

Franco Masetti e Roberto Messa

**1001  
esercizi  
per  
principianti**

**LE DUE TORRI**

# Indice

---

Scacco matto in una mossa	pag. 7
Scacco matto in due mosse	13
Aggiungi un pezzo a tavola	25
Attacco doppio	29
Attacco di scoperta	35
Scacco di scoperta	39
Scacco doppio	43
Inchiodatura	47
Infilata	53
Deviazione	57
Adescamento	61
Promozione del pedone	65
Combinazioni di patta	71
Temi tattici misti con il Bianco	75
Temi tattici misti con il Nero	93
Scacco matto in tre mosse	109
Scacco matto in quattro mosse	117
Curiosità	121
Soluzioni	125

# Presentazione

---

*Gli scacchi sono al 99% tattica!*

Se questa celebre definizione è valida per il giocatore esperto, possiamo dire che lo è ancor di più per il principiante.

Per ottenere rapidi e visibili miglioramenti dei propri risultati, non c'è di meglio che allenare il colpo d'occhio sulle posizioni tipiche di scacco matto e sulle combinazioni che portano alla cattura forzata dei pezzi avversari. Del resto, non esiste piano strategico che si possa portare a compimento senza un buon controllo delle minacce tattiche che compaiono sulla scacchiera di mossa in mossa.

Questo libro presenta centinaia di posizioni di scacco matto da individuare "a vista", come i più facili matti in uno o due mosse, ma anche esercizi più impegnativi, con combinazioni di matto in tre o quattro mosse particolarmente brillanti, oppure a tema misto, dove per esempio a un'idea di scacco matto se ne associa una tesa al guadagno di materiale.

Mentre gli esercizi più facili si possono risolvere anche "sul tram" (e tanta gente lo fa per puro divertimento), per i secondi consigliamo di riportare la posizione su una scacchiera e di cercare la soluzione concentrandosi come se si fosse in una partita reale. Come in una partita reale, raccomandiamo inoltre di non toccare e muovere i pezzi prima di aver deciso, e possibilmente di scrivere le soluzioni complete prima di verificarne la correttezza.

Molto importanti dal punto di vista didattico sono le introduzioni ai capitoli centrali, in cui spieghiamo i motivi tattici fondamentali del gioco degli scacchi, dall'attacco doppio all'inchiodatura, dalla promozione del pedone alle combinazioni di patta.

Abbiamo concepito questo nostro lavoro, oltre che per una lettura individuale, come strumento da adottare nei corsi di primo e secondo livello, in ambito scolastico e di club. A tal fine ci siamo avvalsi dell'esperienza e dei suggerimenti di diversi istruttori e maestri che operano nelle scuole e nei circoli scacchistici italiani maggiormente orientati alla didattica.

*Franco Masetti e Roberto Messa*

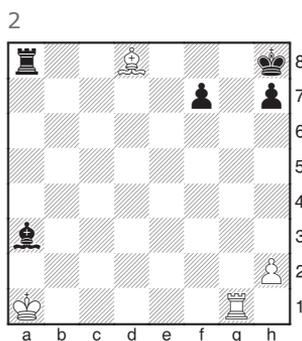
# Matto in una mossa

Il Bianco muove e dà scacco matto in una mossa

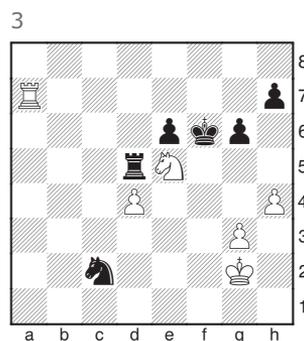
Soluzioni a pag. 125



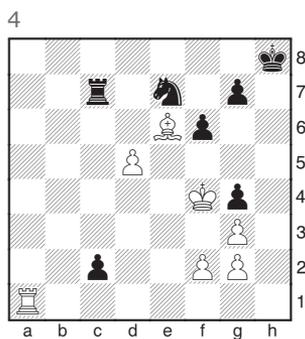
Inchiodatura



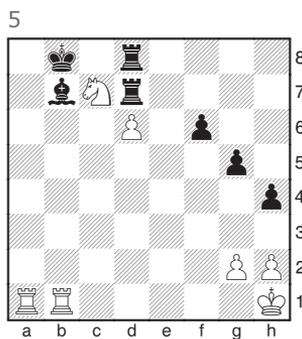
Collaborazione di ♖ e ♘



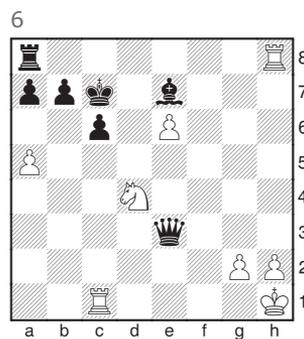
Collaborazione di ♖ e ♘



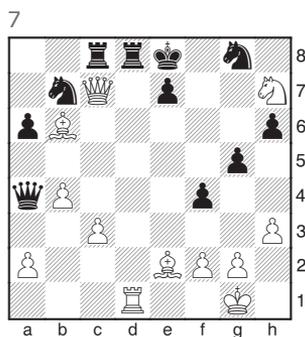
Un altro matto facile



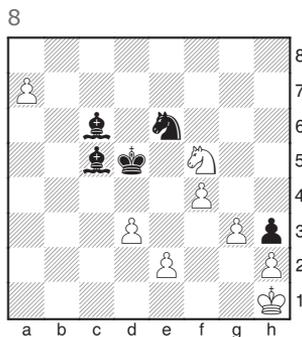
Inchiodatura



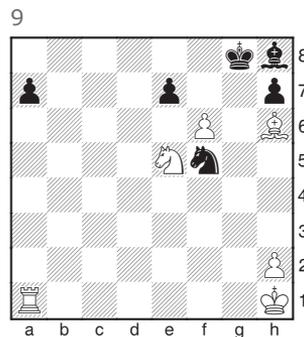
Ancora inchiodatura



Dei tanti scacchi uno è matto



Senza parole



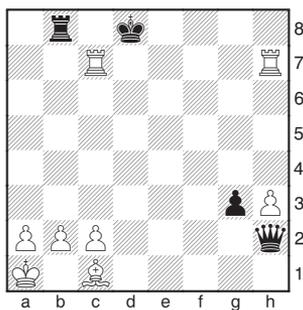
Matto di ♖

# Matto in due mosse

Il Bianco muove e dà scacco matto in due mosse

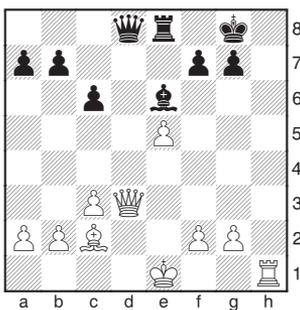
Soluzioni a pag. 125

58



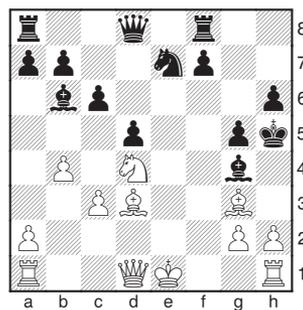
Debolezza dell'ottava traversa

59



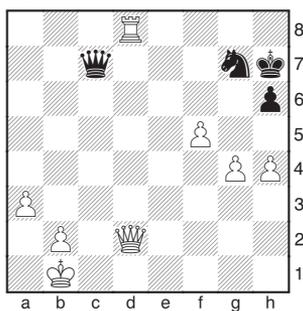
Colonna aperta fatale

60



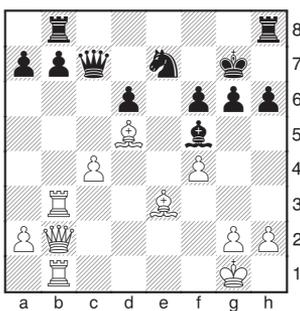
Un vero... adescamento

61



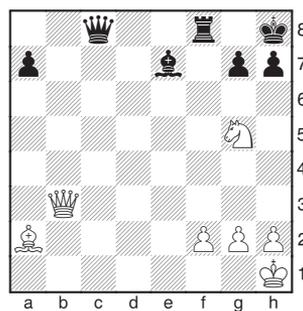
Un altro adescamento

62



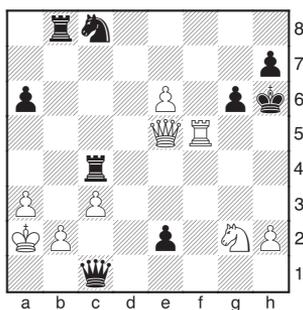
Diagonale fatale

63



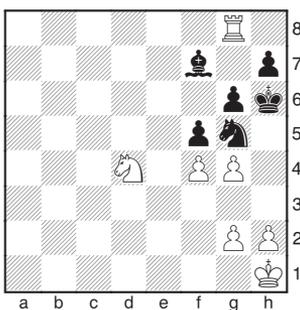
Matto affogato

64



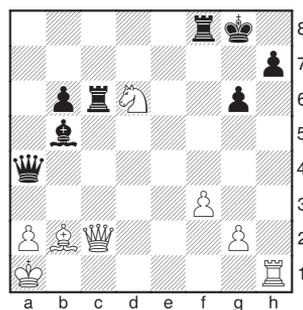
Apertura di linee: traversa

65



Apertura di linee: colonna

66

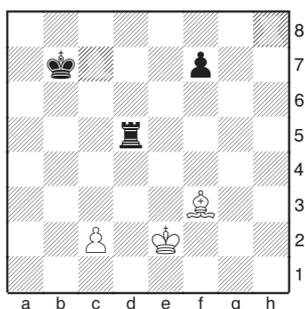


Aperture di linee: colonna

# Inchiodatura

Soluzioni a pag. 129

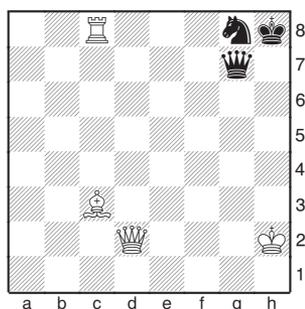
Quando un pezzo che protegge il suo Re dall'attacco di un pezzo avversario non si può muovere, si dice che è "inchiodato." Nella posizione che segue la Torre nera è inchiodata dall'Alfiere e non può sfuggire alla cattura.



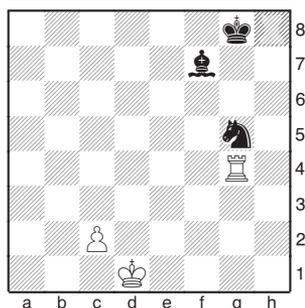
Il Nero può cercare di limitare le perdite giocando 1... ♖c6, dopodiché il Bianco non deve essere precipitoso: se si accontentasse di recuperare la "qualità" con 2. ♙xd5+? ♔xd5 non otterrebbe più della patta, mentre se insiste con 2. c4! potrà catturare la Torre intera alla mossa successiva, del resto il pezzo inchiodato non può sfuggire, è quasi come se fosse paralizzato.

L'inchiodatura è un motivo tattico che si presenta molto frequentemente nella pratica e può avere come obietti-

vo il guadagno di materiale come pure lo scacco matto.



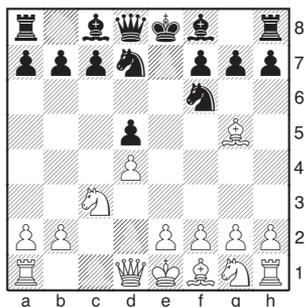
In questa posizione solo una sorta di "effetto ottico" generato dall'azione apparente dei due pezzi neri può rendere più difficile la "scoperta" dello scacco matto immediato: 1. ♔h6#



Anche con le inchiodature è sempre bene prevedere una mossa in più dell'avversario. Per esempio in questa po-

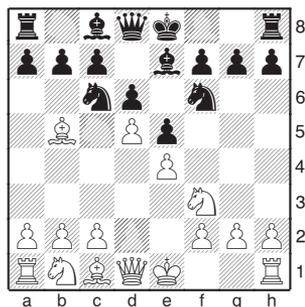
sizione il Bianco ha appena giocato 1. ♖g4 pensando di catturare il Cavallo grazie all'inchiodatura, ma dopo 1. ♗h5 è l'inchiodatura sulla Torre bianca a decidere la partita a favore del Nero!

Oltre alle inchiodature sul Re, che si definiscono "assolute", bisogna fare attenzione alle inchiodature cosiddette "relative". Sono tali tutte le inchiodature che non coinvolgono il Re, poiché non si può escludere che l'avversario le ignori, a costo di esporre alla cattura pezzi di grande valore.



In questa nota variante d'apertura, sembra che il Bianco possa catturare impunemente il pedone centrale, sfruttando l'inchiodatura dell'Alfiere sul Cavallo in f6, ma è un'inchiodatura relativa e in caso di 1. ♗xd5? il Nero la può controbattere vantaggiosamente, replicando 1... ♗xd5! 2. ♗xd8 ♗b4+! 3. ♖d2 ♗xd2+ 4. ♗xd2 ♖xd8 e il Bianco si ritrova con un pezzo in meno.

Anche con le inchiodature assolute, ci sono casi in cui il difensore può liberarsi dalla morsa anche quando la situazione appare compromessa.



In questa posizione il Cavallo in c6 è inchiodato dall'Alfiere bianco e attaccato dal pedone d5. A prima vista sembra che non ci sia modo di evitare la perdita di un pezzo, invece il Nero può salvarsi con una tipica manovra di "schiodatura": 1... a6! 2. ♗a4 (l'unica mossa che mantiene intatte le minacce del Bianco, le alternative 2. ♗xc6+ bxc6 oppure 2. dxc6 axb5 non procurano alcun vantaggio tangibile) 2... b5!

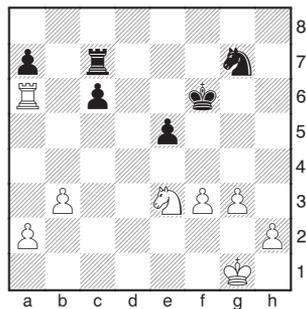
Perseguitando l'Alfiere, il Nero è riuscito a neutralizzare l'inchiodatura; la partita può proseguire senza vinti né vincitori, con 3. dxc6 bxa4 oppure con 3. ♗b3 ♗a5 ecc.

Questo esempio ci insegna che in apertura le inchiodature dei Cavalli sviluppati in c6 ed f6 (per il Bianco in c3 ed f3) non sono veramente temibili, e che solo in certi casi è necessario prevenirle con mosse di pedone, come h6 o a6, che altrimenti rischiano di essere inutili perdite di tempo.

In genere, a mosse di inchiodatura come ♗g5 il Nero può rispondere in tutta tranquillità con ♗e7, oppure, ma soltanto dopo l'arrivo dell'Alfiere, con la mossa "interrogatoria" h6.

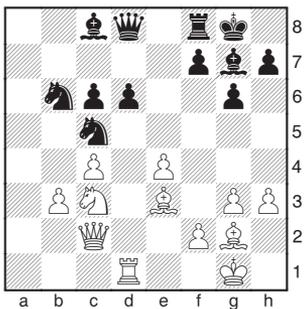
Inchiodatura

325



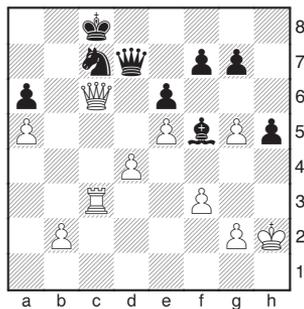
Per cominciare

326



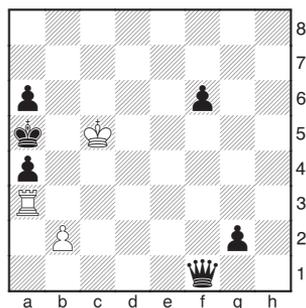
Un tatticismo elementare

327



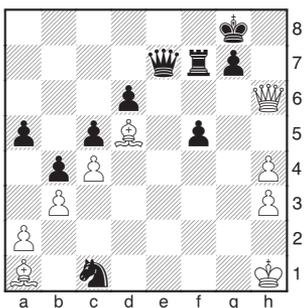
Matto subito

328



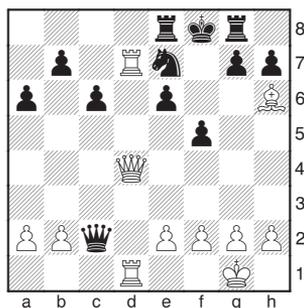
Nessun en passant!

329



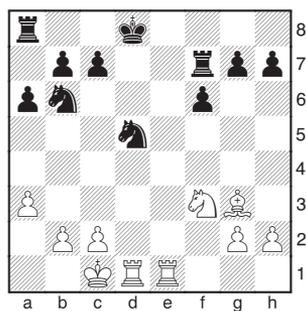
Difesa apparente

330



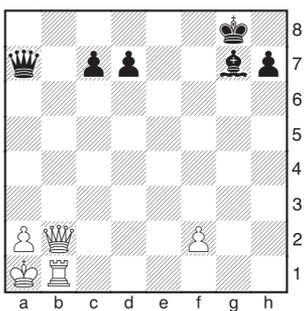
Non è difficile

331



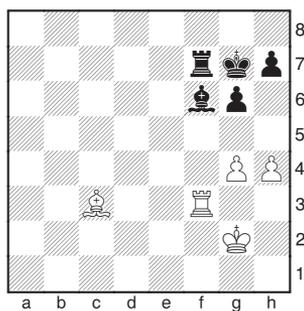
Un ♠ per un pezzo

332



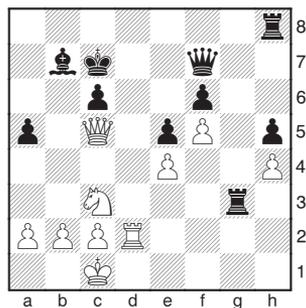
Il Nero guadagna la ♔?

333



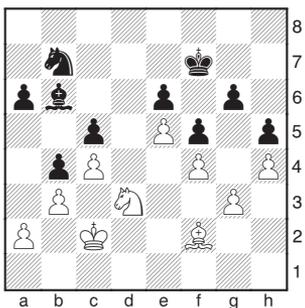
Un pezzo intero

334



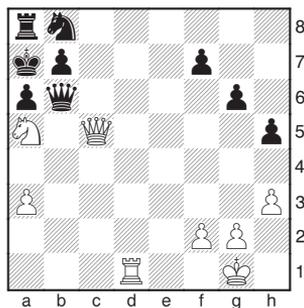
Inchiodatura e doppio

335



Pezzi indifesi...

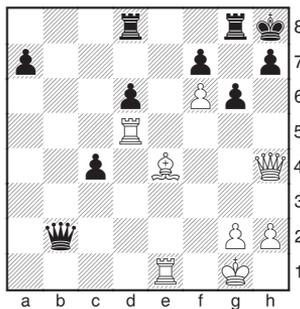
336



Absoluta e relativa

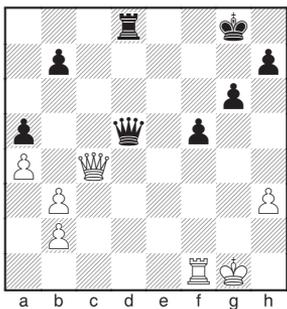
Inchiodatura

337



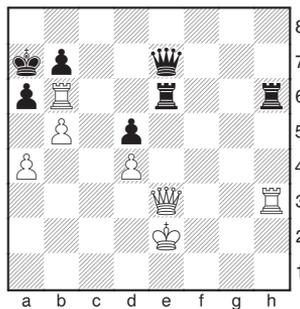
Classica inchiodatura

338



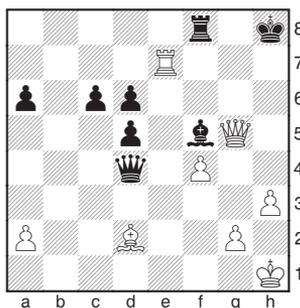
Inchiodatura e scacco intermedio

339



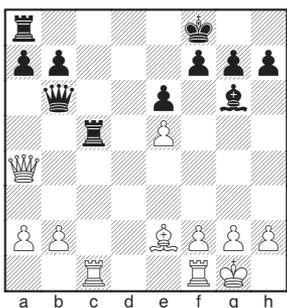
Chi inchioda per ultimo...

340



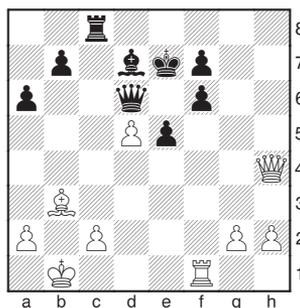
Manovra a ritroso

341



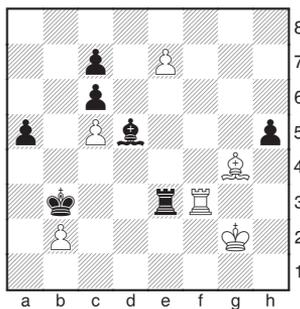
Un tema già visto

342



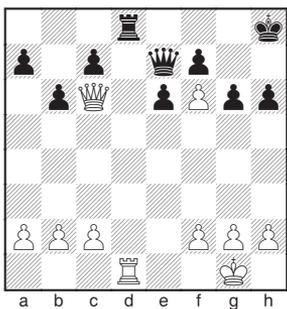
Apertura di linee

343



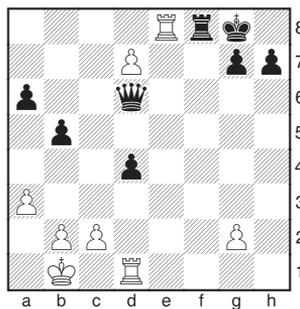
Chi inchioda chi?

344



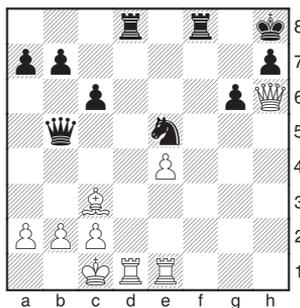
Inchiodatura e deviazione

345



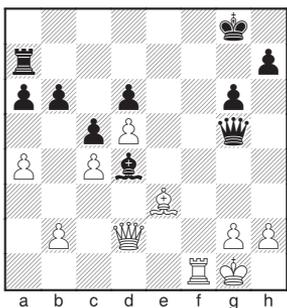
Vittoria immediata

346



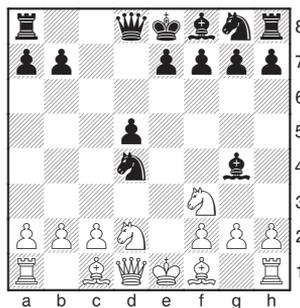
Un ♖ instabile

347



Annullare un'inchiodatura

348



Inchiodatura apparente