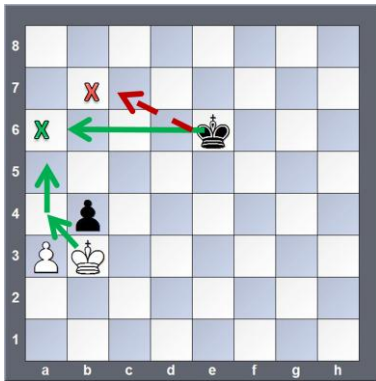


## SCHEMA n.2

**ARGOMENTI:** *Esercizio sulle Case Critiche, Matto con Re+Torre, Matto con RE + 2 Alfieri*



**Esercizio sulle Case Critiche:** muove il B.

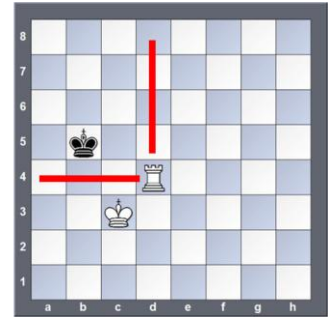
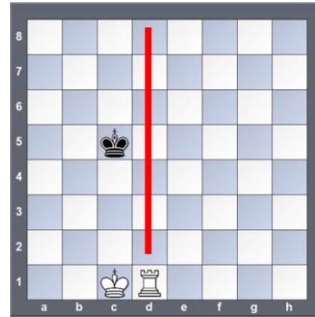
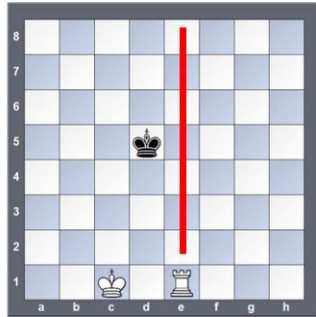
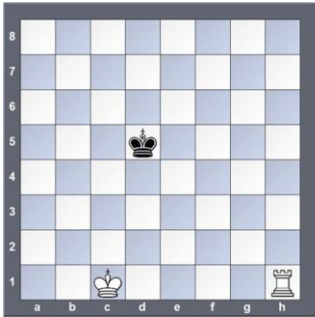
La mossa istintiva è Rxb4: è errata poiché il Re B. non riesce ad arrivare alla CC b7, relativa al pedone di torre a3, prima del Re N.

La mossa corretta è axb; il Re B. riesce infatti ad arrivare prima del Re N. in a6 che è una delle CC del pedone bianco che ora si trova in b4, avendo catturato il pedone N.

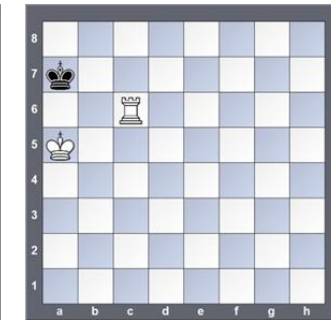
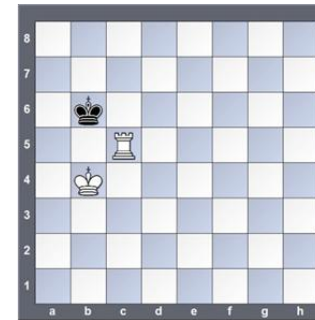
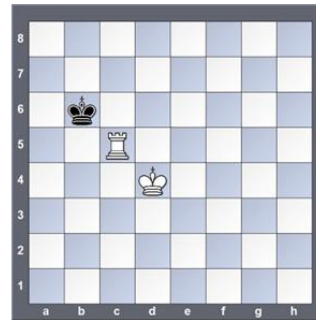
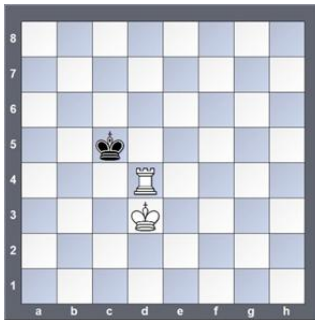
Quindi, prima di decidere quale mossa effettuare, è necessario calcolare in base alle Case Critiche

### Matto con Re + Torre

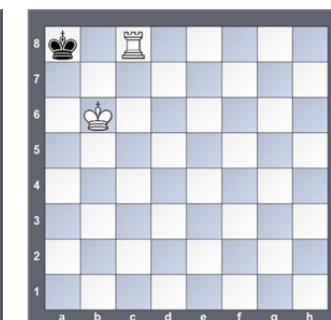
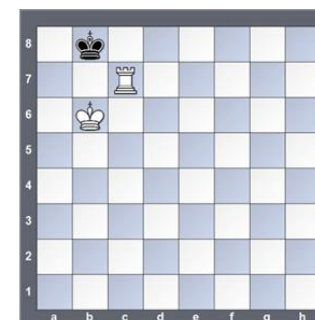
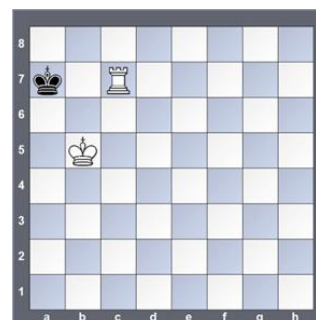
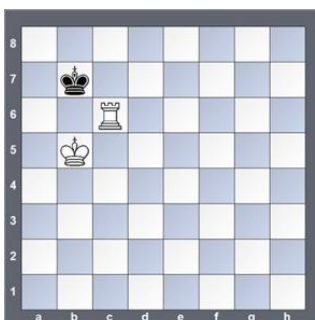
1. Definizione di una BARRIERA per limitare il movimento del Re avversario
2. Avvicinamento della Torre al proprio Re che la difenderà dalle minacce del Re avversario; barriere sempre più restrittive



3. Progressivo respingimento del Re N. verso l'angolo prescelto, mediante movimenti alternati di Torre e di Re in opposizione

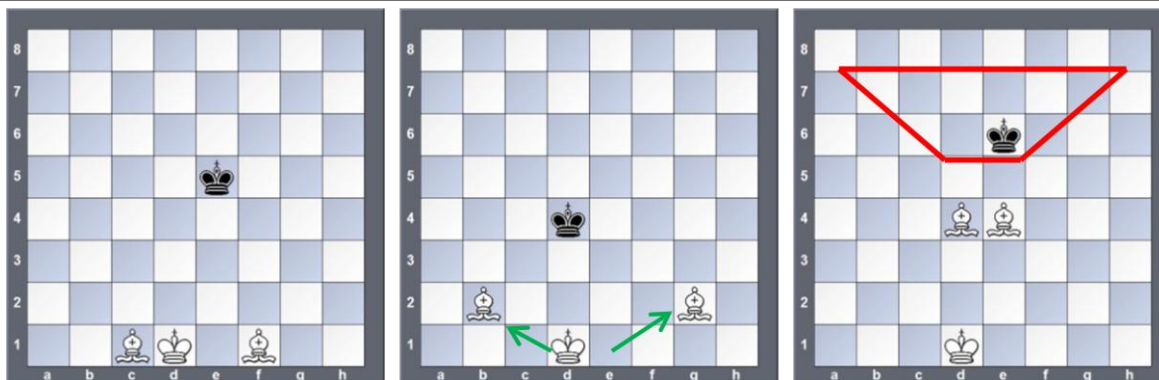


4. Confinamento del Re N. nell'ultima traversa, OPPOSIZIONE, scacco matto inferto con movimento di Torre

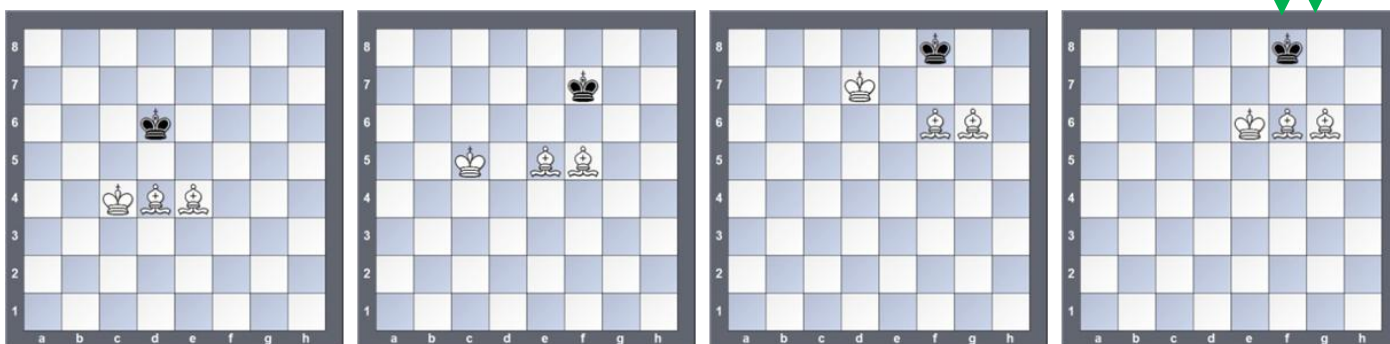


**Matto con Re + 2 Alfieri**

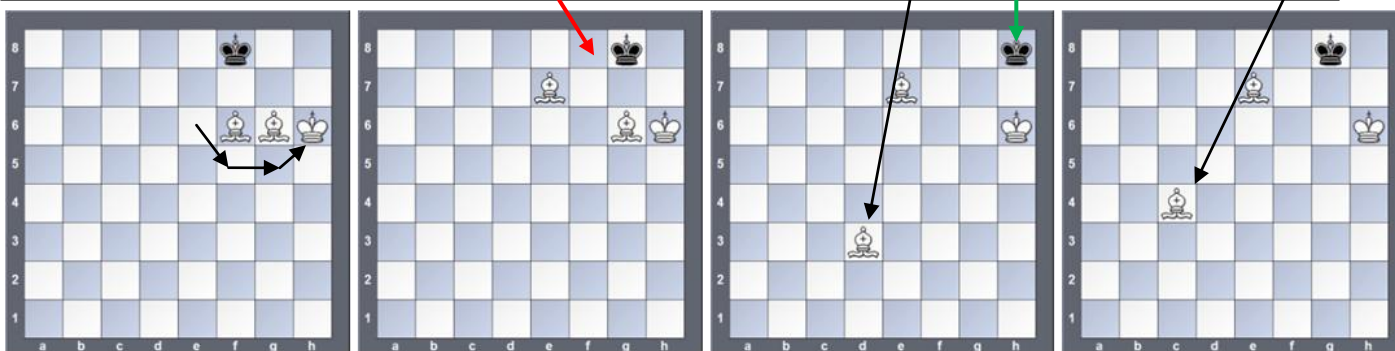
- Movimento oculato degli alfieri (reciproca protezione per non essere catturati dal Re N.) per conseguire l'APPAIAMENTO (se necessario, cioè se il Re N. avanza verso uno degli alfieri, muovere anche il Re)



- Avvicinamento del Re agli alfieri, avanzamento nel campo in cui si può muovere il Re N, limitandone il movimento fino alle sole case disponibili: **f8,g8**



- Traslazione del Re B per portarsi di fronte al Re N che verrà costretto **all'angolo h8**
- Alfiere campo scuro blocca la **casa f8** costringendo il Re N. **in h8**
- Alfiere campo chiaro perde un tempo (mossa qualsiasi: in questo esempio va in d3) per colpire il Re N alla sua prossima mossa nell'unica casa disponibile: **g8**; ora il Re N. è in g8 e l'alfiere campo chiaro da' scacco ponendosi in c4



- Finalmente possiamo infliggere lo **SCACCO MATTO** (Alfiere campo scuro in f6).

