

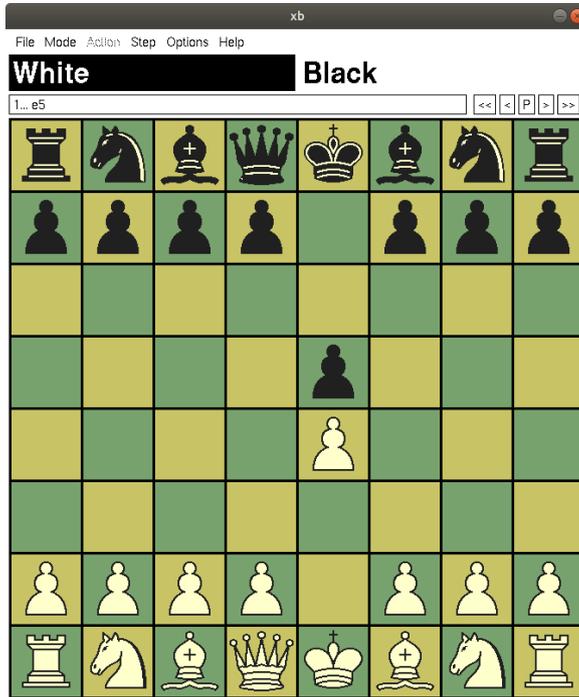
Scacchi – La partita

- Analisi elementare di una partita famosa
 - Temi tattici
 - Strategia elementare
 - Combinazione finale
- Per seguire o rigiocare la partita:
 - Su lichess.org
 - Strumenti → scacchiera di analisi
 - Interessante attivare il motore di analisi (Stockfish)
 - In questa presentazione ho usato xboard

“The Opera Game”

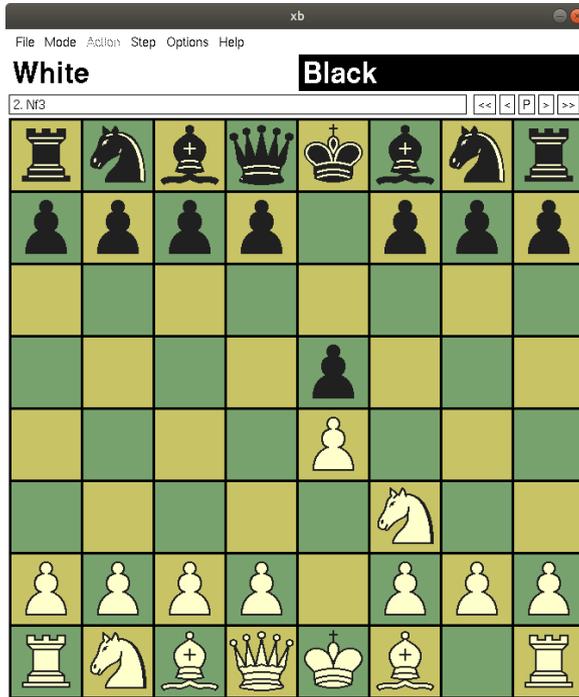
- Partita giocata a Parigi nel 1858 tra Paul Morphy contro il Duca di Brunswick e il Conte Isouard (giocavano in consultazione)
- La partita fu giocata durante una pausa della “Norma” di Bellini; Morphy giocava alla cieca
- Partita commentata su tutti i manuali per principianti (in vari modi)
- Tipica del periodo “romantico”; altamente istruttiva
- *Anche in “La regina degli scacchi”: partita blitz tra Elisabeth Harmon e Benny Watts (campione USA)*

1. e4, e5



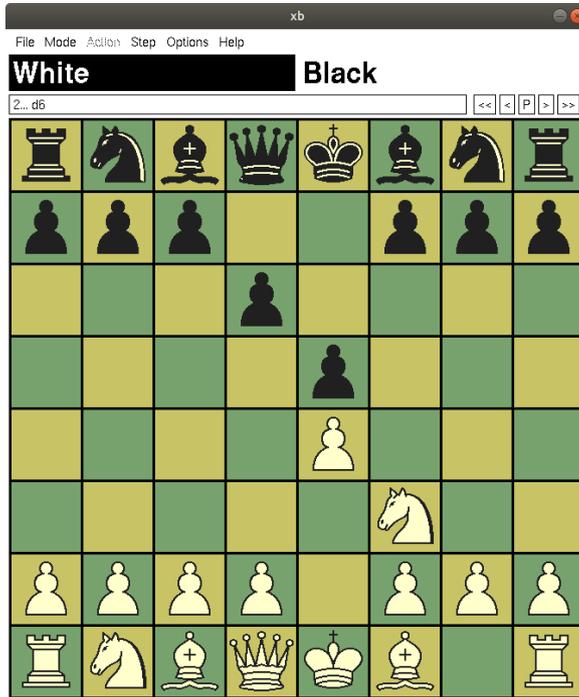
- Mosse molto comuni
 - Occupazione del centro
 - Sviluppo dei pezzi (aprono diagonali all' A e alla D)

2. Cf3



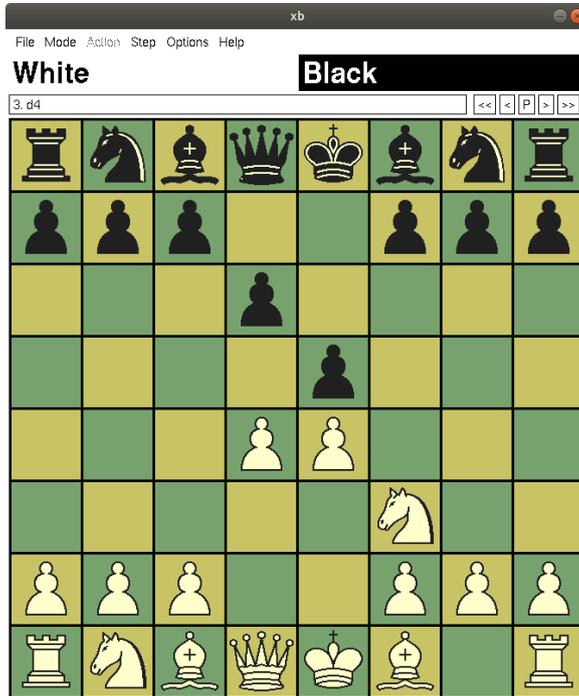
- Occupazione del centro
- Sviluppo del C
- Minaccia del P avversario
- Obbliga il N a difendere

2. ..., d6



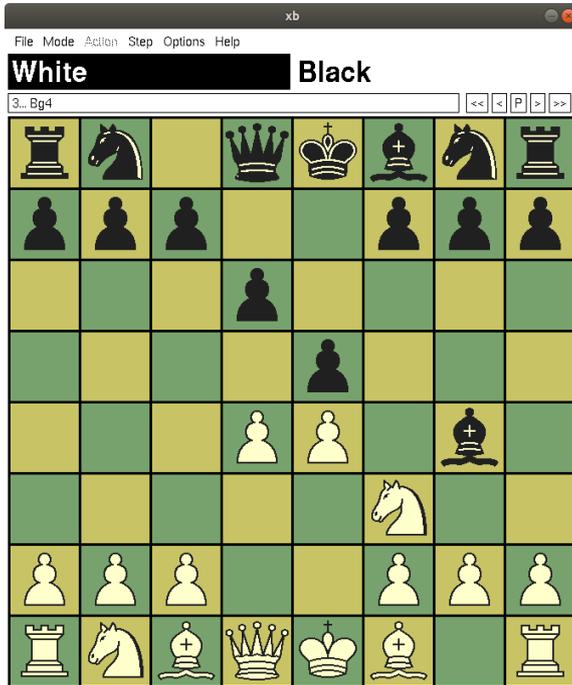
- “Difesa Philidor”
- Un altro modo di difendere il P è 2. ..., Cc6
- Oppure 2. ..., Cf6

3. d4



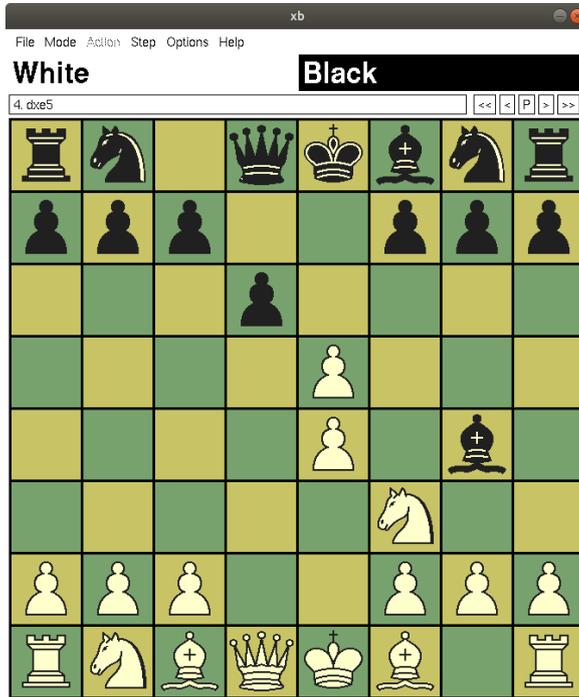
- Attacca il Pd5 con un P
- Il N può prendere con dxe4
 - Il B può riprendere con Cxd4 oppure con Dxd4
- Oppure il N può continuare con lo sviluppo: Cf6, Cd7, ...

3. ..., Ag4



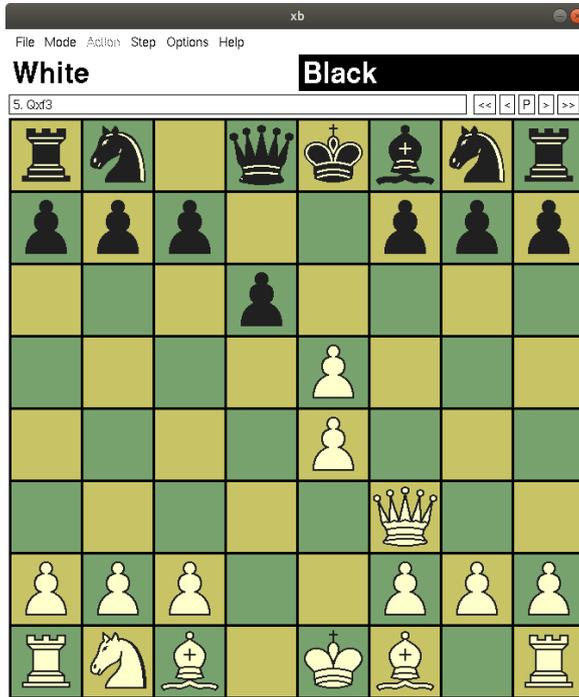
- Oggi questa mossa è considerata errore nonostante l'inchiodatura del C
 - Ora se 4. dxe5, il N non può riprendere subito, a causa di 4. ..., dxe5; 5. DxD, RxD; 6. Cxe5 il N ha perso un pedone e l'arrocco

4. dxe5



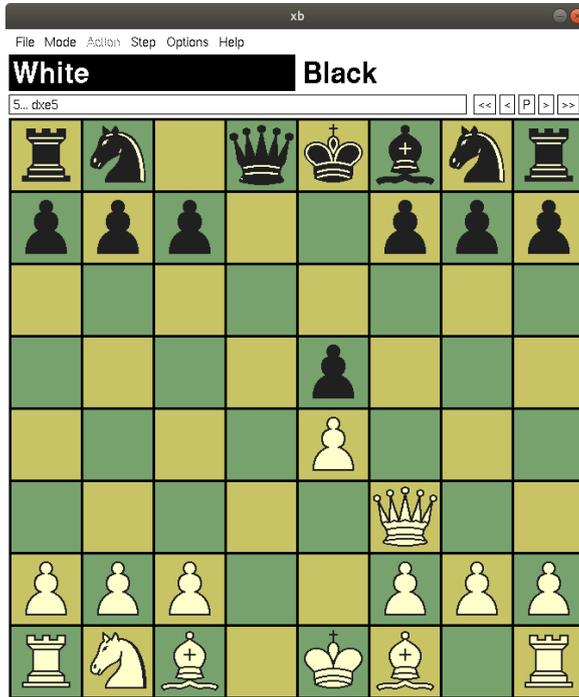
- Vedi commento alla mossa precedente.
 - Ora se 4. ..., dxe5; 5. DxD, RxD; 6. Cxe5 il N ha perso un pedone e l'arrocco

4. ..., Axf3; 5. Dxf3



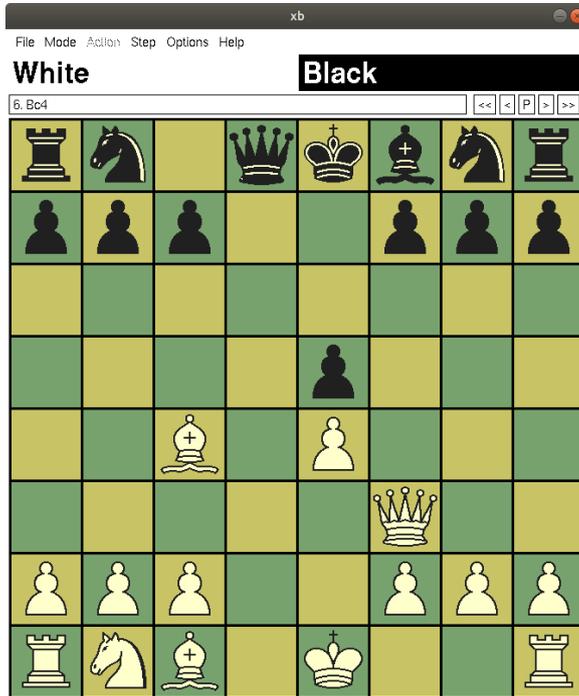
- Quindi il N elimina il C
- Il B riprende subito con la D
 - C e A hanno valore circa equivalente

5. ..., dxe5



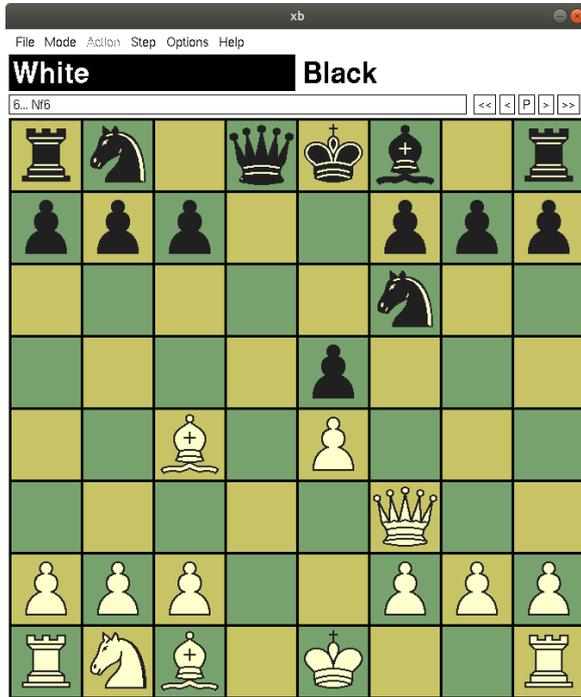
- Ora il N può riprendere tranquillamente

6. Ac4



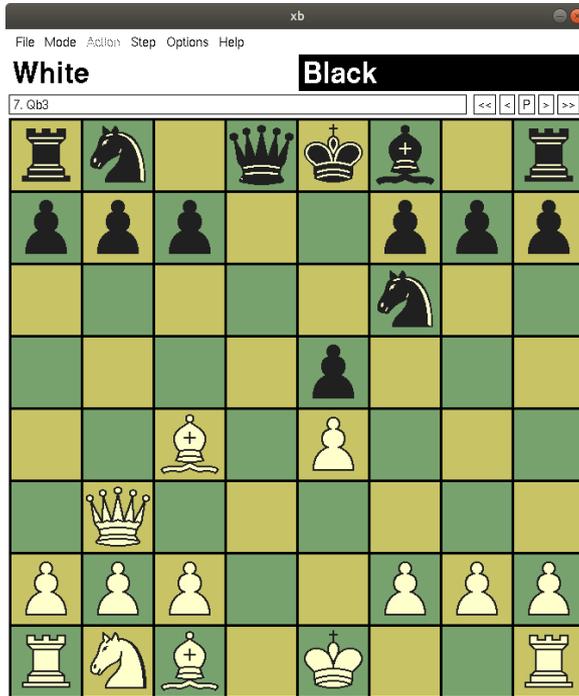
- Il B sviluppa l' A, e minaccia il punto f7
 - La minaccia è Dxf7#
- Il N deve difendersi. In questa variante è sempre costretto a mosse più o meno forzate
- Il B ne approfitta per continuare lo sviluppo guadagnando tempo

6. ..., Cf6



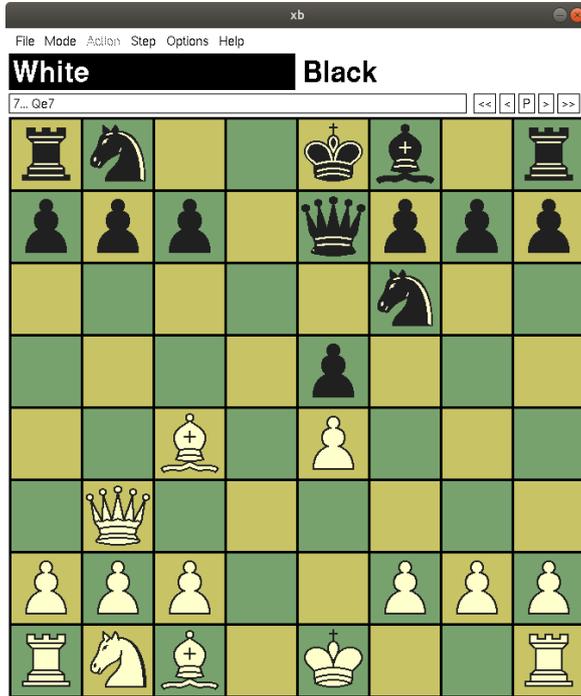
- Oltre a difendere f7, sviluppa un C
 - In apertura:
 - Occupazione del centro
 - Sviluppo dei pezzi
 - Guadagno di tempo

7. Db3



- Il B non sviluppa altri pezzi, per ora, ma minaccia due punti:
 - Il Pf7 con scacco (il N perderebbe anche l'arrocco)
 - Il Pb7 e successivamente la Ta8

7. ..., De7



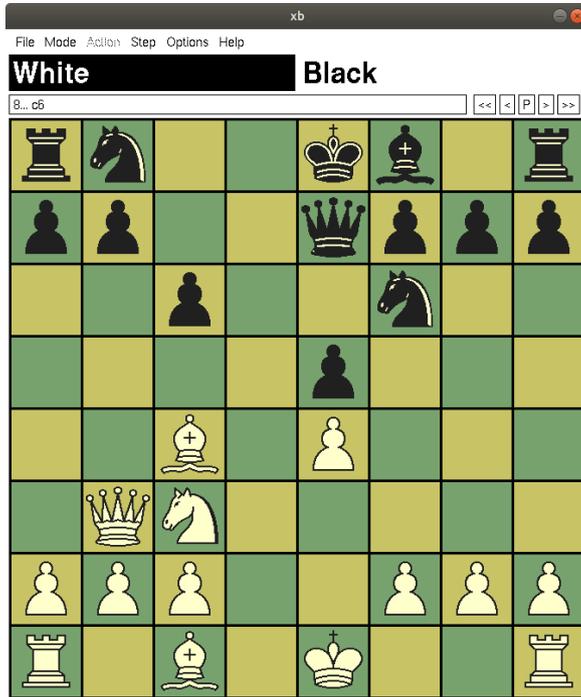
- Il N difende il Pf7
 - Il Pb7 si difendeva con b6

8. Cc3



- Oltre allo sviluppo di un pezzo (il C) e la difesa del Pe4 (minacciato dal Cf6) il B evita lo scacco di D del N il b4, che obbligherebbe il B a cambiare le D
- Infatti se 8. Dxb7, allora 8. ..., Db4+; 9. DxD, AxD. Per il N queste mosse sono forzate altrimenti la Ta8 non avrebbe scampo. Così avrebbe perso sono un P
- Ora invece il B ripropone la minaccia al P e alla T

8. ..., c6



- Il N difende il Pb7 con la D
 - Alternativamente 8. ..., b6

9. Ag5



- Il C è ora inchiodato

9. ..., b5



- Un tentativo di scacciare l' A e di togliersi un po' di pezzi di dosso
- Il B ha un vantaggio di sviluppo
 - È un vantaggio temporaneo che deve essere sfruttato
 - Altrimenti il N continua il suo sviluppo e pareggia il gioco

10. Cxb5



- Spesso per sfruttare un vantaggio temporaneo occorre un sacrificio
- Accettare il sacrificio comporta una serie di mosse forzate per il N
- Alternativamente il N può rispondere con Db4+
 - Il B para lo scacco con Cc3 ed ha guadagnato un P

10. ..., cxb5; 11. Axb5



- Il N ha accettato il sacrificio
- Il B può riprendere il P con l' A o con la D
 - La presa di D non porta ad grande vantaggio. Inoltre faciliterebbe il tentativo del N di cambiare le D
 - (il giocatore in difesa ha tutto l' interesse a cambiare i pezzi)

11. ..., Cbd7



- Praticamente forzata.
 - L'altro modo di parare lo scacco era con la D o muovendo il R
 - In ambedue i casi il N andrebbe incontro a grosse perdite

12. O-O-O



- Il B mette in gioco una T
 - mettendo al sicuro il R, ma soprattutto mettendo in comunicazione le due T
 - Ulteriore minaccia al Cd7
 - Ora il Cd7 è attaccato due volte e difeso due volte (oltre al R):
 - Dal Cf6 (inchiodato)
 - Dalla D (che si esporrebbe ad essere catturata)

12. ..., Td8



- L' unico modo per aggiungere una difesa alla Td7

13. Txd7, Txd7



- Il B cattura e il N ricattura (un cambio)
- Ora la T è inchiodata e minacciata dall' Ab5

14. Td1



- Stessa situazione della mossa 12.
- Ora il N non può aggiungere altre difese alla Td7

14. ..., De6



- Toglie l' inchiodatura al Cf6
- Propone il cambio delle D

15. Axd7+



- Inizio dell' attacco finale
- Il B ha comunque un certo vantaggio materiale (1 P), ma dato il suo vantaggio di sviluppo, fa bene a concludere

15. ..., Cxd7



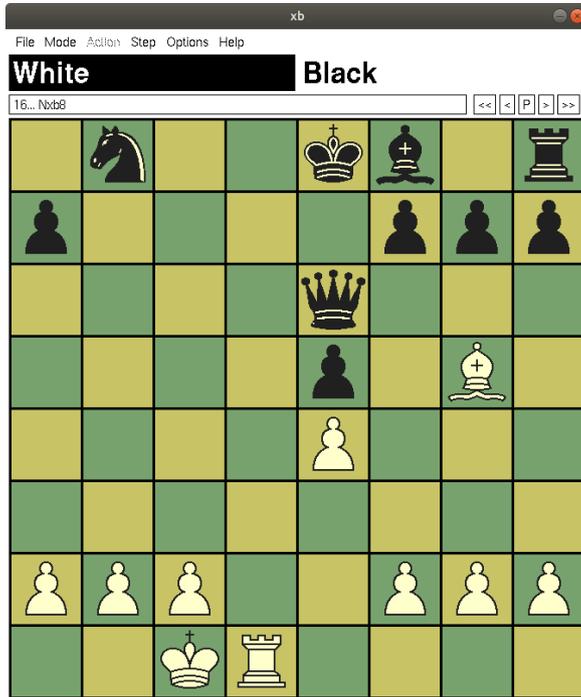
- Ancora una volta una mossa praticamente forzata

16. Db8+



- Sacrificio di D
- Spesso per concludere non bisogna essere conservativi
- Perdere un tempo significa dare al N la possibilità di salvarsi
 - Il gioco brillante precedente non sarebbe servito a nulla

16. ..., Cxb8



- Mossa forzata

17. Td8



- Scaccomatto con gli ultimi due pezzi rimasti al B

Un'altra partita breve

- Muhlock – Kostic, Colonia 1911
- 1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Nd4 4. Nxe5 Qg5 5. Nxf7 Qxg2
6. Rf1 Qxe4+ 7. Be2 Nf3#

Alcuni principi strategici

- Apertura, mediogioco, finale
- Da R.Fine, *Chess the easy way*
- Molte eccezioni!

Apertura

- Aprire con un Pedone centrale (e4 o d4)
- Sviluppare i pezzi possibilmente minacciando qualcosa
- Sviluppare i Cavalli prima degli Alfieri
- Non muovere lo stesso pezzo più di una volta, se possibile
- Muovere i pedoni il meno possibile
- Non fare uscire la Donna troppo presto
- Arroccare il prima possibile, possibilmente dall' ala di Re
- Cercare di avere il controllo del centro
- Mantenere almeno un pedone al centro
- Fare sacrifici solo per motivi validi

Mediogioco

- Fare le mosse secondo un piano ben definito
- Se siete in vantaggio materiale, cambiate il maggior numero di pezzi, possibilmente le Donne
- Evitate Pedoni doppiati, isolati, e arretrati
- In posizioni ristrette, cercate di liberarvi mediante cambi
- Non esporre troppo il Re quando le Donne sono ancora in gioco
- Tutte le combinazioni sono basate sull' attacco doppio
- Se l' avversario ha uno o più pezzi esposti, cercate una combinazione
- Per attaccare il Re nemico, aprite una colonna (o più raramente una diagonale)
- Centralizzate l' azione di tutti i vostri pezzi
- La migliore difesa è il contrattacco

Finale

- Per vincere senza pedoni, bisogna essere in vantaggio di almeno due pezzi
- Nel finale, il Re deve avere un ruolo attivo
- I Pedoni passati devono essere spinti in avanti
- I finali più facili sono quelli di Pedoni
- Se siete in vantaggio di un Pedone, cambiate pezzi ma non Pedoni
- I Pedoni non dovrebbero stare su caselle dello stesso colore del vostro Alfiere
- L' Alfiere vale più del Cavallo eccetto in posizioni bloccate
- Portare una Torre in settima vale il sacrificio di un Pedone
- Le Torri devono stare dietro ai Pedoni passati
- Bloccate i Pedoni passati con il Re

Errori da evitare (*F. Reinfeld*)

- Trascurare lo sviluppo dei pezzi
- Esporre il Re agli attacchi
- Fare troppe mosse di Donna in apertura
- Catturare troppi Pedoni senza pensare
- Indebolire l' arrocco
- Non fare attenzione alle catture
- Farsi inchiodare
- Sottostimare le minacce dell' avversario
- Perdere una partita vinta

Come scegliere la mossa

(C.Purdy)

- Usate le forze inattive
- Esaminate le mosse che minacciano qualcosa