica si contrappongono e la battaglia infuria impetuosa.

Alla stesura del manuale hanno collaborato tre autori nell'intento di offrire un prodotto completo e stimolante, cercando inoltre di demolire il luogo comune che spesso dipinge il gioco degli scacchi noioso e difficile.

È consigliabile abbinare allo studio teorico una corrispondente attività di gioco per verificare i propri progressi e fugare i dubbi persistenti. In tutte le regioni d'Italia sono attivi circoli e scuole di scacchi che permettono di mettere in pratica le nozioni acquisite e rappresentano altresì un sano nucleo di aggregazione. Il passo successivo, per chi lo vorrà, sarà l'iscrizione a un torneo.

Buon divertimento!

*Claudio Pantaleoni  
Roberto Messa  
Francesco Benetti*

# Indice

---

Presentazione	3
Glossario	10
<b>1. Gli elementi fondamentali</b>	<b>11</b>
<i>La Torre</i>	12
<i>L'Alfiere</i>	13
<i>Il Cavallo</i>	13
<i>La Donna</i>	14
<i>Il Pedone</i>	14
<i>Il Re</i>	15
<i>La cattura</i>	16
<i>La vittoria e la sconfitta</i>	17
<i>La patta</i>	17
Mosse particolari	18
<i>Lo scacco al Re</i>	18
<i>La presa "En Passant"</i>	19
<i>L'arrocco</i>	20
<i>La promozione</i>	21
<i>Lo stallo</i>	21
<b>2. La tattica</b>	<b>23</b>
Il guadagno di materiale	24
<i>Il valore relativo dei pezzi</i>	24
<i>Il cambio favorevole</i>	25
Temi tattici	26
<i>L'attacco doppio</i>	26
<i>L'attacco di scoperta</i>	26
<i>La forchetta</i>	27
<i>L'infilata</i>	27
<i>L'inchiodatura</i>	27
<i>L'intrappolamento</i>	27
<i>L'adescamento</i>	28
<i>La deviazione</i>	28
<i>L'interferenza</i>	28
<i>Il vortice</i>	28
<i>Le combinazioni di patta</i>	29

<b>3. Lo scacco matto</b>	<b>31</b>
<i>Matti tipici</i>	32
<b>4. Strategia di base</b>	<b>39</b>
<i>La minaccia</i>	39
<i>L'attività dei pezzi</i>	39
<i>La sicurezza del Re</i>	40
<i>Lo spazio</i>	40
<i>Lo sviluppo</i>	41
<i>Il controllo del centro</i>	41
<i>La colonna aperta</i>	42
<i>L'anima degli scacchi</i>	43
<i>Le Torri raddoppiate</i>	46
<i>La Torre in settima</i>	46
<b>5. Esercizi di tattica</b>	<b>47</b>
<i>Soluzioni</i>	56
<b>6. La partita</b>	<b>57</b>
<i>Anand-Kasimdzhanov</i>	57
<b>7. Princìpi generali dell'apertura</b>	<b>65</b>
<b>8. Le aperture</b>	<b>67</b>
Aperture aperte	68
<i>Gambetto di Re</i>	68
<i>Difesa Russa</i>	69
<i>Apertura Scozzese</i>	70
<i>Partita Italiana</i>	70
<i>Giuoco Piano</i>	71
<i>Gambetto Evans</i>	71
<i>Difesa dei due Cavalli</i>	71
<i>Partita Spagnola</i>	72
– <i>Variante di cambio</i>	72
– <i>Spagnola Aperta</i>	73
– <i>Attacco Marshall</i>	74
– <i>Spagnola Chiusa</i>	75
Aperture Semiaperte	76
<i>Difesa Scandinava</i>	76
<i>Difesa Alekhine</i>	76
<i>Difesa Pirc</i>	77
<i>Difesa Caro-Kann</i>	77

<i>Difesa Francese</i>	78
– Variante di spinta	78
– Variante Tarrasch	78
– Variante Rubinstein	79
– Francese Classica	79
– Variante Winawer	80
<i>Difesa Siciliana</i>	81
– Variante Sveshnikov/Lasker/Pelikan	82
– Dragone Accelerato	83
– Siciliana Kan	83
– Variante Paulsen-Taimanov	84
– Siciliana classica	84
– Dragone	85
– Variante Scheveningen	86
– Variante Najdorf	87
Aperture chiuse	89
<i>Difesa Olandese</i>	90
<i>Difesa Slava</i>	90
<i>Gambetto di Donna accettato</i>	91
<i>Difesa Tarrasch</i>	92
<i>Gambetto di Donna variante di cambio</i>	92
<i>Gambetto di Donna con ♘b4</i>	93
<i>Difesa Semi-Tarrasch</i>	94
<i>Difesa Semi-Slava</i>	94
– Difesa di Merano	95
– Sistema anti-Merano	95
<i>Difesa Lasker</i>	96
<i>Variante Tartakower</i>	96
<i>Difesa Ortodossa</i>	97
<i>Gambetto Benko</i>	97
<i>Difesa Benoni Modena</i>	98
<i>Apertura Catalana</i>	98
<i>Difesa Ovest-Indiana</i>	99
<i>Difesa Nimzo-Indiana</i>	99
<i>Difesa Grünfeld</i>	101
<i>Difesa Est-Indiana</i>	102
Altre prime mosse	103
<i>Sistema Reti</i>	103
<i>Apertura Inglese</i>	104

– Inglese 1...♘f6	104
– Inglese simmetrica 1...c5	104
– Inglese 1...e5	105
Aperture minori e rare	106
Apertura Bird 1. f4	106
Codici ECO	107
<b>9. Il mediogioco</b>	<b>109</b>
<i>La coppia degli Alfieri</i>	109
<i>L'Alfiere cattivo</i>	110
<i>La diagonale debole</i>	110
<i>Il fianchetto</i>	111
<i>L'avamposto</i>	112
<i>L'iniziativa</i>	112
<i>L'attacco</i>	112
<i>La difesa e il contrattacco</i>	113
<i>Lo sfiatatoio</i>	114
<i>Il gioco manovrato</i>	114
<i>L'attacco di minoranza</i>	115
<i>Il blocco</i>	116
<i>Il sacrificio di qualità</i>	118
<b>10. Test posizionali</b>	121
<i>Soluzioni</i>	123
<b>11. Le combinazioni</b>	<b>127</b>
Combinazioni storiche	127
Combinazioni moderne	137
<b>12. Il finale</b>	<b>145</b>
Il Re nudo	145
<i>Donna contro Re</i>	145
<i>Torre contro Re</i>	146
<i>Due Alfieri contro Re</i>	146
<i>Alfiere e Cavallo contro Re</i>	147
<i>Due Cavalli contro Re</i>	147
Finali di soli pezzi	148
<i>Donna contro Torre</i>	148
<i>Torre contro Cavallo</i>	148
<i>Torre contro Alfiere</i>	149
Pezzo contro pedone	149
<i>Donna contro pedone</i>	150

<i>Torre contro pedone</i>	151
<i>Pezzo minore contro pedone</i>	152
Promuovere il pedone	152
<i>Re e pedone contro Re</i>	152
<i>Pezzo minore e pedone contro Re</i>	154
<i>Cavallo e pedone contro Cavallo</i>	155
<i>Alfiere e pedone contro Alfiere</i>	156
<i>Torre e pedone contro Torre</i>	157
<i>Donna e pedone contro Donna</i>	160
<i>Maggioranza di pedoni</i>	161
<i>Superiorità posizionale</i>	165
<b>13. Esercizi sui finali</b>	<b>169</b>
<i>Soluzioni</i>	172
<b>14. La composizione</b>	<b>175</b>
Lo studio	175
Il problema	177
<b>15. La storia degli scacchi</b>	<b>179</b>
I campionati del mondo	182
La storia italiana	184
I campioni italiani	185
<b>16. L'impronta dei campioni</b>	<b>187</b>
<i>Paul Morphy</i>	187
<i>Emanuel Lasker</i>	188
<i>Josè Raul Capablanca</i>	189
<i>Alexander Alekhine</i>	190
<i>Mikhail Botvinnik</i>	191
<i>Mikhail Tal</i>	192
<i>Robert James Fischer</i>	193
<i>Anatoly Karpov</i>	195
<i>Garry Kasparov</i>	196
<i>Vladimir Kramnik</i>	198
<i>Viswanathan Anand</i>	199
<b>17. I tornei di scacchi</b>	<b>201</b>
Le categorie	201
<b>18. Il gioco per corrispondenza</b>	<b>202</b>
<b>19. Il gioco on-line</b>	<b>203</b>
<b>20. Gli scacchi come spettacolo</b>	<b>203</b>
<b>Indice delle partite complete</b>	<b>205</b>

## Il guadagno di materiale

Come si sa, lo scopo ultimo del gioco è dare scacco matto al Re avversario. Ma poiché raramente il nostro avversario sarà così accondiscendente da permetterci questa conclusione prima del tempo, nella grande maggioranza dei casi il modo migliore per arrivarci è il guadagno di materiale.

Ad esempio il vantaggio di un pezzo, a parità di altre condizioni, già a livello di un medio giocatore da torneo è più che sufficiente per vincere, anche con giocatori molto più forti. Tanto è vero che con un pezzo in meno di solito si abbandona. Questo in genere meraviglia molto il principiante, ma in realtà è relativamente facile imporre una serie di cambi, dopo di che l'incidenza del pezzo in più si fa insostenibile.

La frase che troverete spesso nei libri di scacchi (a volte un po' abusata a dire il vero) *"e il resto è solo questione di tecnica"* si riferisce a questa capacità di inserire il pilota automatico per trasformare un vantaggio decisivo in vittoria.

Se si pensa che a livello magistrale anche un solo pedone di vantaggio è spesso sufficiente allo scopo, è evidente quanto sia importante padroneggiare uno strumento che permetta di acquisire (e conservare) un vantaggio materiale.

### Il valore relativo dei pezzi

Abbiamo visto come i pezzi abbiano movimenti ed efficacia diversa.

È naturale che basandosi sull'espe-

rienza ci si sia fatti un'idea sul valore relativo dei pezzi e si sia provato a quantificare queste differenze.

Essendo questa comparazione finalizzata ad eventuali guadagni di materiale in partita, la valutazione del Re, che per regolamento non può essere oggetto di cambi o catture, non viene presa in considerazione.

Che la Donna sia il pezzo più forte e il pedone quello più debole è evidente. Con la pratica si è poi capito che la Donna vale grosso modo due Torri, forse un po' meno, e che Cavallo e Alfiere più o meno si equivalgono.

Che la Torre sia più forte dell'Alfiere è abbastanza chiaro, perché controlla tutta la scacchiera e non solo le case del proprio colore.

Ecco quindi una tabella comparativa, prendendo come unità di misura l'umile pedone.

Naturalmente essa è puramente indicativa e va presa con molta elasticità. Ogni posizione reale è un "unicum" e può succedere che un Cavallo possa valere quanto una Torre o un pedone in procinto di promuovere più di un pezzo.

Donna	=	9 pedoni
Torre	=	5 pedoni
Alfiere	=	3 pedoni
Cavallo	=	3 pedoni

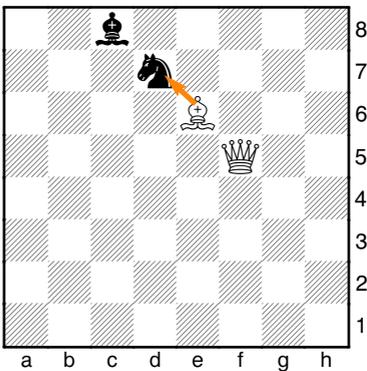
Donna e Torre, per la loro maggiore efficacia sono chiamati **pezzi pesanti**. L'Alfiere e il Cavallo **pezzi leggeri**.

Ricordiamo che nel gergo scacchistico col termine "**pezzo**" si indica genericamente uno a caso tra Re, Donna, Torre, Alfiere o Cavallo, ma non il povero Pedone, che anzi spesso deve subire l'umiliazione di essere impropriamente chiamato "pedino".

## Il cambio favorevole

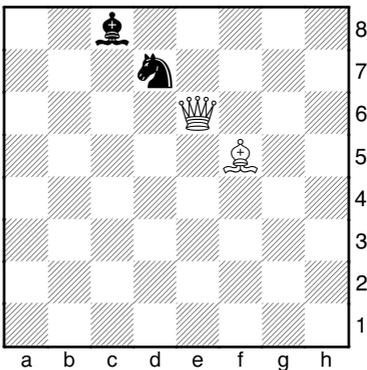
Il modo più semplice per guadagnare materiale è catturare un pezzo che l'avversario ci lascia gentilmente in presa (il famigerato pezzo "sotto").

Altre volte il pezzo non è direttamente in presa, ma è difeso insufficientemente. Se attacco due volte un pezzo difeso una sola volta è ovvio che dopo le tre catture rimango con un pezzo in più. Ma attenzione, non è detto che questo sia per forza un cambio favorevole. Facciamo un esempio:



Il ♞d7 è attaccato due volte dai pezzi bianchi e difeso solo dall'♙c8.

È chiaro che per il Bianco si tratta di un cambio **favorevole** (6 "punti pedoni" in cambio di 3). Ma invertiamo la posizione di Donna e Alfiere:



Anche qui il ♞d7 è difeso solo una volta, ma ciò è sufficiente per il Nero. Prendere in d7 in questo caso è **sfavorevole** per il Bianco poiché la Donna da sola (9 punti) vale più della somma di Alfiere e Cavallo (6 punti).

È quindi chiaro che in una lunga sequenza di cambi è fondamentale non solo il numero degli attacchi portati ma anche la sequenza con cui questi cambi vengono effettuati.

Se ad esempio nel diagramma precedente la Donna si trovasse in f7, il Bianco per guadagnare materiale dovrebbe prendere prima di Alfiere e poi di Donna e non viceversa.

Cambiare un Cavallo per un Alfiere, o cedere una Torre per Cavallo e due Pedoni, oppure la Donna per tre pezzi minori, secondo la tabella della pagina precedente, sono esempi di cambi **alla pari**. Questo in teoria, poi è evidente che bisogna valutare concretamente la posizione dopo il cambio.

Catturare una Torre con un Alfiere o con un Cavallo è invece un tipico cambio **favorevole**, e nel caso specifico esso viene chiamato guadagno della **qualità**. Frequentemente esso è la conseguenza del famigerato doppio di Cavallo che vedremo tra i temi tattici.

È naturale che man mano che il livello di gioco dei contendenti si eleva, il puro e semplice cambio favorevole diventa sempre più raro: a meno che non si tratti di un **sacrificio** voluto, nessuno cederà un pezzo forte in cambio di uno debole.

Il guadagno materiale, diventerà quindi il frutto di temi tattici semplici, e in seguito di **combinazioni** più complesse, al cui capitolo rimandiamo.