

Quaranta suggerimenti per giocare a scacchi

01. Un Computer è un ottimo allenatore dal punto di vista tecnico, ma il gioco dal vivo e nei club aiuta il giocatore anche dal punto di vista psicologico. Il gioco in rete e postale da questo punto di vista è meno valido.

02. Riviste e libri sono molto utili ma si rischia il sovraccarico. Bisogna scegliere volta per volta cosa ci è utile studiare. Inoltre non bisogna leggere solo testi tecnici ma acquisire una "cultura generale" scacchistica.

03. L'Apertura serve ad arrivare sani e salvi al Mediogioco, senza debolezze e con uno Sviluppo dei Pezzi Armonico e coerente. Se poi oltre che arrivarci vivi ci si arriva in buona posizione è meglio.

04. In Apertura tenere sempre d'occhio il Centro. Basta ignorarlo per un po' e lasciarlo all'avversario per rischiare di ritrovarsi di colpo in una partita perduta.

05. In Apertura in generale bisogna giocare i pezzi in modo che siano attivi, coordinati, diretti verso il centro. Non bisogna muovere inutilmente trioppi pedoni, né andare a caccia per guadagnarli a scapito della coordinazione ed attività dei proprio pezzi, non muovere sempre lo stesso pezzo per magari cambiarlo e perdere tutti i tempi spesi per muoverlo. Lo Sviluppo è Armonico quando tutti i pezzi e pedoni sono collegati e si difendono reciprocamente, possono agire in avanti ed indietro e sono pronti a rispondere alle azioni avversarie.

06. Donne e Torri sono i pezzi più forti ma se troppo esposte in Apertura diventano dei bersagli.

07. Quando si studia un'apertura bisogna tenere presente la funzione dei pezzi attivati dalla casa di partenza in modo che rispondano ai seguenti requisiti.

- Armonia: non devono intralciarsi ma cooperare. Un pezzo fuori posto ostacola l'azione degli altri.
- Difesa: pezzi e pedoni devono difendersi reciprocamente.
- Solidità: non lasciare caselle deboli in cui

l'avversario possa incunearsi.

- Attacco: i pezzi devono poter agire contro la posizione avversaria, subito o dopo l'avanzata di pedoni.
- Sicurezza: bisogna conoscere le principali trappole d'apertura per evitarle o tenderle all'avversario.

08. Quando si inizia una preparazione tecnica conviene imparare una sola apertura col Bianco ed una con il Nero. Una volta appresa e fatta la dovuta pratica l'esperienza non si butta via, si passa ad impararne un'altra e si tiene di riserva ciò che si ha imparato per tirarlo fuori nei momenti in cui si vuole sorprendere l'avversario.

09. Per studiare adeguatamente un'apertura non basta verificarne le sequenze di mosse né le sole posizioni ideali di sviluppo dei pezzi ma bisogna procurarsi partite giocate in modo da vedere le opportunità pratiche strategiche e tattiche che la posizione ha offerto a chi l'ha provata.

10. Le aperture sono spesso "transopnibili", cioè da aperture diverse si ottengono posizioni simili in cui ci possono essere differenze sostanziali che bisogna conoscere (es. Caro Kan e Slava).

11. Sequenze di apertura insolite o gambetti vengono usati soprattutto per mettere in difficoltà l'avversario che non le conosce, ma non bisogna abusarne specialmente se non danno un chiaro vantaggio. L'avversario potrebbe giocare bene ed evidenziare la pochezza delle nostre scelte. La condizione ideale in cui usarle sono le partite con poco tempo a disposizione, dove o si conoscono le trappole tattiche o si rischia di perdere.

12. Nell'Inchiodatura sollo quella sul Re (o Assoluta) garantisce che il pezzo o pedone inchiodato non si può spostare. Quella portata contro un pezzo di maggior valore può essere spezzata scoprendo l'attacco se nel farlo si riesce a compensare l'eventuale perdita. E ricordate: il pezzo inchiodato va attaccato!

13. Quando si attua un tatticismo, il coinvolgimento del Re nemicoè garanzia che

difficilmente l'avversario riuscirà a trovare il tempo per fare qualcos'altro, ignorando l'azione.

14. I tatticismi vanno preparati con la coordinazione dei pezzi. Ad esempio un Attacco di Scoperta richiede la preparazione di una Batteria, cioè di porre un pezzo ad azione lunga dietro ad un altro pezzo o pedone che al momento opportuno muoveremo. Attivare i pezzi e prepararli su linee aperte o case avanzate consente di trovare motivi tattici da sfruttare.

15. Per migliorare le proprie capacità tattiche bisogna allenarsi praticamente ogni giorno. Anche se risolvere posizioni prestabilite è più facile che scoprire tatticismi durante una partita (perché già sappiamo che c'è qualcosa da trovare) l'allenamento aiuterà a visualizzare più facilmente gli elementi tattici in azione.

16. La sicurezza della propria posizione non dipende solo dal fatto che il Re sia arroccato e circondato da propri pezzi. L'armonica distribuzione delle forze (pezzi e pedoni coordinati tra loro che si difendono e coprono il meglio possibile tutte le case del proprio schieramento) aiuta non solo a prepararsi all'attacco ma anche a stare più tranquilli contro l'efficacia di eventuali tatticismi a favore dell'avversario.

17. Una combinazione è una sequenza di mosse quasi forzate (possibilità di varianti) che inizia con una perdita materiale ed utilizzando tatticismi si conclude con un vantaggio. Una variante calcolata invece si basa sul fatto che ci si aspetta che ciascuno dei due avversari scelga le mosse obiettivamente migliori e che quindi si arrivi alla posizione calcolata: naturalmente quello dei due che non sceglierà la mossa migliore calcolata o commetterà un errore di calcolo andrà in svantaggio.

18. La difesa è più difficile da condurre dell'attacco per almeno tre motivi:

- ogni minimo errore può costare la partita, mentre l'attaccante che fa un piccolo errore può al massimo ritrovarsi in posizione pari;
- ogni mossa che sia semplicemente difensiva lascia l'Iniziativa all'avversario e mantiene lo status quo;
- non è facile trovare il modo ed il tempo per

contrattaccare e poter uscire dalla passività.

Quindi a volte un sacrificio effettuato al solo scopo di ottenere l'Iniziativa può consentire di avere una partita di attacco e prospettive di vittoria, costringendo l'avversario alla sofferenza difensiva. In tale ambito si situano i Sacrifici Posizionali ed i Gambetti (sacrifici di pedone).

19. Il vantaggio tattico (Re Avversario Esposto, Massa Mobile di Pedoni, Attività dei Pezzi) è per sua natura temporaneo. Per diventare stabile necessita di essere convertito in vantaggi materiali (guadagno di pezzi e/o pedoni) o posizionali (pedone passato, maggioranza di pedoni ecc.) altrimenti un gioco attento da parte dell'avversario lo disperderà.

20. Un "Piano di Gioco" consiste nel cercare di raggiungere una determinata disposizione di pezzi e/o pedoni ed ottenere grazie ad essa un vantaggio materiale/tattico/strategico/dinamico. La serie di mosse necessarie ad ottenere quella posizione è detta "Manovra". Il Piano può essere inteso ad ottenere un vantaggio diretto (offensivo) o impedire che l'avversario si avvantaggi (difensivo).

Il Piano può essere anche a Breve Termine e risolversi in poche mosse (es. Sviluppo Armonico dei Pezzi) durare più a lungo (es. per condurre in porto un Finale). Può essere continuo o dover essere interrotto combinandosi con altri Piani compatibili tra loro (es. con arroccchi eterogenei avanzare i pedoni contro l'arrocco avversario e contemporaneamente agire in modo da ostacolare l'avanzata di quelli avversari contro il nostro). Può dover cambiare e quindi deve avere una certa elasticità di scelta delle mosse.

21. Se non si ha un Piano a disposizione o si è indecisi è bene sempre attenersi al seguente Piano Generale: Attivazione, ossia migliorare l'azione dei propri pezzi. In Apertura è detto Sviluppo.

22. Bisogna cercare di capire qual'è il Piano avversario. Questo consente di:

- impostare un Piano Difensivo in risposta
- anticipare il suo Piano con un Piano Profilattico (mosse che impediscono l'azione avversaria)
- combinare i Piani Profilattici e/o Difensivi

con uno di Attacco (o Contrattacco, se non abbiamo l'Iniziativa).

23. Secondo i Principi Strategici di Steinitz possiamo attaccare solo se abbiamo una posizione vantaggiosa e l'Iniziativa.

24. La presenza di una Massa Mobile di Pedoni, specie se centrale, suggerisce automaticamente un Piano che presuppone la loro avanzata. Ciò avrà 3 effetti:

- liberare volta per volta la casella che conteneva il pedone avanzato per il pezzo che lo difendeva;
- aprire linee prima chiuse dai pedoni, sia i propri che avanzano che quelli avversari che vengono a contatto con i nostri;
- cacciare i pezzi avversari che occupano le caselle davanti ai pedoni affiancati che avanzano.

Se la Massa Mobile si sfalda attraverso cambi o sacrifici si aprono linee e caselle avanzate per i nostri pezzi.

Se la Massa Mobile viene bloccata incastrandosi con i pedoni avversari si creano Case Forti e /o Catene di Pedoni, quindi nascono dei Piani di occupazione di queste case e/o di attacco alla catena.

Se la Massa Mobile non viene sfaldata o bloccata continuerà ad avanzare. Se è diretta contro l'Arrocco Avversario creerà una situazione di Re Esposto e porterà ad un Piano di Attacco contro il Re nemico. Se è diretta su un Ala potrà portare ad un aggiramento della posizione avversaria o alla formazione di Pedoni Avanzati da spingere a Promozione. Se è centrale potrà tagliare in due lo schieramento avversario ed eventualmente arrivare a Promozione (o in un Finale vinto).

25. Per neutralizzare una Massa Mobile bisogna sfaldarla o bloccarla in modo che abbia delle Case e/o dei Pedoni Deboli. Per sfaldarla bisogna attaccarla con pedoni ad essa laterali e per bloccarla bisogna fare in modo da evitare cambi di pedone lasciando punti arretrali attaccabili.

26. Lo scopo di una Maggioranza di Pedoni su un Ala è quello di creare un Pedone Passato, in genere

nel Finale. Se la Maggioranza è sana (pedoni affiancati, non arretrati o isolati o doppiati) ci riesce. Se ha anche una sola delle debolezze indicate o non ci riesce o per farlo deve sottostare a perdite di materiale.

27. L'Attacco di Minoranza su un ala è quell'avanzata di pedoni contro una Maggioranza che serve a produrre in essa delle debolezze, così che non possa produrre un Pedone Passato o che lo produca a costo di materiale o infine che lo possa bloccare in modo da non farlo avanzare ed in seguito eliminarlo.

28. Il Re è il bersaglio principale del gioco. La posizione del nostro Re deve indicarci il modo di proteggerlo e quella del Re avversario il punto da attaccare. Quando un Re non ha la protezione dei propri pezzi ma soprattutto dei pedoni è un Re ESPOSTO ed un bersaglio attaccabile, condizione di vantaggio strategico e tattico per l'attaccante.

Si arrocca per non lasciare il Re Esposto quando si sceglie di far avanzare con i pedoni centrali e ci sono dei cambi che li eliminano. Se i pedoni centrali si incastrano in Catena il re può non essere Esposto al centro e non avere bisogno di arroccare.

Si arrocca dal lato nel quale ci sono pedoni affiancati, senza interruzioni e vuoti tra loro, e questi pedoni devono essere spinti con molta cautela. Arroccare da un lato dove i pedoni sono più o meno mancanti o avanzati vuol dire trovarsi con il proprio Re Esposto.

Se gli arrocchi sono entrambi dallo stesso lato si dicono OMOGENEI. I pedoni davanti al proprio Re si possono a volte spingere con cautela, e di solito l'attacco contro il re avversario si attua con la coordinazione di più pezzi.

Se gli arrocchi avvengono su due lati opposti si dicono ETEROGENEI. I pedoni davanti al proprio arrocco non dovrebbero essere spinti affatto, né propri pezzi dovrebbero essere portati su quel lato perché ciò facilita l'avanzata dei pedoni avversari. Viceversa i nostri pedoni sull'ala dell'arrocco avversario devono avanzare velocemente appoggiati dai pezzi, in modo da arrivare a contatto con quelli dell'arrocco e scardinarlo o aprire linee, creando quindi una situazione di Re avverso Esposto.

Un Re al centro coperto da catene di Pedoni deve essere attaccato con un aggiramento dalla parte della “punta” della catena (cioè della “base” di quella avversaria) in modo da renderlo Esposto lateralmente.

29. La parità materiale non indica necessariamente che si è in posizione pari. Alcune situazioni posizionali devono essere analizzate per poter valutare la situazione. In particolare sono importanti tre categorie di cose.

- Struttura dei Pedoni: arretrati, doppiati, passati e sostenuti, isolati, masse mobili, maggioranze, catene di pedoni.
- Attività dei pezzi: centralizzazione, sviluppo ed azione, spazio, tempo
- Situazione del Re: Esposto, protezione dei pedoni, arroccchi omogenei o eterogenei.
- Controllo linee e case: avamposti, colonne, diagonali.

Chi ha il vantaggio in uno o più di questi elementi ha la possibilità di costringere l'avversario ad adattarsi alle proprie azioni e quindi ha l'Iniziativa.

Alcuni di questi vantaggi sono Temporanei e vanno sfruttati al più presto, altri sono più Stabili o addirittura Definitivi e possono essere sfruttati in diversi momenti o addirittura nel Finale.

Lo sfruttamento dei vantaggi posizionali può portare alla vittoria in due modi: mediante un attacco al Re avversario che comporti lo scaccomatto o tramite un guadagno di materiale che renda il vantaggio stabile sino allo scaccomatto (nel Mediogioco per supremazia dei propri pezzi o nel Finale).

30. Ci sono 4 tipi di Pedoni Deboli.

Isolato: non ha Pedoni dello stesso colore nelle colonne ai suoi lati e quindi può essere difeso solo da pezzi.

Doppiato: vi sono altri Pedoni dello stesso colore sulla sua colonna. Non si difendono tra loro e si

ostacolano nell'avanzata.

Arretrato: anche se ha Pedoni dello stesso colore ad uno o entrambi i lati questi non possono difenderlo perché è in una traversa più vicina alla propria base.

Sospeso: nonostante abbia un Pedone affiancato su un lato non può avanzare senza essere perduto nei cambi e nella sua posizione deve per forza essere difeso da pezzi.

I Pedoni Deboli spesso lo sono a lungo o definitivamente. Per eliminare la loro debolezza si può cercare di cambiarli, avvanzarli, o effettuare delle prese che ne eliminino la condizione (un Pedone Doppiato che effettua una presa cambia di colonna). Nel Mediogioco costringono antieconomicamente alla loro difesa pezzi che sarebbero più utili in altro modo. Nel Finale rischiano di essere preda dell'avversario perché non sempre si ha modo e tempo per difenderli. Una Maggioranza di Pedoni che ne contenga uno Debole a volte non riesce proprio a creare un Pedone Passato, come nel caso di un Pedone Isolato o Doppiato, mentre altre volte lo crea a costo di perdite, come nel caso di Pedone Arretrato o Sospeso.

31. Ci sono 3 tipi di Pedoni Forti.

Passato: sulla propria colonna e su quelle ai lati non ci sono Pedoni avversari che lo possano bloccare o minacciare di presa se avanza.

Sostenuto: fortemente difeso da pezzi e pedoni non può essere catturato facilmente.

Avanzato: oltre ad ostacolare con la sua presenza l'azione dei pezzi avversari controlla caselle all'interno della posizione nemica dove i pezzi possono trovare un appoggio.

Nel Finale compare anche un quarto tipo di Pedone Forte.

Lontano: nella parte finale della partita i pezzi agiscono bene al centro ma quelli a breve raggio (Re e Cavallo) fanno comunque fatica a spostarsi da una parte all'altra della scacchiera. Così un Pedone delle colonne centrali è più facile da

controllare rispetto ad un Pedone delle colonne laterali, lontano e quindi che richiede condizioni favorevoli per essere raggiunto, bloccato o catturato.

I Pedoni Forti sono spesso un vantaggio stabile da sfruttare nel Mediogioco per attaccare ed in Finale per costringere l'avversario a deviare le risorse per controllarli. Vanno combattuti attaccandoli in modo da indebolirli, se possibile, in genere con cambi di Pedone che li rendano Deboli.

32. Spesso i Pedoni sono Forti e Deboli al tempo stesso, come ad esempio un Pedone Passato Isolato. L'abilità sta nello sfruttarli nel momento in cui la loro forza è massima e la debolezza minima.

33. Un maggior Spazio a disposizione dietro lo schermo formato dai propri Pedoni consente di poter manovrare più tranquillamente ed agevolmente trovando caselle di azione utili per ogni pezzo e potendole cambiare con facilità senza ostacolo reciproco in modo da armonizzare la posizione ed adattare la situazione dei pezzi al Piano di Gioco scelto. Più Spazio abbiamo a disposizione meno ne ha l'avversario. Chi ha meno Spazio ha convenienza a cambiare qualche Pezzo in modo che i rimanenti ne abbiano a sufficienza per manovrare. Ecco perché chi è in vantaggio di Spazio deve evitare cambi che risolverebbero parzialmente i problemi dell'avversario.

34. Quando si deve effettuare un Cambio di Pezzi Minori bisogna tener presente le caratteristiche della posizione. Infatti cambiare Cavallo per Alfiere o viceversa può essere svantaggioso di per sé.

Cavallo: ha un'azione a corto raggio ma non ha bisogno di posizioni aperte per giocare ed è molto efficace se occupa Case Forti nello schieramento avversario (Avamposto). Nel Finale è debole se ci sono Pedoni su entrambi i lati della scacchiera e quelli che ci sono sono mobili e non bloccati in Catena. Può essere completamente bloccato da un Alfiere se su un lato o in un angolo e da un Re o una Torre se nell'angolo.

Alfiere: ha azione lunga ma può essere ostacolato

dai Pedoni, sia i propri che quelli avversari. Ha la meglio nelle posizioni aperte (cioè dove sono stati cambiati Pedoni centrali) e se si deve agire su entrambe le ali. È ottimo se piazzato davanti ai propri Pedoni, su case dello stesso colore, perché ne riceve sostegno difendendoli a sua volta, mentre come difensore dietro ai propri Pedoni è passivo e dotato di mobilità limitata. La sua debolezza sta nel fatto che non controlla caselle del colore opposto a quelle su cui muove.

Due Alfieri: mantengono le caratteristiche dette ma compensano ciascuno la debolezza dell'altro (le caselle di colore opposto).

Due Cavalli: esaltano le caratteristiche di vantaggio nelle posizioni chiuse. In posizione aperta spesso la situazione in cui si difendono reciprocamente senza altro appoggio diventa una debolezza dato che ciò rende statica la loro azione (se uno si muove l'altro resta indifeso).

Alfieri contrari: quando i giocatori hanno ciascuno un Alfiere ma essi sono situati su caselle di colore opposto le loro caratteristiche di forza e debolezza non mutano. Si aggiungono però due particolari. Nel Mediogioco questi Alfieri saranno fortissimi in attacco e debolissimi in difesa. Infatti ciascuno di essi non riuscirà a controbattere l'azione dell'altro. Nel Finale nessuno dei due riuscirà ad appoggiare l'avanzata dei propri Pedoni sulle caselle controllate dall'altro, con il risultato che anche un vantaggio di materiale (in numero di Pedoni) potrà essere insufficiente per vincere.

35. Quando si devono considerare i Pezzi Maggiori è necessario tenere presenti le seguenti caratteristiche.

Torre: entra in gioco efficacemente quando la posizione si apre parzialmente con prese o cambi di Pedone. Si aprono allora Colonne/Semicolonne attraverso la quali penetrare nella posizione avversaria ed attaccare nella propria 7a ed 8a Traversa, specialmente se in collaborazione con la collega. In tali posizioni può minacciare il Re nemico e i Pedoni, di lato o posteriormente. La sua debolezza sta nel suo valore: se viene attaccata deve per lo più ritirarsi o il giocatore dovrà accettare uno svantaggio materiale.

Donna: la possibilità di agire a lungo raggio in otto direzioni fa della Donna il pezzo ideale per gli attacchi multipli verso Pezzi indifesi e contro il Re Esposto. Il suo valore però la rende inutile quando attacca da sola Pezzi e Pedoni difesi, dato che l'eventuale presa porta obbligatoriamente ad uno svantaggio materiale.

36. La Borsa Scacchistica prevede astrattamente che un Pedone abbia un valore di 1 punto, il Cavallo e l'Alfiere valgano 3 punti, la Torre 5 e la Donna 10. In realtà, come per tutte le Borse, i valori fluttuano a seconda della situazione.

- Un Pedone Forte vale più di uno, se sta per promuovere a Donna varrà quasi 10, se sta per dare scaccomatto avrà un valore infinito.
- Tre Pedoni valgono un Pezzo Minore solo nel Finale, e sempre in condizioni dipendenti dalla loro forza o debolezza.
- Molti Pedoni non valgono una Torre o una Donna, salvo che non siano Avanzati al punto da promuovere. Es. due Pedoni Passati Affiancati in 6° Traversa vincono quasi sempre contro una Torre, che di solito non riesce a fermarli, così come due Pedoni passati affiancati in 7° Traversa di solito vincono contro una Donna (uno promuove restando difeso dall'altro).
- Un Alfiere in posizione aperta contro un Cavallo varrà ben più di 3, una Torre bloccata dai propri Pezzi e Pedoni varrà molto meno di 5.
- Una Donna vale circa 2 Torri o 3 Pezzi Minori, ma solo se chi ha più Pezzi riesce a coordinare il suo materiale e/o avere il Re protetto, altrimenti la Donna con le sue capacità di attacco multiplo può rapidamente catturare altro materiale (es. Pedoni) e passare in vantaggio.
- Un Pezzo Minore più un Pedone possono valere circa come una Torre se il Pezzo Minore è attivo, l'Alfiere che può porsi davanti al Pedone in modo da difendersi reciprocamente, il Cavallo in posizione chiusa con casa forte e quasi tutti i Pedoni.
- Una Torre e due Pedoni valgono spesso meno di due Pezzi Minori, specialmente della coppia degli Alfieri, salvo che il valore "reale" dei restanti Pezzi e Pedoni

non riporti in equilibrio la situazione (es. nel Finale).

Dato il diverso valore a seconda della posizione persino un cambio tra pezzi omologhi (Torre per Torre, Alfiere per Alfiere) può non essere effettivamente alla pari. Un forte difensore dell'Arrocco come l'Alfiere di Fianchetto può valere molto di più di una Torre, perché perderlo consente all'avversario di far diventare forti per lui le case che prima l'Alfiere controllava. Ugualmente cambiare un pezzo forte che sta attaccando un Re Esposto può portare all'esaurimento dell'attacco stesso per insufficienza di mezzi a disposizione.

Infine, anche situazioni di chiaro vantaggio materiale possono dare origine a paradossali valutazioni dei pezzi: senza contare i momenti in cui si sacrifica del materiale per dare scaccomatto o per riguadagnarne di più in seguito, ci sono situazioni (es. certi Finali di Torre e Pedone contro Donna) dove il vantaggio si scopre essere inutile per vincere.

È importante analizzare la posizione per valutare il reale valore di ogni Pezzo e Pedone, e conoscere le situazioni tipiche che lo esaltano affinché si verifichino a nostro favore e non contro.

37. Non sempre possiamo attaccare. Per farlo dobbiamo avere un vantaggio tattico-strategico-dinamico altrimenti l'attacco avversario avrà la meglio perché ci troverà scoperti per aver voluto andare all'attacco ugualmente. L'Iniziativa avversaria ci costringerà a difenderci.

Una difesa deve seguire i seguenti principi.

- Individuare il Piano d'Attacco: le posizioni dei Pezzi e dei Pedoni assunte dall'avversario presuppongono il raggiungimento di un obiettivo. Questo può essere identificato dall'analisi della posizione e delle possibilità di attacco. Sapendo dove vuole attaccare ci consentirà di elaborare un Piano Difensivo.

Elaborare un Piano Difensivo: difendersi senza preparare un Piano Difensivo significa dare automaticamente un vantaggio all'avversario. Il Piano Difensivo deve prevedere dei principi generali di coordinazione dei Pezzi, che devono difendersi reciprocamente ed avere un'azione utile in difesa. Inoltre devono poter manovrare per adattarsi alle minacce avversarie, quindi serve Spazio che si ottiene spingendo i propri Pedoni o portando qualche pezzo in avanti ed eventualmente cambiandolo (in modo che resti più Spazio per i Pezzi restanti).

- Muovere moderatamente i Pedoni: serve a creare Spazio ma può lasciare punti e Pedoni Deboli. Va quindi fatto a ragion veduta e tenendo conto della possibilità dei Pezzi di coprire le falle (es. Alfiere del Fianchetto).
- Spegnere l'attacco: esso funziona perché i Pezzi avversari attaccano coordinatamente, se si riesce a cambiarli senza che si aprano falle e subentrino altri Pezzi nemici l'attacco esaurirà le risorse.
- Evitare la Passività: se rispondiamo ad una minaccia con una singola difesa soccomberemo agli attacchi multipli e non avremo comunque risolto il problema di far terminare l'attacco. Non solo, ma al massimo avremo la prospettiva di pareggiare. È indispensabile invece che nel Piano Difensivo sia prevista la possibilità di passare al Contrattacco. I Pedoni che avanzano devono aprire linee sulle quali i pezzi che non partecipano strettamente alla difesa si precipitano ad agire. Se il contrattacco funziona l'avversario dovrà scegliere tra il ritirare risorse dell'attacco, rendendolo meno pericoloso o addirittura concludendolo di fatto, o subire a sua volta il pericolo di un attacco. In entrambi i casi l'Iniziativa non è più saldamente nelle mani avversarie.

38. Il Finale è quella fase nella quale rimangono pochi Pezzi e Pedoni in gioco. Rispetto al Mediogioco gli attacchi contro il Re avversario sono improbabili, e lo scopo è quello di fottenere un vantaggio materiale sfruttando elementi strategici generali e/o far fruttare l'eventuale vantaggio materiale semplificando la posizione

sino ad avere abbastanza per dare scaccomatto o portare a promozione uno o più Pedoni, cosa che fornisce il necessario surplus. Ecco alcuni elementi utili da sapere per il Finale.

Il Re è un Pezzo: cosa sicuramente diversa dal Mediogioco, il Re diventa un pezzo attivo. Non se ne sta più rintanato dietro i suoi Pezzi e Pedoni, e se Esposto non rischia di essere circondato e "mattato". Invece può avventurarsi alla caccia dei Pedoni avversari penetrando attraverso le case deboli o attraversando spazi aperti privi di Pedoni, passando da un lato all'altro della scacchiera. Il Re in Finale deve essere attivo, lasciarlo fermo significa giocare con un pezzo in meno. L'abilità sta nel fatto di capire che si è passati ad un Finale, e di muovere il Re per portarlo verso la posizione avversaria e le sue debolezze. Di solito quindi il Re andrà "centralizzato", e da là potrà portarsi facilmente in avanti ad attaccare o indietro a difendere. L'esempio più concreto è il Finale con Alfieri su case di colore contrario: non sono patti se il Re riesce ad appoggiare i propri Pedoni nelle caselle dove il proprio Alfiere non arriva.

Opposizione: nei Finali di soli Re e Pedoni l'unico pezzo capace di marciare contro l'avversario è il Re. A tale scopo si riconosce una situazione particolare in cui i due Re sono separati da una casella in verticale o orizzontale, situazione detta Opposizione. La caratteristica di questa situazione è che il Re che deve muovere non può avanzare e se si sposta cercando di aggirare l'altro quest'ultimo si sposta nella stessa direzione e di nuovo si ripositiona in Opposizione. In tale situazione chi muove per secondo può scegliere se continuare a bloccare l'avanzata avversaria o avanzare a sua volta, aggirando il blocco nemico. La presenza di Pedoni che ostacolano il movimento ad uno dei due Re (o ad entrambi) complica la situazione. La possibilità di avanzare e quella di bloccare l'avanzata del Re avversario sono alla base delle manovre dei Finali di Pedoni, e l'Opposizione può essere un vantaggio che consente la vittoria anche in condizioni di materiale pari.

Perdere un Tempo: nei Finali si verificano situazioni tali che, se la mossa toccasse all'avversario, consentirebbero la vittoria. È possibile a volte "perdere un tempo" utilizzando

una mossa di Pedone o di Pezzo che non cambi sostanzialmente la situazione. A tale scopo Pezzi ad azione lunga sono spesso più efficaci di un Cavallo: un Alfiere può mantenere il controllo di una diagonale anche spostandosi su di essa, il Cavallo muovendosi perde il controllo di una casa.

Se in gioco sono rimasti solo Re e Pedoni, in assenza di “mosse di riserva” è possibile “perdere un tempo” con una cosiddetta “Triangolazione”. Essa consiste nel portarsi in una casella critica non immediatamente ma muovendo prima in una casella adiacente, passando in quella critica una mossa dopo. Se il Re avversario non è capace di fare altrettanto si raggiungerà la posizione desiderata a mosse invertite, cosa spesso vincente.

Metageometria: sulla scacchiera la linea retta non è necessariamente la più corta o la più sicura. A volte bisogna andare a zigzag sfruttando le posizioni di Pezzi e Pedoni, altre volte lo si fa per perdere tempi (Triangolazione), a volte si cerca di evitare una casella sulla quale si subirebbe un tatticismo.

Zugzwang: in tedesco significa “senza mosse”. È una situazione nella quale la posizione resta pari solo perché non si deve muovere, e viceversa se si muove si perde sicuramente qualcosa. Con una “perdita di tempo” si ottiene che chi è in zugzwang debba muovere.

Maggioranza: condizione per la quale da un lato della scacchiera si hanno più Pedoni dell'avversario. Se i Pedoni non sono Deboli dalla Maggioranza che avanza si ottiene sempre, attraverso i cambi, almeno un Pedone Passato. Se i Pedoni della Maggioranza sono Deboli può accadere che non si riesca ad ottenerlo (Pedoni Doppiati, Isolati) o che si debba perdere materiale per farlo (Pedoni Arretrati, Sospesi).

Rottura di Pedoni: una Massa Mobile di Pedoni, nel Finale, può avanzare in modo da effettuare cambi asimmetrici che portano alla creazione di Pedoni Passati anche in assenza di una Maggioranza. Se la Massa Mobile è più avanzata di quella dell'avversario ed il Re nemico è distante la Rottura può essere un mezzo per procurarsi un Pedone Passato Avanzato e vincere prima che l'avversario riesca a promuovere i propri. La tecnica della Rottura richiede il sacrificio di uno o

più Pedoni in cambio di velocità di avanzata.

39. I Finali di Torre e Pedoni sono i più complicati. A parte le situazioni in cui la maggior parte di Pedoni sono stati eliminati, che sono state studiate e per cui esiste una Teoria che spiega quando una posizione è vinta e quando non lo è, tutto il resto non è determinabile e si possono dare solo delle indicazioni generali.

- Una Torre che attacca i Pedoni avversari o difende i propri deve posizionarsi di lato o, meglio, dietro ad essi. Questo anche perché costringe la Torre avversaria a posizionarsi nella condizione peggiore (attaccare o difendere stando di fronte ai Pedoni).
- La Torre deve comunque restare attiva: meglio perdere un Pedone e portarsi in posizione vantaggiosa che difenderlo strenuamente per nulla condannandosi alla passività.

40. I Finali di Donna si avvicinano al Mediogioco. Non è infrequente che i Pedoni presenti creino situazioni in cui la Donna può dare lo scaccomatto. Nei Finali di Donna si devono tenere presenti poche chiare cose.

- Il proprio Re deve essere al sicuro, sia che si cerchi di vincere sia che si voglia pareggiare. Il vantaggio materiale anche di un solo Pedone è spesso sufficiente per vincere se il proprio è al sicuro. Se il Re di chi è in vantaggio non è al sicuro l'avversario può tempestarlo di scacchi e finire per pareggiare per perpetuo/ripetizione posizione/50 mosse. Se invece è il Re dell'avvantaggiato ad essere scoperto l'altro può dare scacchi sino ad ottenere una posizione in cui riesce a cambiare le Donne e vincere il Finale di soli Pedoni.
- Una volta che il re è al sicuro la Donna può accompagnare tranquillamente un Pedone Passato a Promozione senza poter essere ostacolata dalla Donna avversaria. Provare per credere.