

Obiettivo finale di ciascun giocatore è quello di dare scacco matto

Nozioni elementari per imparare il gioco degli scacchi 2-Teoria generale della partita

All'inizio del gioco, l'obiettivo finale di ciascun giocatore è quello di dare scacco matto. Perseguendo entrambi i giocatori lo stesso fine, è evidente che solo uno dei due riuscirà a realizzarlo ed automaticamente impedirà il raggiungimento dell'obiettivo al secondo. Le nozioni esposte pur nella loro elementarità permettono di ricavare un importante assioma: per dare scacco matto è necessario coordinare l'azione dei pezzi e quanti più pezzi ci sono in gioco tanto maggiori sono le possibilità di dare lo scacco matto. Pertanto la fase della partita più pericolosa per il Re sarà quella iniziale quando tutti i pezzi sono presenti sulla scacchiera. Ma, come avviene in una guerra, prima di affrontarsi nel combattimento vero e proprio i due eserciti dovranno spiegare le loro forze nei punti migliori del

campo di battaglia, cercando nello stesso tempo di sistemare i propri quartieri generali in punti ben difesi, in modo da potersi dedicare completamente all'attacco senza doversi occupare eccessivamente dei possibili contrattacchi avversari. La stessa cosa deve avvenire nella partita a scacchi: le prime mosse dovranno servire per sistemare i



pezzi in quelle caselle dalle quali esercitano l'azione più vasta ed efficace, pensando contemporaneamente a porre il Re al sicuro. Nella prima fase della partita, quindi, i due giocatori si preoccuperanno di "sviluppare" i pezzi e di arroccare. Lo sviluppo dei pezzi permetterà di disporre gli stessi nel modo ritenuto più idoneo e favorevole per l'attacco, ma ovviamente in funzione dello sviluppo dell'avversario. L'arrocco permetterà di sistemare il Re sul lato giudicato più sicuro, evitandogli nello stesso tempo di intralciare lo sviluppo degli altri pezzi. **Questa prima fase della partita viene chiamata "apertura".** Una volta che il giocatore ha terminato il proprio sviluppo è in grado di elaborare un piano di attacco che dipende evidentemente dalla disposizione delle proprie forze e di quelle avversarie. Tale piano può prevedere sia un attacco immediato e diretto contro il Re avversario, sia l'attacco contro un

punto dello schieramento nemico giudicato debole, sia la manovra che permetta la conquista di ulteriore territorio, costringendo l'avversario a ritirarsi, prima di sferrare l'attacco vero e proprio. Quale giocatore potrà per primo iniziare un piano di attacco? Quello che per primo avrà concluso il proprio sviluppo, cioè che si sarà sviluppato nel minor tempo. Il "tempo" risulta quindi un elemento determinante della fase di apertura. Per sviluppare i propri pezzi nel minor tempo possibile, cioè nel minor numero di mosse possibile, bisognerà sviluppare ad ogni mossa un pezzo, cioè non si dovrà muovere senza una ragione ben precisa lo stesso pezzo due o più volte nella fase di apertura. Altro elemento determinante per l'attacco è la conquista di "spazio": infatti più spazio, cioè case della scacchiera, un giocatore controlla più avrà possibilità di movimento e meno ne avrà l'avversario. Pertanto la fase di apertura deve

avere come obiettivo da parte del giocatore la conquista del maggior spazio possibile nel minor tempo possibile. Chi per primo avrà raggiunto tale fine potrà iniziare le operazioni di attacco dando così inizio alla **seconda fase del gioco: il "centro-partita" o "mediogioco".** Nel centro-partita il giocatore sfrutterà la sua superiorità di spazio o di tempo per trasformarla in un vantaggio più duraturo, di solito un vantaggio materiale, che creerà uno squilibrio di forze tale da permettere al giocatore la vittoria. Ciò nell'ipotesi che non sia possibile effettuare un attacco decisivo che porti allo scacco matto. Una volta ottenuto un vantaggio duraturo, il giocatore in vantaggio tenderà a semplificare il più possibile la posizione per rendere tale vantaggio determinante per la vittoria finale. **La partita entrerà così nella sua ultima fase, con in gioco un numero assai limitato di pezzi: il "finale".**

Nel finale quindi il giocatore realizza il vantaggio conseguito con la sua azione nel centro-partita e giunge finalmente allo scacco matto.

Ovviamente il tutto non è così facile e semplice come appare a parole, poiché non solo in fase di apertura l'avversario cercherà di svilupparsi meglio e prima di noi, ma poi opporrà evidentemente tutte le sue difese per ostacolare la conquista di un vantaggio da parte nostra e la realizzazione dello stesso. In ogni caso, da quanto esposto appare chiaro ed evidente che una partita a scacchi non è un insieme di mosse casuali in successione, bensì il logico svolgersi di una idea e di un piano strategico che si definiscono sempre approfonditamente in base alle mosse nostre e dell'avversario.

La partita a scacchi si basa su assiomi e postulati ben precisi, universalmente validi, la cui diversa attuazione dipende unicamente dalla genialità, dall'intelligenza, dall'acume dal senso tattico e strategico del giocatore. (2 - Continua)

Alberto Meraviglia

Frontespizio del celeberrimo "Libro da imparare giocare a scacchi et de li partiti", edito in italiano a Roma nel 1512, di Pedro Damiano, farmacista e giocatore di scacchi fuggito in Italia dal Portogallo a causa delle sue origini ebraiche

LIBRO DA IMPARARE GIOCARE A SCACCHI

Et de belitissimi Partiti Reuilli, & Reuillati. Con somma diligenzia emendati, da molti famosissimi Giocatori. In lingua Spagnola, & Italiana. Nouamente Stampato.

