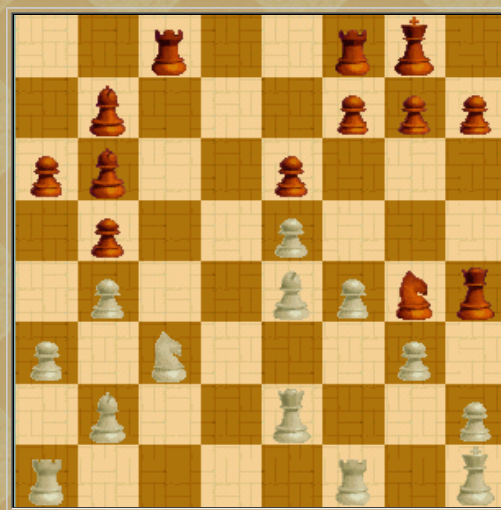


Il mediogioco

Si definisce come **mediogioco** quella fase della partita appena successiva alla fase dell'[apertura](#), quando i pezzi di entrambi gli schieramenti hanno finito lo sviluppo, e precedente a quella del [finale](#), quando sulla scacchiera sono rimasti pochi pezzi ed il Re diventa una figura attiva nel trattamento del gioco.

In altre parole la teoria del mediogioco si occupa approssimativamente della parte centrale di una partita, quando il Re di solito deve starsene ben al riparo per non cadere facile preda dei numerosi pezzi nemici ancora presenti sulla scacchiera.

Rotlewi - Rubinstein (Lodz, 1907)



Indice

- [Tecnica delle combinazioni](#)
- [La tattica nel mediogioco](#)
- [La strategia nel mediogioco](#)



Fédération Internationale des Échecs
World Chess Federation



Il mediogioco - Tecnica delle combinazioni

Per *combinazione* si intende una successione forzata di mosse con cui uno dei due giocatori riesce a conseguire un decisivo vantaggio materiale e/o posizionale, o addirittura lo scacco matto. Naturalmente, in quanto tale, una combinazione può presentarsi in un momento qualsiasi della partita e non soltanto nel mediogioco, anche se è in questa fase dello scontro fra i due schieramenti che spesso scaturiscono le combinazioni più belle, perché i pezzi sono già sviluppati e sono ancora numerosi sulla scacchiera.

Ciò non toglie che qualche combinazione interessante possa verificarsi anche durante l'[apertura](#) o nel [finale](#) della partita, come viene esemplificato in alcuni dei diagrammi presenti in questa sezione del manuale. In ogni caso qui sono trattati solo i principi base della tecnica delle combinazioni. Si rimanda il lettore desideroso di maggiori informazioni alla [sezione bibliografica](#).

Indice

- [Lo scalzamento](#)
- [L'attacco doppio](#)
- [L'inchiodatura](#)
- [L'infilata](#)
- [Il sacrificio](#)
- [L'attacco di scoperta](#)
- [L'adescamento](#)
- [L'interposizione](#)
- [Lo zugzwang](#)
- [Lo scacco perpetuo](#)
- [Lo stallo](#)



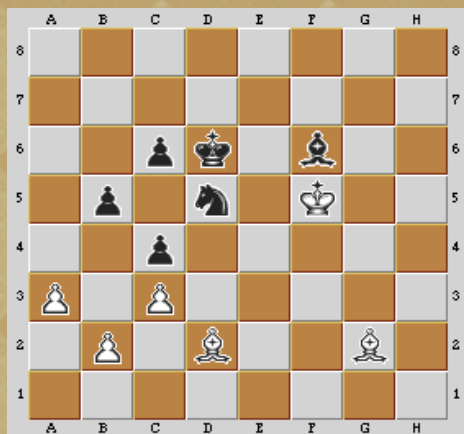
Fédération Internationale des Échecs
World Chess Federation



Il mediogioco - Tecnica delle combinazioni - Lo scalzamento

Si definisce come scalzamento una combinazione con cui si cattura un pezzo avversario dopo avergli tolto (o, appunto, *scalzato*) la protezione del pezzo che lo difendeva. Il seguente diagramma esplicita il concetto:

Diagramma n.1



Il Bianco guadagna materiale...

Notando che l'Alfiere nero, se non fosse protetto dal Cavallo, potrebbe essere catturato dal monarca bianco, si ricava subito la continuazione vincente:

1 A:d5! (uno scalzamento tramite [cambio](#)), ...

- **1 ... R:d5 (c:d5); 2 R:f6** con guadagno di pezzo.
- **1 ... A:c3!?** (persa per persa, il Nero cerca almeno il parziale compenso di un Pedone); **2 b:c3, R:d5 (c:d5); 3 Af4 (Af4+)** con vantaggio vincente del Bianco.

Non sempre è necessario eliminare il pezzo difendente per realizzare uno scalzamento, talvolta basta costringerlo a spostarsi:

Diagramma n.2



Il Bianco guadagna materiale...

1 Te6+, Af6 (g6??; 2 T:g6+, Rh7; 3 Td6+!, Rg8; 4 T:d7); 2 R:d2

Lo scalzamento assume un contorno più spettacolare quando si deve utilizzare una figura abbastanza importante per togliere la protezione del pezzo difendente avversario. In tale frangente lo scalzamento si associa di solito a qualche altro tatticismo, come accade nella posizione sottostante:

Diagramma n.3



Il Bianco guadagna materiale...

1 T:f4!, T:f4; 2 T:e6

In cambio di una Torre il Bianco ha guadagnato ben due figure leggere del Nero. Nell'esempio appena visto i pezzi che difendevano l'Ae6 erano il Cf4 e la Tf6. Con il [sacrificio](#) 1 T:f4 il Bianco opera uno scalzamento sulla protezione del Cavallo nero e simultaneamente una [deviazione](#) sulla Torre nera.
[Indice](#)



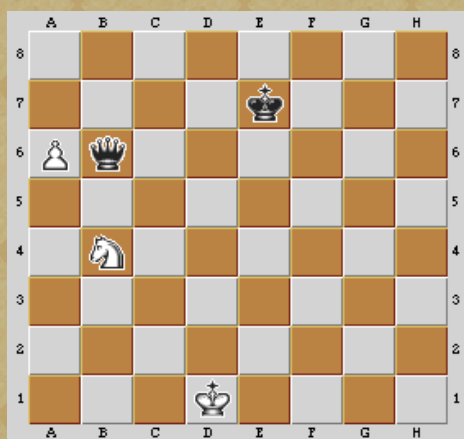
Autore: Andreas Vogt © 1998

Il mediogioco - Tecnica delle combinazioni - L'attacco doppio

L'attacco doppio, come lascia intuire il suo nome, è una combinazione tramite la quale un pezzo ne attacca contemporaneamente due dello schieramento avversario, in modo che il difendente non riesca a proteggerli entrambi e quindi sia costretto a cederne uno al giocatore attaccante.

Vediamo subito un esempio di attacco doppio. Nel diagramma che segue il Bianco, nonostante l'evidente inferiorità materiale, ha la possibilità di ottenere un decisivo vantaggio:

Diagramma n.1



Come può il Bianco passare in vantaggio?

1 Cd5+!, ...

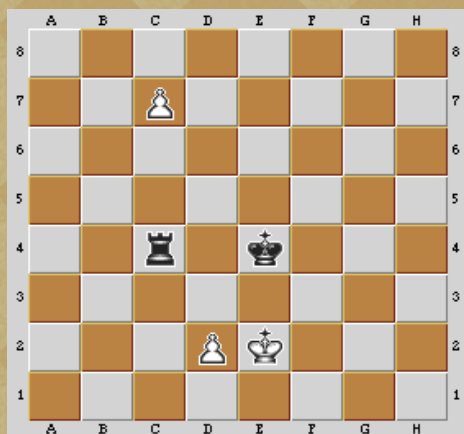
Con questa mossa il Cavallo attacca contemporaneamente il Re e la Donna avversari (in gergo scacchistico si dice che il Bianco ha effettuato un *doppio di Cavallo*). Siccome il Nero non può catturare il Cavallo bianco, non gli resta che spostare il Re andando all'inseguimento del pezzo offendentente. Tuttavia il Bianco vince con la seguente prosecuzione della combinazione:

1 ..., Rd6; 2 C:b6, Rc6; 3 a7!!, R:b6; 4 a8=D

Con la promozione a Donna il Bianco vince la partita, poiché ora è in condizione di giocare un [finale](#) teoricamente vinto.

Esaminiamo ora un altro esempio di attacco doppio:

Diagramma n.2



Il Bianco come realizza un attacco doppio?

Si vede facilmente che al Bianco non serve a nulla promuovere il Pedone a Donna, dato che il Nero la catturerebbe subito con la Torre. Dunque, che fare?

1 d3+!, Rd5; 2 d:c4+, R:c4; 3 d8=D+

Di nuovo il Bianco ottiene un [finale](#) vinto, stavolta grazie ad un attacco doppio di Pedone. Gli scacchisti chiamano in gergo questa combinazione *forchetta di Pedone*. [Indice](#)



Fédération Internationale des Échecs
World Chess Federation



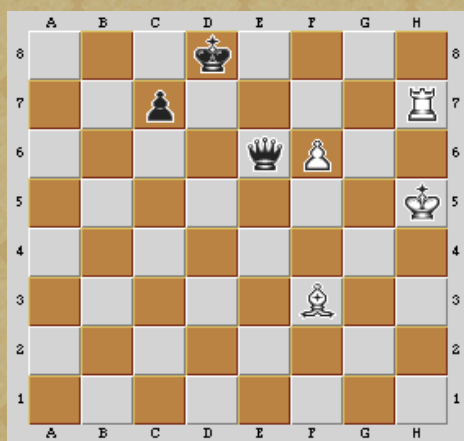
Autore: Andreas Vogt © 1998

Il mediogioco - Tecnica delle combinazioni - L'inchiodatura

Questo tema tattico consiste nel fatto che il pezzo offendente, di solito un Alfiere o una Torre, costringe il pezzo offeso a non sottrarsi all'attacco, catturandolo in un secondo tempo o limitando in maniera decisiva la sua libertà d'azione, perché sulla medesima linea d'azione del pezzo attaccante, dietro il pezzo offeso, c'è un altro pezzo più importante.

Ecco un esempio degli effetti dell'inchiodatura:

Diagramma n.1



Come può il Bianco bloccare la Donna nera?

1 Th8+!, Rd7; 2 Ag4!

Con l'ultima mossa il Bianco ha inchiodato la Donna avversaria, dato che il Nero non può sottrarla all'attacco dell'Alfiere perché togliendola dalla diagonale c8-h3 esporrebbe il proprio Re, pezzo più importante, ad uno scacco, situazione non consentita dal [regolamento](#) del gioco. Alla mossa successiva, quindi, il Bianco catturerà la Donna e vincerà facilmente la partita, grazie alla Torre in più. A questo punto uno potrebbe domandarsi cosa sarebbe invece successo se il Nero avesse parato lo scacco di Torre interponendo la propria Donna, dato che spostando il Re verrebbe ugualmente catturata a causa dell'inchiodatura dell'Alfiere. Ebbene, in questo caso il Nero guadagnerebbe il pezzo più forte del Bianco, ma perderebbe lo stesso la partita:

1 ..., De8; 2 T:e8+, R:e8; 3 Rg6! (minacciando la promozione del Pedone bianco), **Rf8; 4 Ac6!, Rg8; 6 f7+, Rh8; 7 f8=T#**

La Torre bianca è risorta come una fenice ed ha mattato il Re nero!

Nell'esempio appena visto abbiamo esaminato gli effetti dell'inchiodatura di un Alfiere, ma in altre posizioni potrebbe benissimo capitare che il pezzo inchiodante sia una Donna od una Torre.

Nel caso che il pezzo inchiodato, come nel diagramma n.1, non possa muoversi perché esporrebbe il proprio Re allo scacco nemico, si parla di inchiodatura *assoluta*. L'inchiodatura è invece detta *relativa* se lo spostamento del pezzo inchiodato può essere effettuato, ma a prezzo di una perdita, spesso consistente, di materiale. Nel diagramma sottostante vediamo, appunto, un esempio d'inchiodatura relativa:

Diagramma n.2



Il Bianco guadagna un pezzo...

Il Bianco cattura l'Alfiere con la semplice:

1 Tb1!, Ta8; 2 D:b4 (T:b4)

Infatti il Nero non può difendere la sua figura leggera, né gli conviene spostarla, pur essendo ciò possibile, perché altrimenti perderebbe la Donna a causa della mossa *Tb1:b7*. [Indice](#)



Fédération Internationale des Échecs
World Chess Federation

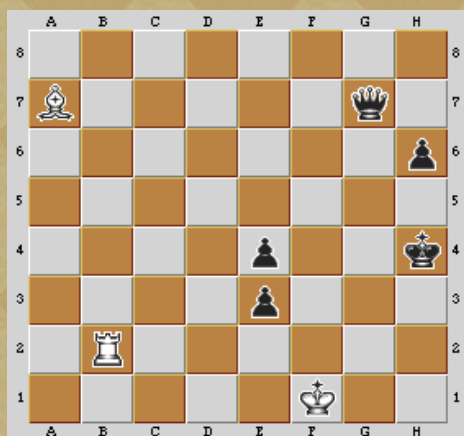


Autore: Andreas Vogt © 1998

Il mediogioco - Tecnica delle combinazioni - L'infilata

Per infilata s'intende l'attacco di un pezzo contro due pezzi avversari che si trovano sulla medesima linea (colonna, traversa o diagonale), dalla stessa parte rispetto al pezzo attaccante. Il difendente sarà costretto a spostare il pezzo più vicino, consentendo all'attaccante la cattura del pezzo più lontano. Ecco un esempio d'infilata:

Diagramma n.1



Il Bianco cattura la Donna nera. Come?

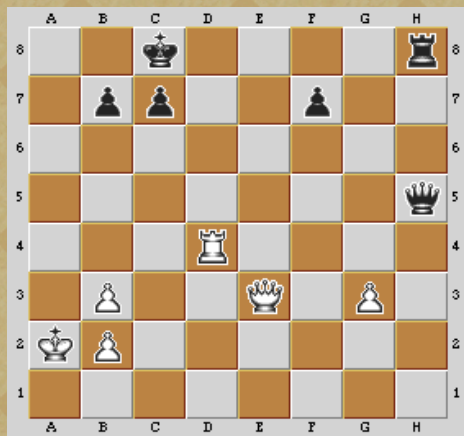
Ad un'occhiata superficiale sembra che il Bianco navighi in brutte acque. Infatti la Donna nera attacca simultaneamente la Torre e l'Alfiere, per giunta non serve a niente una mossa di difesa come *1 Ta2* per via della risposta *1 ... Df7+* (attacco doppio) con cattura della Torre alla mossa successiva. Ma il Bianco ha in mano la combinazione vincente:

1 Th2+!, Rg5; 2 Tg2+ (infilata di Torre), Rf5; 3 Ad4+! (infilata d'Alfiere), **Rf5; 4 A:g7** e il Bianco vince.

È da sottolineare che un principiante probabilmente avrebbe giocato senza troppo riflettere la mossa *3 T:g7*, perdendo però in tal modo la Torre e facendosi sfuggire la vittoria, dato che Re ed Alfiere da soli non sono in grado, in condizioni normali, di dare scacco matto al Re avversario.

Un altro esempio interessante è quello sottostante, in cui il Bianco usufruisce di varie minacce d'infilata che costringono infine il Nero a cedere un pezzo:

Diagramma n.2



Il Bianco guadagna materiale...

1 Th4, Da5+ (che altro?); **2 Ta4** (minacciando un'altra infilata: *3 Ta8+, Rd7; 4 T:h8*), **Dh5; 3 g4!!**, **Dh6** (il Nero deve ovviamente proteggere con la Donna la sua Torre, pena l'infilata della Torre bianca); **4 Ta8+, Rd7; 5 Dd4+, Re7; 6 T:h8** e il Bianco vince.

Infatti dopo *6 ... Da6+*; *7 Da4* per il Nero non c'è più alcuna speranza di salvezza. [Indice](#)



Fédération Internationale des Échecs
World Chess Federation



Autore: Andreas Vogt © 1998

Il mediogioco - Tecnica delle combinazioni - Il sacrificio

Il sacrificio è forse il tema tattico più spettacolare del gioco degli scacchi. Tramite esso sono state scritte pagine indimenticabili nella storia del *Nobil Giuoco*. Come dice il suo nome, consiste nel sacrificare volutamente un pezzo importante del proprio schieramento al fine di ottenere un vantaggio decisivo, quale per esempio lo scacco matto. Osserviamo al riguardo il seguente diagramma:

Diagramma n.1



In quale maniera il Bianco vince?

Ad una prima analisi il Bianco sembra spacciato. In effetti se gioca *1 Da6* con l'idea di dare matto alla mossa successiva con la Donna in *b7*, trova la risposta raggelante *1 ... T:g2+; 3 Rh1 (Rf1, Tg1#), D:h3#*. Se invece decide di difendere il *Pg2* con la mossa *1 A:f3* allora il Nero replica prontamente con *1 ... D:f3!*, dato che il Pedone citato è inchiodato dalla Torre nera. Dunque, che può fare il Bianco per levarsi dall'impiccio?

1 D:a7+!, R:a7 (Rc8; 2 Da8#); 2 Ta2+, Rb8; 3 Ta8#

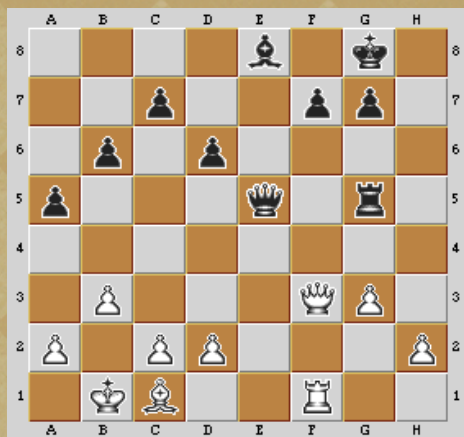
Un giocatore, se aspira a raggiungere alti livelli di gioco, deve sempre stare attento in partita alle occasioni di sacrificio, oltre a vigilare sul proprio schieramento per non incappare in quelli dell'avversario. Molto spesso, infatti, questo artificio combinatorio è il più difficile da calcolare e soprattutto da prevedere. [Indice](#)



Il mediogioco - Tecnica delle combinazioni - L'attacco di scoperta

Tatticismo che consiste nell'attaccare un pezzo avversario indirettamente, ovvero non con il pezzo che si è mosso per ultimo, bensì con un altro pezzo che vede prolungata la propria linea d'azione dal movimento del primo pezzo, come appare evidente nel seguente esempio:

Diagramma n.1



Il Bianco passa in vantaggio. Come?

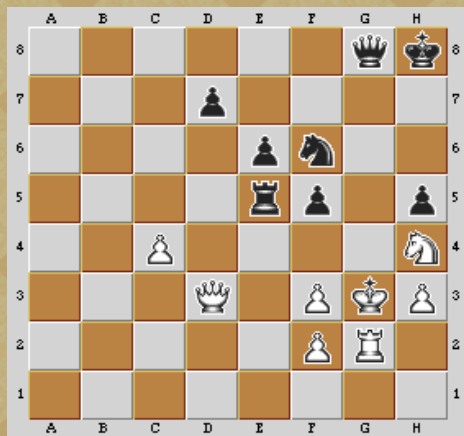
Sfruttando la pessima dislocazione dei pezzi pesanti avversari, il Bianco mette a segno un attacco di scoperta:

1 d4!, De7 (D:d4?; 2 A:g5, D:g5

Con la prima mossa di Pedone si attacca la Donna nera (*attacco primario*), attivando simultaneamente l'Alfiere camposcuro che attacca la Torre nera (*attacco secondario*). Il Nero deve perdere una mossa per portare al riparo la sua figura più potente, consentendo così all'Al di catturare alla mossa successiva la Tg5. Al termine della combinazione il Bianco si ritrova con una *qualità* in più (cioè con una Torre contro una figura leggera avversaria).

Talvolta l'attacco primario, cioè quello verso il pezzo avversario più importante fra i due che vengono attaccati, è effettuato dalla figura che agisce di scoperta mentre l'attacco secondario è portato dal pezzo che con il suo movimento ha consentito alla figura amica di agire di scoperta. Ecco un interessante esempio nel diagramma sottostante, in cui il Bianco deve stare attento ai numerosi contrattacchi, pure di scoperta, del Nero:

Diagramma n.2



Il Bianco realizza un attacco di scoperta...

1 Rf4!, ...

- 1 ..., Tc5??; 2 T:g8+ e il Bianco vince.
- 1 ..., Db8?; 2 Cg6+! (un classico [doppio](#) di Cavallo), Rh7; 3 C:e5 e il Bianco cattura la Torre avversaria.
- 1 ..., Cg4 (la miglior difesa); 2 h:g4, Tc5; 3 g:f5 (Dd4+?, e5+!), T:c4+!; 4 Re3! (D:c4??, e5+!; 5 R:e5, D:c4), Dc8 (minaccia l'[inchiodatura](#)

Tc4-c8); **5 Cg6+**, **Rh7** (*Rg7??*; *6 Ce7+* con attacco di scoperta); **6 D:d7+!!**, **D:d7** (*Rh6*; *7 D:c8*, *T:c8*; *9 f:e6*); **7 Cf8+**, **Rh8** (*Rh6??*; *8 Tg6#*); **8 C:d7** e il Bianco passa in vantaggio decisivo.

Nell'esempio appena visto la figura bianca che nella prima mossa effettua l'attacco di scoperta è la *Tg2*, che minaccia di catturare la *Dg8* (il pezzo più importante), mentre il pezzo bianco che effettua l'attacco secondario è il *Re*, che minaccia la Torre avversaria (il pezzo meno importante). [Indice](#)



Fédération Internationale des Échecs
World Chess Federation

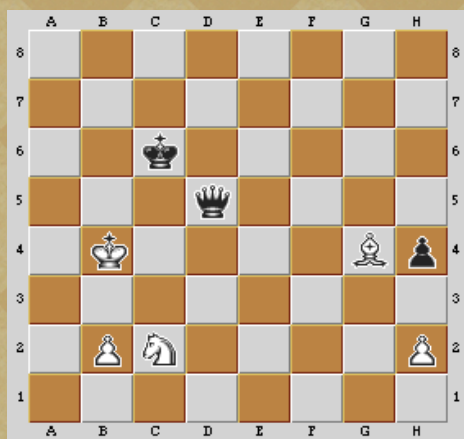


Autore: Andreas Vogt © 1998

Il mediogioco - Tecnica delle combinazioni - L'adescamento

Tatticamente parlando, l'adescamento è una manovra combinativa con cui, per mezzo di un proprio pezzo che funge da esca, si attira forzatamente un pezzo avversario su un'altra casa della scacchiera, al fine di catturarlo con il resto della combinazione o di mattarlo se il pezzo adescato è il Re avversario. Ecco il consueto esempio:

Diagramma n.7



Il Bianco vince con un adescamento...

Il Bianco si trova in svantaggio materiale, tuttavia la particolare disposizione delle forze avversarie permette di effettuare una combinazione vincente:

1 Af3!! (adescamento), **D:f3**; **2 Cd4+**, **Rd6**; **3 C:f3**, **h3**; **4 Cg5**, **Rc5**; **5 C:h3**

Da notare che la Donna nera è stata costretta ad accettare l'esca-Alfiere, a causa dell'[inchiudatura](#) operata da tale pezzo. [Indice](#)



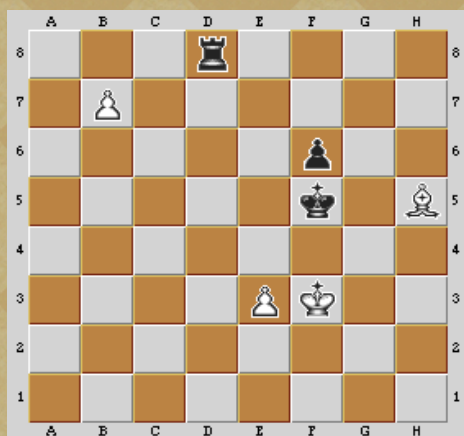
Fédération Internationale des Échecs
World Chess Federation



Il mediogioco - Tecnica delle combinazioni - L'interposizione

In termini scacchistici, si definisce come interposizione una combinazione in cui si accorcia il raggio d'azione d'un pezzo avversario (Donna, Torre od Alfiere) interponendo un proprio pezzo con lo scopo di liberare una certa casa critica, che risulterà determinante nel proseguo della combinazione stessa. Il sottostante diagramma aiuta a capire la dinamica di un'interposizione:

Diagramma n.1



Il Bianco vince con un'interposizione...

Nella posizione raffigurata il Bianco potrebbe vincere facilmente se riuscisse a promuovere a Donna il *Pb7*. Il problema principale è dato dal fatto che la casa *b8* è controllata dalla Torre nera, quindi una promozione immediata non porta a nulla, dato che la Donna verrebbe subito catturata. Il Bianco cosa può fare per rimediare all'inconveniente? Beh, basta effettuare un'interposizione, no?

1 Ag4+, Re5; 2 Ac8!! (interposizione), **Td1; 3 b8=D+** e il Bianco vince facilmente.

L'interposizione non serve ovviamente solo a facilitare la promozione dei Pedoni, ma serve anche, per esempio, a togliere la difesa ad un pezzo avversario tagliando la linea d'azione del pezzo che lo sta difendendo. [Indice](#)

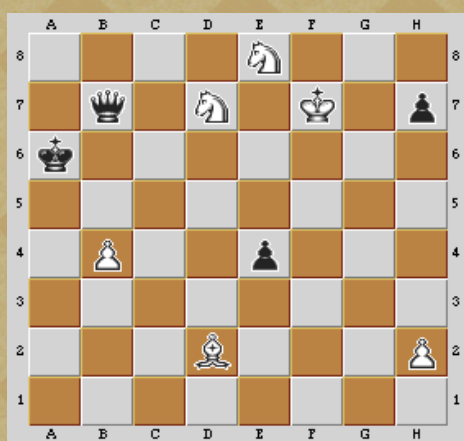


Il mediogioco - Tecnica delle combinazioni - Lo zugzwang

Lo zugzwang è una situazione in cui uno dei contendenti si ritrova nella situazione di non poter fare alcuna mossa valida senza subire danni irreparabili. Pertanto si può definire una combinazione di zugzwang come una sequenza di mosse forzate con cui un giocatore pone l'altro in una posizione priva di mosse valide da effettuare senza perdere materiale. Spesso questo tema tattico, assieme al sacrificio, è il più difficile da vedere ed applicare.

Esaminiamo il seguente diagramma:

Diagramma n.1



Il Bianco costringe in zugzwang l'avversario...

Materialmente parlando, il Nero gode all'incirca del vantaggio di un Pedone, inoltre in condizioni normali potrebbe usufruire della maggiore mobilità della Donna per procurare seri grattacapi al suo avversario. Purtroppo però i pezzi neri son mal disposti sulla scacchiera e il Bianco è in grado di approfittarne con un'interessante ed istruttiva combinazione di zugzwang:

1 b5+!, Ra7 (R:b5?; 2 Cd6+! oppure 1 ..., D:b5?; 2 Cc7+!); 2 Ae3+, Ra8; 3 Re7!!, ...

Questa mossa, che sembra di semplice protezione del Cd7, in realtà è micidiale, dato che costringe il Nero in zugzwang. Ancora qualche mossa di Pedone e la Donna nera cadrà inesorabilmente:

3 ..., h6; 4 h3!, h5; 5 h4 ed il Bianco vince.

Infatti a 5 ..., Dd5 segue 6 Cc7+!, a 5 ..., Dc8 segue 6 Cb6+!, mentre al disperato tentativo 5 ..., Dc6!? il Bianco non replica ovviamente con 6 b:c6?!, che concede un insperato stallo al Nero, bensì con la continuazione vincente 6 Cb6+, Rb7; 7 b:c6+. Da notare che se il Bianco avesse prima giocato 3 Re6? al posto di 3 Re7!!, allora il Nero avrebbe potuto rispondere con la forte mossa 5 ..., Dc6+!, che costringe il Bianco a dare stallo. [Indice](#)

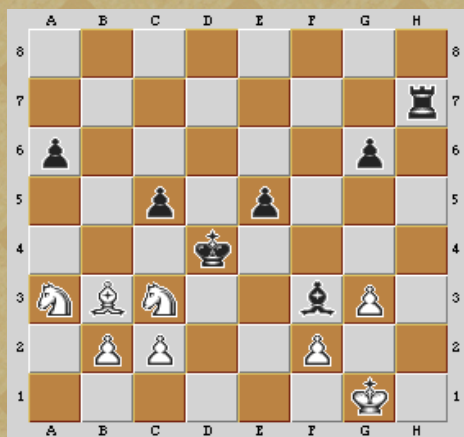


Il mediogioco - Tecnica delle combinazioni - Lo scacco perpetuo

Lo scacco perpetuo è una tecnica difensiva che permette talvolta di salvare situazioni totalmente compromesse. In pratica è una combinazione che costringe l'avversario a ripetere sempre la stessa successione di mosse, per cui sulla scacchiera necessariamente una medesima posizione verrà ripetuta per tre volte. Questo fatto causerà la fine delle ostilità, perché il regolamento afferma che in questo caso la partita viene decretata patta [per ripetizione di mosse](#).

Ecco un esempio di scacco perpetuo:

Diagramma n.1



Il Bianco come si salva dall'attacco del Nero?

La situazione del Bianco sembra drammatica: il Nero minaccia di dare matto con la mossa *Th7-h1#*, inoltre non ci sono vie di fuga per il Re bianco e neppure mosse che permettano di spezzare l'attacco delle figure nere. Eppure il Bianco si salva proprio con uno scacco perpetuo:

1 Cab5+! (sacrificio), a:b5; **2** C:b5+, Re4; **3** Cd6+!, Rd4; **4** Cb5+, Re4; **5** Cd6+, Rd4; **6** Cb5+ e patta per ripetizione di mosse.

Lo scacco perpetuo, così come generalmente una qualsiasi combinazione, richiede al giocatore precisione nelle mosse. Se per esempio il Bianco avesse giocato per sbaglio *3 Cc3+??* allora, dopo la replica del Nero *3 ... Rf5!!*, avrebbe definitivamente perso la partita per scacco matto. [Indice](#)

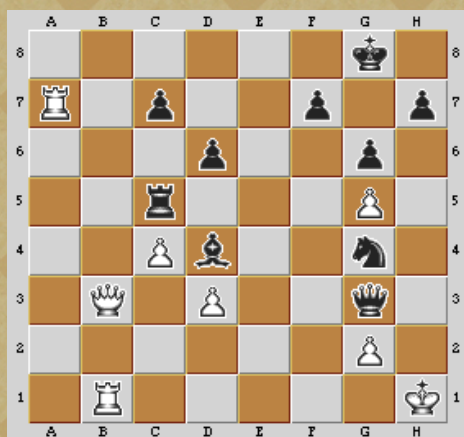


Il mediogioco - Tecnica delle combinazioni - Lo stallo

Lo stallo, al pari dello [scacco perpetuo](#), è un tatticismo che permette ad uno dei contendenti di salvare una posizione compromessa mettendo il proprio schieramento in stallo, ovvero nell'impossibilità di muoversi, pur non avendo il Re sotto scacco. In effetti il [regolamento](#) ci garantisce che in questo caso la partita viene dichiarata patta per stallo.

Nel diagramma seguente possiamo esaminare un caso di combinazione di stallo:

Diagramma n.1



Il Bianco come si salva dall'attacco del Nero?

Il Bianco sembra aver perso la partita, in quanto il Nero minaccia il matto con $Dg3-h2\#$. Dato che la casa $h2$ non è proteggibile ed i pezzi attaccanti del Nero non possono essere neutralizzati, non resta che cercare di pattare la partita con uno scacco perpetuo od uno stallo. Lo scacco perpetuo in questa posizione non c'è, ma lo stallo invece sì! Vedere per credere:

1 Ta8+, Rg7; 2 Tg8+!, R:g8; 3 Db8+, Rg7; 4 Dg8+!, R:g8; 5 Tb8+, Rg7; 6 Tg8+!, R:g8 e stallo!

Il Bianco, eliminati con un triplice sacrificio gli unici suoi pezzi in grado di muoversi, si ritrova con il proprio schieramento completamente bloccato. Tuttavia, non avendo il Re sotto scacco avversario, egli riesce a salvarsi con una spettacolare patta per stallo. [Indice](#)



Il mediogioco - La tattica nel mediogioco

È praticamente impossibile riassumere in breve spazio l'incredibile ricchezza di temi tattici che possono presentarsi in una qualsiasi partita a scacchi. In questa pagina vengono esposti solamente quelli che sono maggiormente importanti e spettacolari. Chi volesse conoscere meglio l'argomento può fare riferimento alla [sezione bibliografica](#).

Indice

- [L'interferenza](#)
- [La deviazione](#)
- [Il cambio](#)
- [I Pedoni mobili](#)
- [Lo scacco doppio](#)
- [Lo scacco di scoperta](#)
- [La batteria degli Alfieri](#)
- [Il vortice](#)
- [La controinchiodatura](#)



[Indice de *Il mediogioco*](#)



Fédération Internationale des Échecs
World Chess Federation



Autore: Andreas Vogt © 1998

Il mediogioco - La tattica nel mediogioco - L'interferenza

Questo tema tattico, che appartiene alla tipologia più vasta dell'[interposizione](#), appare abbastanza spesso nelle partite a scacchi e consiste nello spezzare il legame fra pezzo avversario difendente e pezzo avversario difeso tramite l'interposizione di un proprio pezzo lungo la linea che congiunge i primi due. Vediamo un paio di esempi:

Diagramma n.1



Il Bianco come realizza un'interferenza?

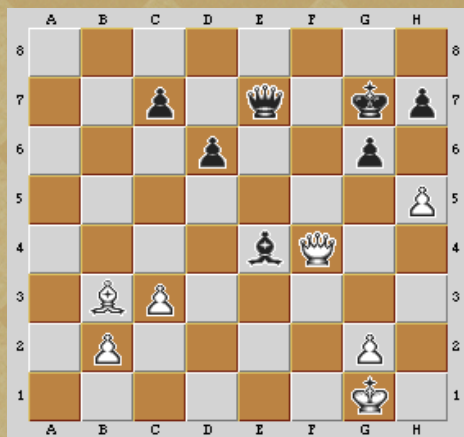
Il Nero ha un Pedone in più e propone il cambio delle Donne per arrivare ad un finale favorevole, tuttavia non ha considerato la posizione esposta del proprio Re, che favorisce una combinazione d'interferenza del Bianco:

1 Cd5+!! (scacco di scoperta), **Rh7**; **2 D:a5** e il Bianco vince, grazie alla Torre di vantaggio.

Nella combinazione appena vista il Cavallo bianco ha interferito lungo la linea d'azione fra la **Ta5** (pezzo difeso) e la **Dg5** (pezzo difendente). In questo modo la Torre nera diventa indifesa e catturabile. Studiamo ora un esempio d'interferenza tratto da una partita giocata ad alto livello:

Diagramma n.2

Ivanovic - Propovic



Il Bianco muove e vince. Come?

La posizione del Nero sembra relativamente solida, tuttavia Ivanovic, giocatore che conduce il Bianco, si accorge di una sorprendente combinazione d'interferenza:

1 h6+, **Rh8**; **2 Ae6!!** e vince.

L'Alfiere bianco è infatti intoccabile, mentre il Nero deve rassegnarsi a perdere il proprio Alfiere o subire il matto. Ecco le principali varianti:

- 2 ..., D:e6?; 3 Df8+, Dg8; 3 Df6+!, Dg7; 4 D:g7#
- 2 ..., d5?; 3 De5+!, Dg7; 4 D:g7#
- 2 ..., Ab7?; 3 Dd4+!, Dg7; 4 D:g7#
- 2 ..., c6; 3 D:e4 (+-).

Nella combinazione esaminata sopra l'interferenza dell'Alfiere bianco ha funzionato anche se nella casa *e6* non era protetto da alcun altro pezzo del proprio schieramento, e questo grazie alla posizione molto debole in cui è venuto a trovarsi il Re avversario dopo che è stato costretto a ritirarsi nella casa d'angolo *h8* dallo scacco iniziale di Pedone. [Indice](#)



Fédération Internationale des Échecs
World Chess Federation

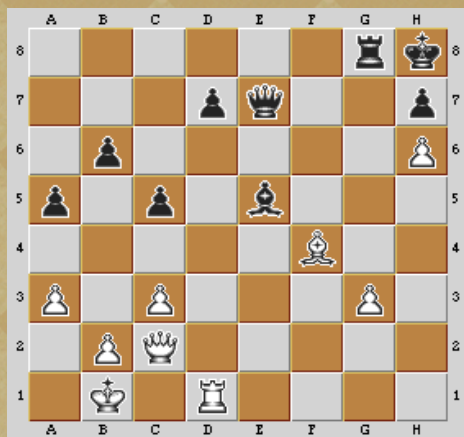


Autore: Andreas Vogt © 1998

Il mediogioco - La tattica nel mediogioco - La deviazione

La deviazione è un particolare tipo di [sacrificio](#) con il quale si costringe l'avversario a distogliere (o, appunto, *deviare*) un pezzo dal compito di difenderne un altro, innescando quindi il resto della combinazione:

Diagramma n.1



Il Bianco compie un sacrificio di deviazione...

In questa posizione il Bianco vince sfruttando sia la posizione esposta del Re avversario, sia il fatto che l'Ae5 è difeso dalla sola Donna nera:

1 T:d7!!, ...

- 1 ..., De8??; 2 D:h7#
- 1 ..., D:d7; 2 A:e5+, Tg7; 3 h:g7+, Rg8; 4 De4!, ...
 - 4 ..., Dd8; 5 Dc4+, Dd5; 6 D:d5#
 - 4 ..., De6; 5 Da8+, Rf7; 6 g1=D+, Re7; 7 Dge8#
 - 4 ..., h6; 5 Da8+, Rf7; 6 g1=D+, Re7; 7 Daf8#
 - 4 ..., Dd1+; 5 Ra2, h6; 6 Dc4+, Rh7; 7 g1=D#
- 1 ..., Te8; 2 A:e5+!, Rg8 (D:e5?; 3 D:h7#); 3 Db3+!, De6 (Rf8?; 4 Ag7+!, D:g7; 5 h:g7#); 4 Tg7+, Rh8 (Rf8?; 5 Ad6+!, Td7; 6 D:e6, Re1; 7 D:d7#); 5 Dc2!, Dg6; 6 Te7+, Rg8; 7 D:g6+, h:g6; 8 h7+, Rf8; 9 Tg7!, T:e5; 10 h8=D#

Questa combinazione è un bell'esempio di cosa si può ottenere con una buona coordinazione dei propri pezzi! [Indice](#)



Il mediogioco - La tattica nel mediogioco - Il cambio

Il cambio, in cui un pezzo ne cattura un altro di pari valore per poi essere a sua volta catturato, è uno degli elementi caratteristici di ogni partita a scacchi, tuttavia in determinati frangenti può diventare la manovra vincente:

Diagramma n.1



Il Bianco come passa in vantaggio?

Nella posizione del diagramma sovrastante l'immediato [scacco di scoperta](#) 1 f5+? non ottiene nulla per via della risposta 1 ... Rc8!, con sostanziale parità. D'altra parte se lo scacco di scoperta viene preceduto da un'opportuno cambio, allora la situazione muta radicalmente a favore del Bianco:

1 T:d8+!, ...

con le seguenti varianti:

- 2 ... C:d8; 3 f5+, De5 (Ra8??; 4 Tc8#); 4 A:e5+ (+-)
- 2 ... T:d8; 3 f5+, De5 (Ra8?; 3 D:e4); 4 A:e5+ (+-)
- 2 ... Rc7; 3 T:e8, D:e8; 4 f5+ (+-)

Il cambio delle Torri costringe il Nero o ad aprire fatalmente la colonna c, oppure a privare la propria Donna della difesa della Te8. [Indice](#)



Fédération Internationale des Échecs
World Chess Federation



Il mediogioco - La tattica nel mediogioco - I Pedoni mobili

I Pedoni, i pezzi meno potenti degli scacchi, possono talvolta diventare l'elemento decisivo nello scontro sulla scacchiera. La loro forza aumenta notevolmente se sono mobili, ovvero non bloccati da pezzi avversari, e soprattutto se possono avanzare fianco a fianco su colonne adiacenti:

Diagramma n.1



Il Bianco minaccia un attacco di Pedoni...

Nella posizione raffigurata il Bianco dal punto di vista strettamente materiale si trova in ovvio svantaggio, ma ha in mano l'iniziativa. Tuttavia questa iniziativa deve essere concretizzata al più presto, altrimenti il Nero non tarderebbe a far valere la sua superiorità materiale. Ma come si fa a sviluppare un efficace attacco, visto che la Donna bianca può contare solo sull'appoggio del Cavallo? Beh, ci sono anche i Pedoni, no?

1 Ch5+, ...

con le seguenti varianti:

- **1 ... , Rg6?** (difendendo il *Pf6*, ma la mossa è sbagliata); **2 f4!!** (attacco di Pedoni!), ...
 - **2 ... , D:h5; 3 f5+!, Rh6; 4 D:f6+ (+-)**
 - **2 ... , Db2??; 3 Dg4+!, Rh6; 4 Dg7+!!, R:h5; 5 D:h7+, Rg4; 6 Dh3+!, R:f4; 7 Dg3#**
- **1 ... , Rg8?; 2 Dg4+, Dg5 (Rh8??; 3 Dg7#); 3 C:f6+!!, Rh8; 4 D:g5 (+-)**
- **1 ... , Rh6; 2 C:f6+!, Rg7 (Rg6 è più debole); 3 Cd7, ...**
 - **3 ... , Db2?!; 4 Dg5+!, Rh8; 5 C:f8, T:f8; 6 D:c5, Rg8 (Td8; 7 Dc3+!); 7 Dc2! (±=):** il Bianco si ritrova con posizione migliore e ben tre Pedoni in più.
 - **3 ... , Dd6; 4 C:f8, D:f8 (R:g8?; 5 D:h7! con la minaccia 6 Dh8+); 5 d4! (attaccando il *Pc5*), b6 (c:d4??; 6 Dg4+, Rh8; 7 T:c8); 6 d5 (±=):** il Bianco è nettamente preferibile perché ha un paio di Pedoni di vantaggio, di cui uno (il *Pd5*) minacciosamente vicino all'ottava traversa, ed ha pure a disposizione la manovra d'attacco *Tc3* seguita da *Tg3+*.

Nella combinazione sopra esaminata la minaccia dell'attacco di Pedoni iniziante con **2 f4!!** costringe il Nero a rinunciare alla difesa del *Pf6* tramite la mossa **1 ... , Rg6**. Questo fatto provoca in sostanza un [attacco doppio](#) del Cavallo in d7, per cui il Bianco recupera il materiale di svantaggio e capovolge la situazione sulla scacchiera. In definitiva un attacco di Pedoni può essere estremamente efficace anche solo a livello di minaccia, in quanto forza l'avversario a rinunciare a determinate continuazioni che in altre occasioni sarebbero state efficaci. [Indice](#)



Il mediogioco - La tattica nel mediogioco - Lo scacco doppio

Per scacco doppio s'intende lo scacco contemporaneo di due pezzi al Re avversario. Le combinazioni che includono questo tatticismo sono particolarmente pericolose per chi le subisce, dato che al momento del doppio scacco l'unica mossa consentita per pararlo è muovere il proprio Re, in quanto è impossibile neutralizzare contemporaneamente i due pezzi attaccanti. Al proposito esaminiamo il seguente diagramma:

Diagramma n.1



Il Bianco muove e matta in tre mosse...

In questa posizione il Bianco, nonostante sia seriamente minacciato sul lato di Re dalle forze avversarie, realizza un attacco di matto mediante uno scacco doppio:

1 Ca6++!! (scacco di Cavallo e di Torre), **Ra8**; **2 Cd:c7+**, **C:c7**; **3 C:c7#**

Da notare che una mossa debole come **1 Cd3+** avrebbe portato il Bianco alla disfatta: **1 ... , Ra8!**; **2 C:e5, D:h3!** (minaccia il matto in g2); **3 Cf4, A:f2 +!**; **4 R:f2, Dg3+**; **5 Rg1, D:f4** con facile vittoria del Nero. [Indice](#)



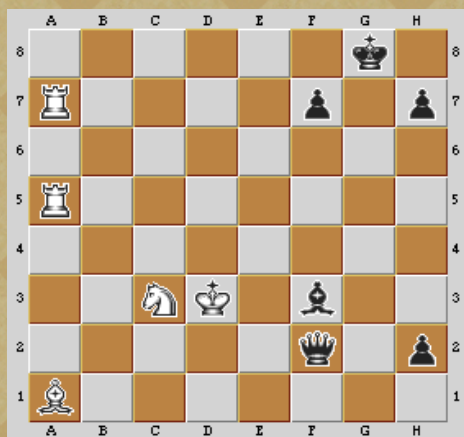
Fédération Internationale des Échecs
World Chess Federation



Il mediogioco - La tattica nel mediogioco - Lo scacco di scoperta

Lo scacco di scoperta è un caso particolare d'[attacco di scoperta](#) che consiste nel dare scacco al Re avversario indirettamente, ovvero non con il pezzo che si è mosso per ultimo, bensì con un altro pezzo che vede prolungata la propria linea d'azione dal movimento del primo pezzo. Gli effetti dello scacco di scoperta sono molto variabili e vanno dal guadagno di un piccolo vantaggio posizionale fino addirittura allo scacco matto. Facciamo un esempio di questo tema tattico:

Diagramma n.1



Il Bianco passa in vantaggio decisivo. Come?

Anche qui il Bianco non sembra messo bene, dato che il Nero sta per avere in campo ben due Donne grazie alla promozione del *Ph2*. Fermare tale Pedone pare impossibile, inoltre uno scacco come *1 Tg5+* non ottiene nulla a causa della replica *1 ... Rf8!*. Eppure:

1 Ta8+!! (sacrificio), **A:a8**; **2 T:a8+, Rg7**; **3 Ce4+!** (scacco di scoperta dell'*Aa1*), **Rg6**; **4 C:f2** e il Bianco vince, dato che il *Ph7* ora non arriverà mai a promozione. [Indice](#)



Il mediogioco - La tattica nel mediogioco - La batteria degli Alfieri

Gli Alfieri in batteria, ovvero affiancati su due diagonali adiacenti, sono di sovente l'elemento decisivo in un attacco sull'ala opposta a dove essi sono posizionati. Ecco un esempio del terribile influsso della batteria degli Alfieri nei riguardi di un Re apparentemente ben arroccato:

Diagramma n.1



Il Bianco scatena un attacco vincente...

Il Nero sta attaccando con la Donna la batteria degli Alfieri avversari, sottovalutando il loro potenziale d'attacco sul lato di Re:

1 C:e7+! (eliminando la difesa nera della casa g6 ed aprendo la diagonale a2-g8 per l'Alfiere campochiaro), ...

- 1 ..., T:e7?; 2 D:g6+!, Rf8; 3 Dg7+, Re8; 4 D:f7#
- 1 ..., Rf8; 2 C:g6+!, ...
 - 2 ..., f:g6?; 3 Df4+, Df5; 4 Dh6#
 - 2 ..., Rg8; 3 A:f7+!, R:f7; 4 Ch8+!, ...
 - 4 ..., T:h8; 5 De7+, Rg6 (Rg8); 6 Dg7#
 - 4 ..., Rg8; 5 Dg6+, Rf8; 6 Dg7#
 - 4 ..., Rf8; 5 Df4+, Df5; 6 Dh6+! (la via più breve verso il matto), Rg8; 7 Dg7#

Il principiante faccia tesoro di questo diagramma per studiare con attenzione la coordinazione di tutti i pezzi del Bianco durante ogni fase dell'attacco.

[Indice](#)



Fédération Internationale des Échecs
World Chess Federation



Il mediogioco - La tattica nel mediogioco - Il vortice

Il vortice è un tatticismo basato sull'azione di una batteria composta da una Torre ed un Alfiere. I due pezzi attaccano alternativamente il loro obiettivo tramite il movimento oscillatorio della Torre su una colonna od una traversa. Ed è proprio la Torre, con tale movimento, ad arrecare gravi danni allo schieramento avversario. Il vortice è un tema tattico non molto frequente sulle scacchiere, ma indubbiamente è uno dei più spettacolari. Eccone un esempio:

Diagramma n.1



Il Bianco vince con un vortice. Come?

Il Bianco sembra nei guai. Infatti se sposta l'Alfiere allora la Donna bianca viene catturata dalla Donna nera. Se invece non lo sposta allora alla mossa successiva il Nero gioca semplicemente *h:g5*, guadagnando il pezzo e mettendo l'avversario in una situazione apparentemente insostenibile. Per fortuna del Bianco c'è però un bel vortice:

1 Af6!., ...

- **1 ... D:h5; 2 T:g7+, Rh8; 3 T:f7+!** (inizia il vortice!), **Rg8; 4 Tg7+, Rh8; 5 T:d7+, Rg8; 6 Tg7+, Rh8; 7 T:c7+, Rg8; 8 Tg7+, Rh8; 9 T:b7+, Rg8; 10 Tg7+, Rh8; 11 T:a7+, Rg8; 12 Tg7+, Rh8; 13 Tg5+, Rh7; 14 T:h5, Rg6; 15 Ae7, R:h5; 16 A:f8, Rg6; 17 a4 (+-)**
- **1 ... Ce8** (anche così il Nero non si salva...); **2 D:a5, C:f6; 3 De5!** (minaccia *4 D:f6*), ...
 - **4 ... Cd5??; 5 Dg7#**
 - **4 ... C8h7; 5 Db8+!** (+-)
 - **4 ... Rh7; 5 Db8!** (+-)

Come si è già visto nel caso della [batteria degli Alfieri](#), l'azione combinata di due pezzi, in questo frangente della Torre e dell'Alfiere, può risolvere in un attimo una partita, quindi... aprite bene gli occhi! [Indice](#)



Fédération Internationale des Échecs
World Chess Federation



Il mediogioco - La tattica nel mediogioco - La controinchiodatura

La controinchiodatura, come suggerisce la parola, è una tecnica difensiva che consiste nel neutralizzare un'inchiodatura con un'altra inchiodatura. Questo tatticismo, abbastanza frequente nei suoi casi più elementari, consente talvolta di costruire interessanti trappole, come accade nel diagramma sottostante:

Diagramma n.1



Il Nero cattura incautamente un Pedone...

Tocca al Nero muovere. In una posizione pressoché pari, il Nero crede erroneamente che il *Pd4* sia indifeso, decidendo di catturarlo con una mossa "brillante":

1 ... T:d4?; 2 D:d4!, Ac5 (l'inchiodatura su cui contava il Nero per difendere indirettamente la propria Torre); **3 Ab4!!** (ecco la controinchiodatura), **d6; 4 A:c5** e il Bianco vince.

Il Nero avrebbe dovuto invece giocare, per esempio, una mossa come *1 ... Rg8* portando il proprio Re in una casa più sicura prima di intraprendere manovre sul lato di Donna. [Indice](#)



Il mediogioco - La strategia nel mediogioco

La strategia scacchistica riguarda l'ideazione e la conduzione di un piano di gioco per riuscire a vincere la partita, o almeno per non perderla. In tal senso la strategia non tratta di precise sequenze di mosse da compiere per ottenere un vantaggio materiale o per dare il matto, come invece accade con la tattica, bensì suggerisce la dislocazione ideale dei singoli pezzi o dell'intero schieramento per creare le premesse per un attacco vincente o una buona difesa.

Qui vengono soltanto accennati alcuni fra i numerosi temi strategici che potrebbero presentarsi in una qualunque partita a scacchi. Si consiglia al lettore desideroso di maggiori informazioni di rivolgersi alla [sezione bibliografica](#).

Indice

- [Case forti e case deboli](#)
- [La battaglia per il centro](#)
- [La colonna aperta](#)
- [La penultima traversa](#)
- [L'ultima traversa](#)
- [Il Pedone passato](#)
- [La lotta fra Alfiere e Cavallo](#)
- [Il sacrificio di qualità](#)



[Indice de Il mediogioco](#)



Fédération Internationale des Échecs
World Chess Federation



Il mediogioco - La strategia nel mediogioco - Case forti e case deboli

Una casa della scacchiera viene definita *forte* se rispetta le seguenti tre condizioni:

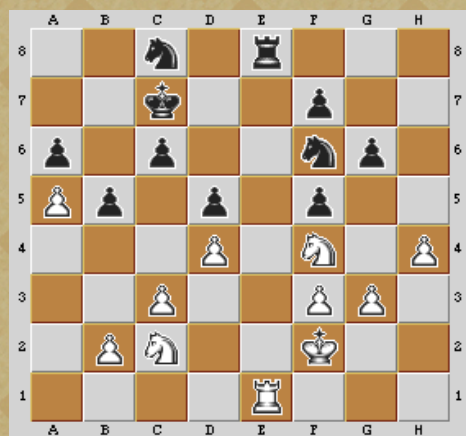
1. È al riparo dall'attacco dei Pedoni avversari;
2. È vicina alle linee avversarie;
3. Deve essere possibile controllarla con qualche proprio pezzo, al fine eventualmente di usarla come avamposto nel campo nemico.

Una casa invece viene definita *debole* se è forte per l'avversario.

Buona parte della strategia scacchistica si basa sui metodi per creare e sfruttare case forti nel campo avversario e sui sistemi per difendere le case deboli dalle intrusioni nemiche.

Osserviamo il seguente diagramma:

Diagramma n.1



Il Bianco conquista un avamposto...

Ad un'attenta osservazione si nota facilmente che il Bianco ha una casa forte nello schieramento avversario, ovvero la casa c5. Il Nero al contrario non ha case deboli del Bianco da sfruttare, quindi deve immancabilmente subire l'iniziativa dell'avversario:

1 T:e8 (il [cambio](#) pone il Cavallo nero in una pessima posizione), **C:e8**; **2 Cb4, Rb7**; **3 Cd3!** (preparandosi a sfruttare la casa debole del Nero), **Ce7** (*Cc7*; *4 Ce5!*); **4 Cc5+, Ra7**; **5 Cb:a6, Cd6**; **6 b3!** (\pm)

Il Bianco ha guadagnato un importante Pedone e mantiene l'iniziativa. Da notare come il tentativo di intrusione del Cavallo nero sia stato bloccato dalla spinta *Pb2-b3*. In altre parole il Nero non ha potuto sfruttare la casa c4 perché non è debole per il Bianco. [Indice](#)



Il mediogioco - La strategia nel mediogioco - La battaglia per il centro

Il controllo del centro della scacchiera assume un'importanza fondamentale in ogni partita a scacchi degna di questo nome. Infatti è proprio il dominio di questa zona della scacchiera a determinare in genere le maggiori possibilità di successo di un contendente sull'altro. Il motivo è dovuto al fatto che molti pezzi, e per primi i Cavalli, diventano molto più pericolosi se possono avere un ampio raggio d'azione, e proprio il centro costituisce per loro un'ottima base di partenza.

Ecco un esempio di come uno dei giocatori, il Bianco, riesce a sfruttare il debole centro avversario:

Diagramma n.1



Il Bianco sfrutta il debole centro nero...

Ad una rapida conta ci si accorge che i due colori sono in parità materiale, tuttavia risulta evidente la migliore disposizione dei pezzi bianchi, che stanno creando una certa pressione sulla casa centrale d5, mentre i pezzi neri sono alquanto passivi, con un Alfiere chiuso dai propri Pedoni e con la potente Donna bloccata nel proteggere il fragile P6. D'altra parte il Pedone centrale del Nero sembra inattaccabile, quindi il Bianco come può incrementare ulteriormente la pressione su questo perno della difesa avversaria?

Se esaminiamo una per una le figure del Bianco ci accorgiamo che la Te1 è quella meno attiva. Esiste un modo per adoperarla meglio? La [colonna aperta](#) a pare allettante, quindi verrebbe istintivamente voglia di giocare Te1-a1, ma tale mossa in realtà non procura grossi grattacapi al Nero. Dunque, che fare? Semplice, se un attacco diretto al Pd5 non funziona, l'unica altra strada da provare è quella di un attacco indiretto:

1 Te1!, ...

- 1 ..., b5? (per disimpegnare la Donna nera); 2 C:d5!! ed il centro del Nero crolla.
- 1 ..., Ce7? (per rinforzare il Pd5, ma è solo un'illusione); 2 C:d5!, C:d5; 3 A:d5, T:d5?; 4 D:d5!, c:d5; 5 T:c7 (+-)
- 1 ..., c5?! (cercando un improbabile contrattacco); 2 C:d5!, Dd6 (Dc6?; 3 Cf4!); 3 Cc3! (più incisiva di 3 C:b6, A:g2; 4 R:g2, c:d4; 5 e:d4, D:d4, A:g2; 4 R:g2, c:d4; 5 Cb5!, Df6; 6 C:d4 (±=)
- 1 ..., Dd6 (il Nero cede il P6 pur di mantenere saldo il Pd5, probabilmente la scelta migliore); 2 D:b6 (±=)

Nell'ultima variante il Bianco non riesce a far crollare il caposaldo della difesa nera, ma ottiene pur sempre il guadagno di un Pedone, quindi può guardare al resto della partita con fiducia. Il Nero ha pagato in questo modo lo scotto di uno schieramento mal organizzato, che vede i propri pezzi disposti a sostegno dei Pedoni centrali, ma in posizione troppo passiva e, nel caso della Donna e del P6, esposti all'attacco avversario. [Indice](#)



Il mediogioco - La strategia nel mediogioco - La colonna aperta

Una colonna si dice *aperta* se su di essa non vi è alcun Pedone. Se invece ci sono solo Pedoni neri allora si dice che è *semiaperta* per il Bianco, e se ci sono soltanto Pedoni bianchi allora, ovviamente, si dice che è *semiaperta* per il Nero. Il possesso di una colonna aperta costituisce un notevole vantaggio, specialmente se si riesce a dominarla con le proprie Torri. Anche il controllo di una colonna semiaperta è importante, perchè talvolta si riesce a trasformarla in una colonna aperta mediante opportune mosse d'attacco. Ecco un esempio in proposito:

Diagramma n.1



Il Bianco apre una colonna e vince...

Nel diagramma sovrastante il Bianco controlla con le proprie Torri la colonna semiaperta *c*, mentre il Nero fa la stessa cosa con la colonna semiaperta *e*. Pur essendoci una parità materiale, il Bianco gode di una migliore dislocazione dei pezzi, ma deve guardarsi dall'attacco dell'*Af6* sul *Pd4*. Come sfruttare la situazione? Una mossa di difesa come *1 e3* sarebbe debole, perchè imbottiglia l'Alfiere bianco camposcuro, inoltre anche *1 Ae3* è da scartare, dato che il Nero risponderebbe efficacemente con *1 ... Ag5!*. La soluzione consiste nello sfruttare la posizione esposta del Re nero per aprire la colonna semiaperta *c*:

1 Af4+!, Ra8 (Rc8?; 2 Ah3!); **2 a5** (indebolendo il *Pd5*), ...

- **2 ... Cbd7?; 3 C:d5!, ...**
 - **3 ... c:d5??; 4 Tc8+!, Cb8** (*T:c8??; 5 T:c8+, Cb8; 6 T:b8#*); **5 A:b8!, a6; 6 Ad6+, T:c8; 7 T:c8+, Ra6; 8 Ac5+, b6; 9 D:d5!!** e matto a seguire.
 - **3 ... Ad8** (per parare la minaccia *Cd5-c7+*); **4 a6!** (minando il difensore del *Pc6*, che ostruisce la colonna *c* alle Torri bianche), **b:a6** (se non prende il Nero lo fa alla mossa successiva il Bianco. Inoltre non va *4 ... c:d5??* per via di *5 Tc8#*); **5 Ag2!., Rb7** (*c:d5??; 6 D:d5+, Tc6; 7 D:c6+, D:c6; 8 A:c6#*); **6 Cb4, Cb8** (*De4?; 7 Db3!*); **7 A:b8, R:b8; 8 C:c6+** (il Pedone nero è finalmente crollato e le Torri bianche adesso possono mostrare tutta la loro potenza), **T:c6; 9 T:c6, De4; 10 Db3!, Ab6; 11 Tc8+, Rb7; 12 T1c7#**
- **2 ... Cc4; 3 C:d5!** (il Cavallo irrompe minacciando anche *4 Cc7+!*), ...
 - **3 ... c:d5??; 4 D:d5, Tc6** (*Cd6??; 5 A:d6, Cd7; 6 a6!!* e vince); **5 T:c4, De4** (*T:c4?; 6 a6!!., Tb4; 7 a:b7+, T:b7; 8 Ag2!* e vince); **6 T:c6!, b:c6** (*D:d5??; 7 Tc8+!., T:c8; 8 T:c8#*); **7 D:c6+, D:c6; 8 T:c6** (+ -) : il Nero non ha una difesa decente contro la manovra *Af1-g2* del Bianco.
 - **3 ... Ad8; 4 T:c4, A:a5** (*c:d5??; 5 Tc8#* oppure *4 ... De4?; 5 D:e4, T:e4; 6 a6!* e il Bianco ha un attacco vincente. Per esempio: *6 ... g5; 7 Ad6, Cd7; 8 a:b7+, R:b7; 9 T:c6, T:d4; 10 Ag2!* con facile vittoria); **5 b4!, Ad8; 6 b5!** con attacco pericoloso.

Come si è visto, lo sfruttamento oculato di una colonna semiaperta può condurre all'apertura della medesima. È questa la situazione a cui si dovrebbe sempre tendere in partita, dato che le Torri, per far sentire il loro peso in campo nemico, necessitano di linee libere. [Indice](#)

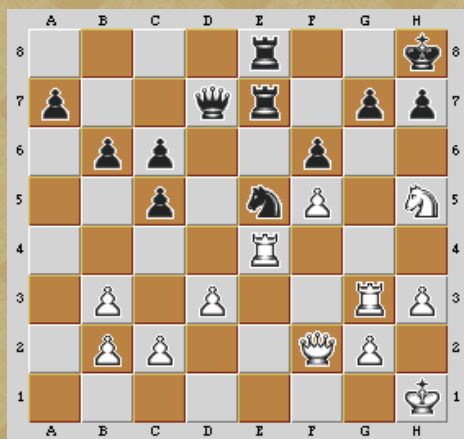


Il mediogioco - La strategia nel mediogioco - La penultima traversa

La penultima traversa per il Bianco è la traversa 7 (o settima traversa, che dir si voglia), mentre per il Nero ovviamente è la 2 (seconda traversa). Un'irruzione sulla penultima traversa con i propri pezzi diviene spesso l'anticamera della vittoria. Ecco un lampante esempio tratto da una partita disputata fra campioni:

Diagramma n.1

Tartakower - Rubinstein (Mosca, 1925)



Il Bianco irrompe sulla penultima traversa...

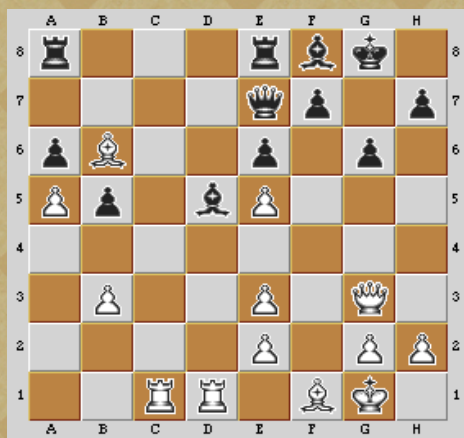
La posizione del Nero sembra relativamente solida ed il Ce5 è ottimamente piazzato. Ma non lo sono altrettanto le figure pesanti, e Tartakower se ne accorge subito, distruggendo lo schieramento avversario in poche mosse:

1 T:g7!!, T:g7; 2 C:f6, De7; 3 C:e8, D:e8; 4 Df4!, Te7?; 5 f6!, Cg6 (Te6; 6 T:e5!!, T:e5; 7 f7, Te1+; 8 Rh2, Df8; 9 Df6+, Dg7; 10 f8=T#); 6 T:e7, C:e7; 7 f7, abbandona. 1-0

Infatti a 7 ..., Df8 segue 8 Df6+, Dg7; 9 f8=D+, Cg8; 10 D:g8#. C'è comunque da aggiungere che Rubinstein avrebbe potuto opporre maggiore resistenza giocando 4 ..., Tg8; 5 T:e5, Df7, senza però sperare di ribaltare l'esito della partita.

Ed ora osserviamo l'effetto provocato dal dominio della penultima traversa mediante una batteria di figure pesanti:

Diagramma n.2



Come trasferire le Torri in settima traversa?

Instintivamente verrebbe voglia di giocare 1 Tc7, ma dopo 1 ..., Db4; 2 Td4, D:b3; 3 Df4, Te7! l'attacco del Bianco si arena. La strada giusta passa attraverso un raddoppio delle Torri nella settima traversa:

1 e4!! (apre di forza la colonna d per l'altra Torre), **A:e4** (Ab7?; 2 Tc7!, Db4; 3 T:b7); **2 Tc7!** (ora è il momento giusto!), ...

- 2 ..., **Db4?**; 3 **Td4!** e il Bianco cattura l'Alfiere campochiaro del Nero.
- 2 ..., **Da3**; 3 **Df4**, **Af5**; 4 **e4**, **g5!**; 5 **D:g5**, **Ag6** (restituendo un Pedone il Nero è riuscito a salvare l'Alfiere); 6 **Tdd7** (il Bianco ha raggiunto il suo principale scopo ed ora minaccia già *T:f7*), ...
 - 6 ..., **Ag7**; 7 **h4!** (con la minaccia 8 *h5*, *A:e4*; 9 *T:f7*), ...
 - 7 ..., **h5?**; 8 **Ac5!**, **D:b3**; 9 **D:g6!!**, **f:g6**; 10 **T:g7+**, **Rh8**; 11 **Th7+**, **Rg8**; 12 **Tcg7#**
 - 7 ..., **h6**; 8 **D:g6!!**, **f:g6**; 9 **T:g7+**, **Rh8**; 10 **Th7+**, **Rg8**; 11 **Tcg7+**, **Rf8**; 12 **T:g6** con attacco vincente. Per esempio 12 ..., *Tac8*; 13 *Thg7!*, *Tc1*; 14 *Tg8+*, *Re7*; 15 *T6g7#* oppure 12 ..., *Tab8*; 13 *Ae3!*, *Te7*; 14 *A:h6+*, *Re8*; 15 *Th8+*, *Rd7*; 16 *T:b8* od ancora 12 ..., *Te7*; 13 *Th8+*, *Rf7*; 14 *Tf6+*, *Rg7*; 15 *T:a8*
 - 7 ..., *Tac8*; 8 **h5**, **T:c7**; 9 **T:c7**, **h6**; 10 **h:g6!!**, **h:g5**; 11 **g:f7+**, **Rf8**; 12 **f:e8=D+**, **R:e8**; 13 **T:g7** con finale vincente del Bianco.
 - 6 ..., **Rh8**; 7 **h4!**, **Tec8**; 8 **h5**, **T:c7**; 9 **T:c7**, **h6**; 10 **Dh4**, **Ah7**; 11 **T:f7**, **Ag7** (altrimenti il Bianco gioca *Dh4-f6+*); 12 **T:g7!!**, **R:g7**; 13 **Df6+**, **Rg8**; 14 **D:e6+**, ...
 - 14 ..., **Rf8?**; 15 **D:h6+**, **Rg8**; 16 **Dg5+**, **Rf7** (*Rh8??*; 17 *Ad4!!* oppure 16 ..., *Rf8*; 17 *e6*, *Re8*; 18 *Dd5* e il Nero è spacciato); 17 **e6** +!!; **R:e6**; 18 **Dd5+**, **Rf6**; 19 **Ad4+**, **Re7**; 20 **Ac5+** e il Bianco cattura la Donna avversaria.
 - 14 ..., **Rg7**; 15 **Dd7+**, **Rh8** (*Rg8*; 16 *Dd5+*); 16 **e6!** e il Bianco vince, potendo scegliere fra il micidiale scacco *Ab6-d4+* e l'altrettanto forte spinta *Pe6-e7*.

La coordinazione dei pezzi in attacco unita alla potenza di fuoco delle Torri sulla penultima traversa può frequentemente stravolgere qualunque difesa.

[Indice](#)



Fédération Internationale des Échecs
World Chess Federation



Autore: Andreas Vogt © 1998

Il mediogioco - La strategia nel mediogioco - L'ultima traversa

L'ultima traversa per il Bianco è la traversa 8 (od ottava traversa, che dir si voglia), mentre per il Nero ovviamente è la 1 (prima traversa). Una debolezza in questo settore della scacchiera può essere fatale se su di esso il Re si trova in posizione esposta. Il danno che ne può derivare va dalla perdita di qualche pezzo importante fino addirittura allo scacco matto. Nel seguente diagramma il Bianco sfrutta abilmente tutti questi fattori:

Diagramma n.1



Il Bianco sfrutta l'ultima traversa...

Sembra strano, di primo acchito, che l'ottava traversa sia debole per il Nero, eppure...

1 Te8+!, T:e8; 2 A:h7+!, R:h7; 3 D:d6, Ac5; 4 Dd5!, b6 (*Te8??; 6 Df5+!, Rg8; 7 D:c8+ oppure 5 ..., Tc7?; 6 Ce4, Af8; 7 g4!* con attacco vincente); **5 D:f7** (+-)

Con il primo [sacrificio](#) di Torre il Bianco ha tolto la difesa della Donna nera e con il secondo d'Alfiere ne ha permesso la cattura. Pertanto un consiglio: occhio all'ultima traversa! [Indice](#)



Il mediogioco - La strategia nel mediogioco - Il Pedone passato

Un Pedone viene definito *passato* se non c'è nessun Pedone avversario che lo possa fermare nella sua corsa verso l'[ultima traversa](#). Naturalmente non è detto che ogni Pedone passato riesca poi ad arrivare alla promozione, dato che possono benissimo esserci altri pezzi avversari in grado di fermarlo. Tuttavia nella maggior parte dei casi un Pedone passato costituisce un grande vantaggio, spesso sufficiente per vincere. Su questo tema esaminiamo adesso il seguente diagramma:

Diagramma n.1



Il Bianco sfrutta i Pedoni passati...

Nella posizione raffigurata il Nero è in attacco sul lato di Re e minaccia la forte spinta *Ph4-h3*. In compenso il Bianco ha ben due Pedoni passati, cioè il *Pc6* e il *Pd5*, tuttavia il Nero pare averli bloccati, grazie all'Alfiere ed al fatto che il *Pd5* è inchiodato dalla *Th5*. Ma si tratta solo di un'impressione errata, perchè il Bianco dimostrerà tutta la forza dei Pedoni passati:

1 d6!!, **T:b5** (*A:d6*; 2 *T:h5* e vince); **2 Te8+!!**, **R:e8**; **3 d:c7**, **Tb1+**; **4 Re2**, **Te4+**; **5 Rd3**, **Td1+**; **6 R:e4**, **Td8**; **7 c:d8=D+**, **R:d8**; **8 C:h4** e vince, grazie al Cavallo in più.

Questo è un classico esempio della pericolosità dei Pedoni quando si avvicinano notevolmente all'ultima traversa. [Indice](#)

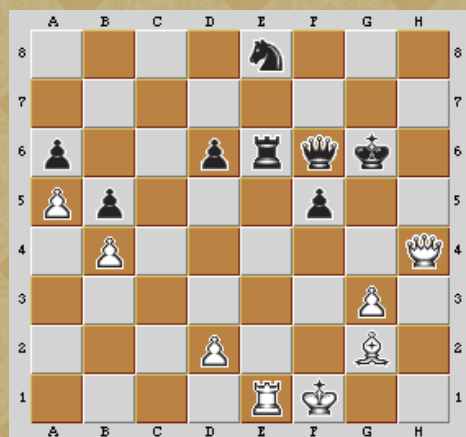


Il mediogioco - La strategia nel mediogioco - La lotta fra Alfiere e Cavallo

In determinate situazioni la lotta fra i contendenti si risolve in uno scontro fra Alfiere e Cavallo. Nelle posizioni molto aperte l'Alfiere di solito ha la meglio, grazie soprattutto alla sua lunga gittata. Infatti il Cavallo, anche se ha il pregio di poter saltare i pezzi del proprio e dell'altrui schieramento, non si può certo definire un campione di velocità!

Nel diagramma sottostante vediamo appunto come un Alfiere abbia la meglio sull'altra figura leggera, grazie anche alla cattiva dislocazione di quest'ultima:

Diagramma n.1



L'Alfiere batte il Cavallo...

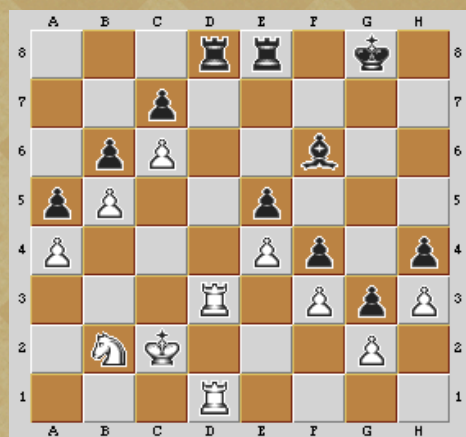
I pezzi bianchi sono più attivi, ma ciò che veramente conta è che i Pedoni neri dell'ala di Donna sono su case chiare, esattamente come l'Alfiere bianco:

1 D:f6+, R:f6; 2 Tc1! (con l'idea di attaccare il *Pa6*), **Te7; 3 Tc6, Ta7** (appena in tempo!); **4 d4!** (impedisce al Re nero di irrompere al centro), **Re7** (finalmente il Cavallo è libero di muoversi, ma si tratta di una breve libertà); **5 Tb6!!** (costringendo il Cavallo a fare la guardia al *Pa6*), **Cc7; 6 Ab7!** (ora soltanto il Re nero può muoversi, ma solo vicino al debole *Pd6*), **Re6; 7 Rg2!** (l'inizio di una manovra d'aggiramento. Sbagliata è invece *7 Rf2, Re7; 8 Rf3, Re6; 9 Rf4?* per via dello scacco *9 ... Cd5+!*), **Re7; 8 Rh3, Rf7!; 9 Rh4!, Re7; 10 Rh5!** (bisogna evitare gli scacchi del Cavallo), **Re6; 11 Rg6** ed il Bianco vince perché il Nero si trova in [zugzwang](#).

Nell'esempio visto l'Alfiere ha avuto un ruolo preponderante in quanto ha attaccato in maniera rapida ed efficace i Pedoni avversari disposti sulle case del suo stesso colore e contemporaneamente ha sbarrato la strada al Re avversario negandogli incursioni al centro attraverso l'importante casa *d5*. Inoltre, altro fattore fondamentale, ha paralizzato completamente con l'aiuto della Torre lo schieramento nero sull'ala di Donna. Il Cavallo invece ha assunto un ruolo del tutto passivo.

Esaminiamo ora una posizione in cui, al contrario della precedente, il Cavallo ha una potenza nettamente superiore all'Alfiere:

Diagramma n.2



Il Cavallo batte l'Alfiere...

Nella posizione raffigurata il Bianco sta meglio per tre motivi essenziali. Il primo è che controlla bene la [colonna aperta](#) con le proprie Torri, il

secondo è che il Re nero è troppo distante da quella che diventerà la zona della battaglia, il terzo e più importante è che il Cavallo qui vale molto di più dell'Alfiere, in quanto quest'ultimo è notevolmente limitato nei movimenti dai suoi stessi Pedoni. Si dice, infatti, in gergo scacchistico che il Nero dispone di un Alfiere *cattivo*:

1 T:d8, ...

Con il cambio delle Torri il Bianco valorizza ulteriormente la potenza del Cavallo. Ora il Nero ha a disposizione due strade, entrambe perdenti:

- **1 ...**, T:d8; **2 T:d8**, A:d8; **3 Cc4!**, Af6; **4 C:b6!?**, c:b6??; **5 c7** e vince promuovendo il Pedone a Donna.
- **1 ...**, A:d8; **2 Td7!** (il Bianco entra nella [penultima traversa](#)), Rf8; **3 Cc4**, Rg8; **4 C:e5!?**, T:e5; **5 T:d8+**, Rf7; **6 Td7+!** (più precisa di *6 Th8*), Te7; **7 e5!**, Re6; **8 T:e7+**, R:e6; **9 Rd3** ed il Bianco vince irrompendo con il suo monarca sull'ala di Re avversaria e facendo strage dei Pedoni neri.

Riassumendo, l'Alfiere è più forte del Cavallo se ha a disposizione le diagonali sgombre, altrimenti in genere è preferibile il Cavallo. Si deduce che chi ha l'Alfiere deve tendere ad aprire sulla scacchiera le linee di gioco, mentre chi ha il Cavallo deve tentare di bloccare i Pedoni avversari sulle case dello stesso colore dell'Alfiere, con lo scopo di limitare i movimenti di tale figura leggera. [Indice](#)



Fédération Internationale des Échecs
World Chess Federation



Autore: Andreas Vogt © 1998

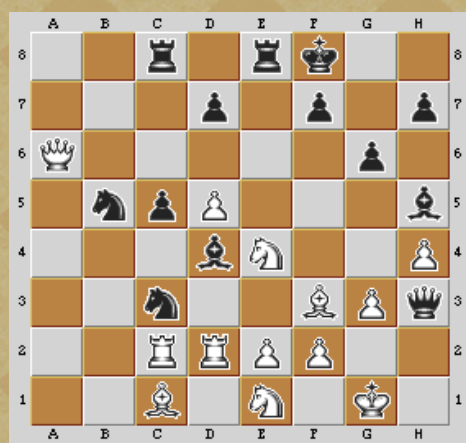
Il mediogioco - La strategia nel mediogioco - Il sacrificio di qualità

Per sacrificio di qualità s'intende il sacrificio di una Torre in cambio di una figura leggera, ovvero di un Alfiere o di un Cavallo. Questo tipo di sacrificio si incontra abbastanza di sovente in certe varianti di apertura. Lo scopo di questo tatticismo è di solito quello di valorizzare maggiormente un proprio pezzo eliminando la figura leggera avversaria che gli impediva di controllare alcune zone nevralgiche della scacchiera.

Nelle partite fra campioni non è raro riscontrare sacrifici di qualità senza che si abbia un'immediata ricompensa materiale. Spesso, infatti, tale tipo di sacrificio viene utilizzato per ottenere unicamente ben precisi vantaggi posizionali.

Nell'esempio seguente il Bianco coglie l'occasione per attuare un brillante sacrificio di qualità:

Diagramma n.1



Il Bianco sacrifica la qualità...

Il Bianco si trova in una posizione non tanto semplice, dato che i suoi pezzi stanno subendo diversi attacchi e la Donna nera è minacciosamente vicina al Re bianco. Come sbloccare vantaggiosamente lo schieramento bianco? Osservando la scacchiera ci si accorge che una figura in particolare è decisamente sottoutilizzata, e cioè l'Ac1, mentre la controparte nera, ovvero l'Ad4, è molto attiva e punta anche in direzione del Re bianco. C'è una sola mossa in grado di rovesciare istantaneamente tale situazione e si tratta proprio di un sacrificio di qualità:

1 T:d4!!, ...

- **1 ...; c:d4??; 2 Ah6+, Rg8** (Re7?; 3 Df6#); **3 Df6!!** ed il matto di Donna in g7 è imparabile.
- **1 ...; C:d4?; 2 Ah6+, Rg8; 3 Cf6+!** (più incisiva di 3 Df6, Cf5; 4 Cg5, C:h6; 5 C:h3), **Rh8; 4 C:e8, Tc6!?** (d6?; 5 D:d6, Df5; 6 Df8# oppure 4 ...; T:e8?; 5 Df6! e poi l'imparabile Df6-g7#); **5 Da8!, Ta6!** (il Nero cerca disperatamente di distrarre la Donna bianca dalla trama di matto...); **6 Dd8!, Cc:e2+; 7 A:e2, Ce2+; 8 T:e2, Df5; 9 Cf6#**
- **1 ...; A:f3; 2 Ah6+, Rg8; 3 C:f3, ...**
 - **3 ...; c:d4?; 4 Df6!, C:e2+; 5 T:c2, Tc1+; 6 Te1, T:e1+; 7 C:e1, Df5; 8 Dg7#**
 - **3 ...; C:d4; 4 Cf6+!** (Df6, Cf5! ed il Nero resiste di più), **Rh8; 5 Cg5!** (minaccia il matto in f7), **Cf3+** (al Nero non è rimasto altro); **6 C:f3** (e:f3??, Te1+!!; 7 Df1, T:f1#), **Tb8; 7 C:e8, Tb1+ (T:e8??; 8 Df6+, Rg8; 9 Dg7#); 8 Te1, T:c1+; 9 A:c1** (l'Alfiere torna utile anche in difesa!), **Df5; 10 Dd6!, C:e2+; 11 Rh2, Rg8 (C:c1; 12 Df8#); 12 Ah6!** e vince, dato che il matto di Donna in f8 è imparabile.

Nell'esempio appena visto il sacrificio di qualità ha permesso all'Alfiere camposcuo del Bianco di esprimere tutta la potenza ed il dinamismo, sia offensivo che difensivo, di cui è dotato, grazie anche al fatto che il Nero non ha potuto contrastarlo sulle case scure proprio perché è stato privato dell'Ad4. [Indice](#)

