

Non è il caso dei pezzi utilizzati nel nostro gioco. Per poterne capire le caratteristiche vogliamo quindi comprendere esattamente la loro capacità di movimento all'interno della scacchiera, sia nei bordi che al centro.

La tabella che segue cerca di chiarire a grandi linee il ruolo che può avere ogni pezzo, in quanto considera le case controllate al centro e negli angoli di ogni pezzo, oltre a dare un'idea della forza del medesimo, indicando il numero medio di caselle controllate.

Introduciamo qui un concetto nuovo: il **Coefficiente di Efficacia Centrale** (C.E.C.), numero che si ottiene dal rapporto tra le case controllate al centro e quelle controllate dal pezzo in esame posto in uno dei 4 angoli (a1, a8, h1, h8).

Nella tabella ho aggiunto anche il Canguro, perché ritengo ci permetta di apprezzare ancor meglio le caratteristiche di Alfiere, Cavallo, Re, Donna, Torre e pedone.

Pezzo	Angolo	Centro	Media	C.E.C.
Pedone*	1	2	1,75	2
Cavallo	2	8	5,25	4
Re	3	8	6,56	2,66
Alfiere	7	13	8,75	1,85
Torre	14	14	14	1
Donna	21	27	22,75	1,28
Canguro	9	0	3,56	0

\*Il pedone non può in nessun modo essere posizionato nelle traverse 1 e 8, per cui si è preso come punto di riferimento la casa adiacente in a2 per calcolare le caselle controllate esternamente, e si è considerata la media sulle 48 case rimanenti.

Andiamo ora ad esaminare singolarmente, pezzo per pezzo, le caratteristiche degli stessi, tenendo conto dei dati sopraelencati.

## A) Il Pedone

Il pedone è ovviamente l'elemento di minor valore dell'esercito a nostra disposizione e questo lo si intuisce facilmente.

Guardando poi i numeri nella tabella precedente, vediamo che il numero medio di case controllate è molto minore rispetto agli altri pezzi.

Il Diagr. 1.1 ci mostra il numero di case controllate da un pedone a seconda della posizione occupata nella scacchiera.

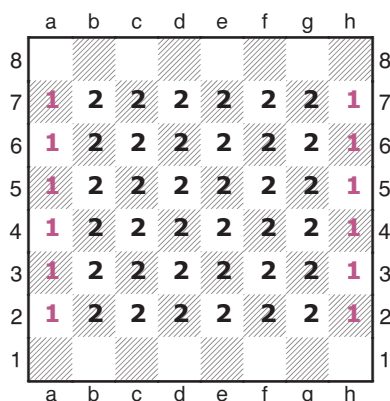


Diagramma 1.1

Con la sua azione a corto raggio rappresenta il tipico esempio di un pezzo che ha maggiore influenza tanto più è vicino al centro

Va anche detto che, oltre alla sua maggior efficacia centrale (2 case controllate), un pedone che abbia raggiunto il centro non sarà facilmente attaccabile, poiché potrà essere difeso senza timore che la sua cattura determini uno svantaggio per il nostro esercito (come si vede nel Diagr. 1.2).

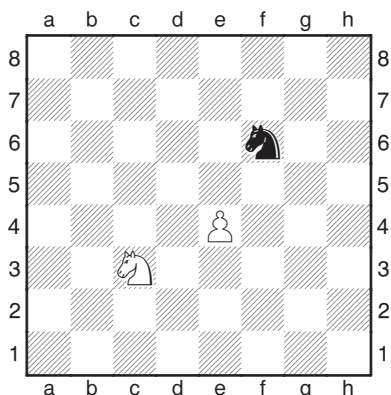


Diagramma 1.2

Se il Cavallo in f6 cattura il pedone in e4, a sua volta viene catturato dal Cavallo in c3, determinando un vantaggio per i bianchi

Al pedone non sarà inoltre sempre possibile raggiungere le case centrali o controllarle.

Dagli esempi del Diagr. 1.3 e del Diagr. 1.4 possiamo vedere come sia impossibile per i pedoni della colonna **a** (ed **h**) riuscire a controllare il centro, molto difficile per i pedoni della colonna **b** (e **g**), facile per quelli **c** (**f**).

I pedoni sulle colonne **d** ed **e** non solo potranno controllare il centro ma anche occuparlo fisicamente.

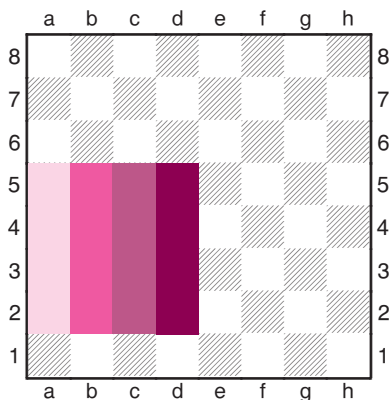


Diagramma 1.3

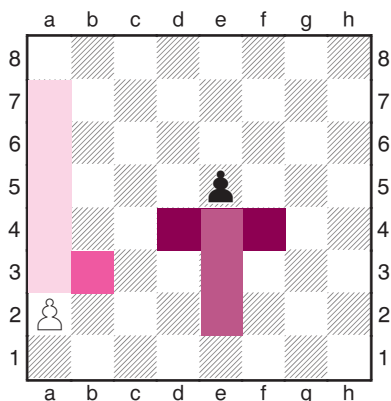


Diagramma 1.4

## B) Il Cavallo

E' il pezzo "particolare" del gioco, quello che ha la maggiore unicità, in quanto è l'unico pezzo che salta e non ha una azione continua (non può raggiungere in una mossa nessuna casa vicina).

Esaminandone le caratteristiche notiamo che la sua azione media è la più bassa di tutti gli altri pezzi tranne il pedone, eppure è riconosciuto che la sua forza possa essere assimilabile a quella del Re e dell'Alfiere.

Questo perché, pur non avendo la stessa capacità dell'Alfiere di controllare un elevato numero di case, ha la possibilità teorica di raggiungere tutte e 64 le caselle che invece all'Alfiere manca; mentre rispetto al Re ha una velocità lievemente maggiore.

Bisogna rimarcare alcune caratteristiche del Cavallo: il suo **C.E.C.** è il più alto tra tutti i pezzi, questo vuol dire che è il componente dell'esercito che più risente di una eventuale lontananza dal centro, non è influenzato della presenza di molti pedoni sulla scacchiera in quanto potendo saltare, non subisce da essi interferenze sul proprio movimento.

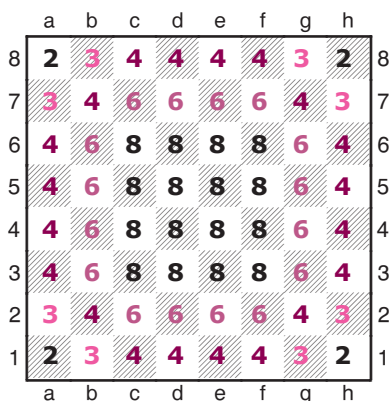


Diagramma 1.5

Numero di case controllate da un Cavallo dalle varie posizioni sulla scacchiera

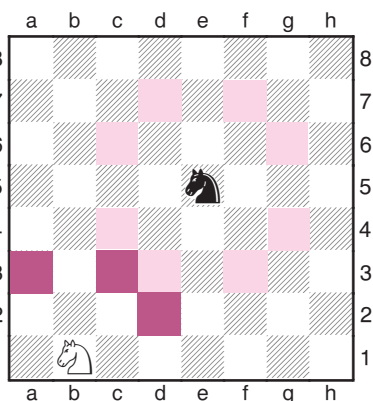


Diagramma 1.7

Il Cavallo posto su casa bianca (b1) controlla solo case nere, quello su casa nera (d5) solo case bianche

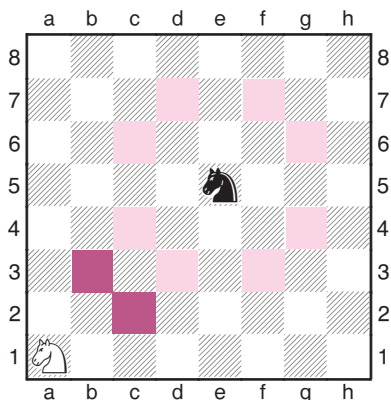


Diagramma 1.6

E' evidenziato il C.E.C. del Cavallo: controlla 8 case al centro e 2 dall'angolo

Il Cavallo ha sicuramente la possibilità teorica di controllare tutte le case della scacchiera, però è importante notare come, trovandosi su di una casa di un determinato colore, possa controllare solo caselle del colore opposto.

Questo rende molto interessante la sinergia con pedoni o Alfiere, che invece sono in grado di controllare solo caselle del colore in cui si trovano: se posti in un certo modo, su case dello stesso colore formeranno una barriera contro i pezzi nemici con movimento a corto raggio (Re e Pedoni).

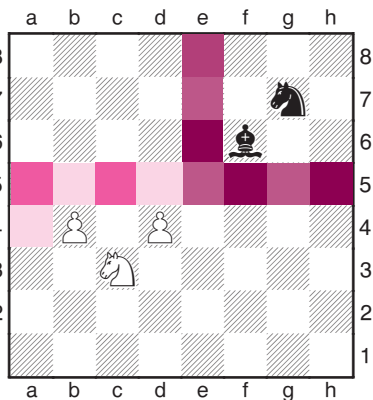


Diagramma 1.8

Due esempi di sinergia tra / e s, o tra / e ¥. Una volta evidenziate le case controllate dai pezzi, si può notare come esse costituiscono un "muro"

### C) L'Alfiere

E' l'altro pezzo leggero, in eterno dualismo con il Cavallo.

Potenzialmente è più forte del suo alter-ego, vista la possibilità di esercitare un'azione di controllo efficace partendo anche dal bordo della scacchiera (il fianchettamento dell'Alfiere, ovvero la possibilità di posizionarlo in b2 o g2, è utilizzato di frequente).

Ha comunque un C.E.C. abbastanza elevato, segno che anche nel suo caso la centralizzazione può essere utile.

Va però detto che, paragonata a quella del Cavallo, essa non ha gli stessi effetti sul miglioramento dell'attività del pezzo.

I difetti che lo rendono di valore simile al Re e al Cavallo sono l'impossibilità di controllare tutte le case della scacchiera (può raggiungere solo quelle del suo colore) e l'estrema riduzione che subisce la sua azione nel caso ci siano pedoni inamovibili sulla scacchiera.

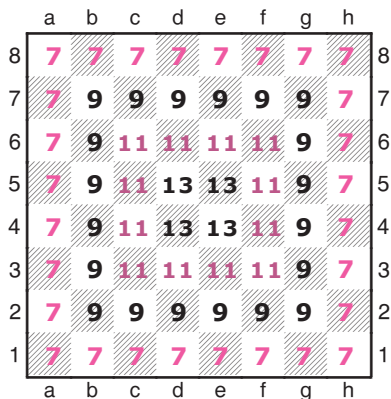


Diagramma 1.9

Attività dell'Alfiere in campo aperto (senza pezzi che ne ostacolano il movimento)

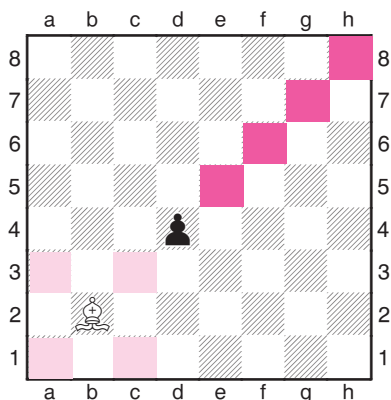


Diagramma 1.10

L'Alfiere in b2 avrebbe la possibilità di controllare 9 caselle, ma per via della presenza del § in d4 è limitato a 4

Collochiamolo al centro e confrontiamolo col Cavallo: appare chiaro che nella scelta di centralizzazione tra i due pezzi, in genere è da preferirsi quella del Cavallo, che può arrivare a quadruplicare la sua efficacia.

Va però detto che, qualora sia necessario raggiungere un obiettivo lontano, la velocità dell'Alfiere a Centro Aperto è molto maggiore rispetto a quella dell'altro pezzo leggero.

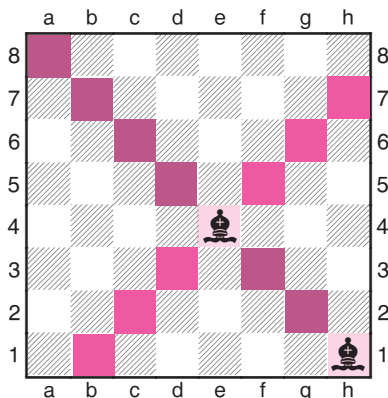


Diagramma 1.11

Abbiamo visto nel diag. 1.6 che nel trasferirsi da un angolo al centro, il Cavallo quadruplica la sua forza. L'Alfiere quasi la raddoppia (h1-e4) passando da 7 a 13 case controllate

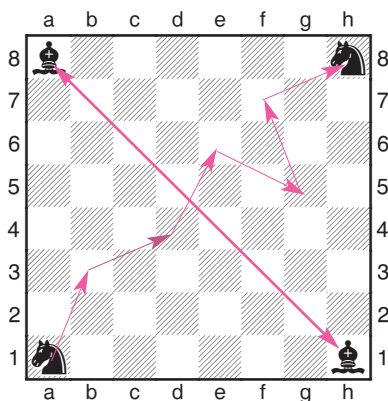


Diagramma 1.12

Per andare da un angolo all'altro della scacchiera, il Cavallo necessita di 6 mosse, l'Alfiere di 1 sola

## D) Il Re

In questa prima fase non considereremo l'aspetto più affascinante della presenza del Re nel gioco degli scacchi - ci riferiamo all'attacco sul Re stesso che ha come fine lo scacco matto - ma ci concentreremo sulla sua capacità dinamica di controllare le case della scacchiera. Questo aspetto è importante qualora non vi siano più pericoli sulla scacchiera, quindi nella fase finale della partita. L'azione continua, la capacità di controllare tutte le case della scacchiera, e la lentezza sono le caratteristiche principali di questo pezzo.

Il Re si trova veramente a malpartito solo negli angoli e nei bordi della scacchiera; già a partire dalla seconda **corona** della scacchiera (b2-b7-g7-g2) il Re esplica al massimo la propria azione di controllo delle case. La centralizzazione (in finale) è quindi fondamentale, non tanto per il valore del C.E.C. (in questo caso non significativo in quanto il Re controlla il massimo di case semplicemente non trovandosi sul bordo della scacchiera), quanto per avere, partendo dal centro, una maggiore velocità nell'intervenire in ogni posizione della scacchiera.

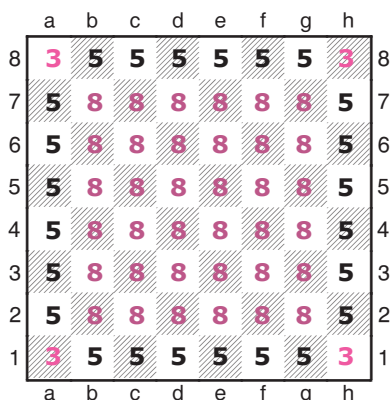


Diagramma 1.13

Già dalla seconda corona (b2-b7-g7-g2) il Re controlla 8 case, il suo massimo

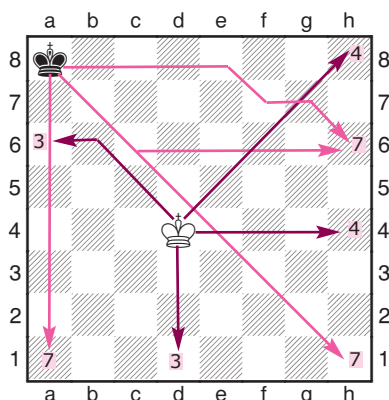


Diagramma 1.14

Il Re in **a8** impiegherà **7** mosse per raggiungere la prima traversa o la colonna **h**. Il Re in **d4** al massimo **4** per ogni casa

L'efficacia del Re è paragonabile a quella dell'Alfiere e del Cavallo, ma rispetto a questi pezzi è più lento e può essere ostacolato (come l'Alfiere dai pedoni). In compenso può controllare tutte e 64 le case della scacchiera.

Avendo un'efficacia simile a quella dei pezzi minori è importante che il Re partecipi attivamente alle battaglie finali della partita. Non farlo intervenire per paura dello scacco matto, avrebbe lo stesso effetto negativo del non utilizzare un Alfiere o un Cavallo.

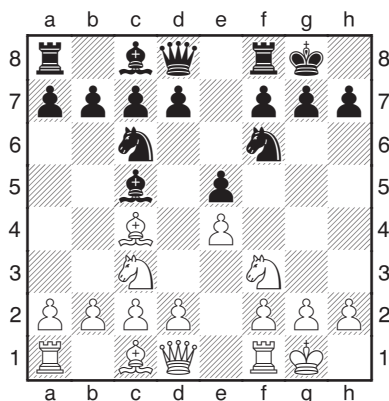


Diagramma 1.15

All'inizio il Re deve rimanere protetto dietro ai propri pedoni