

**Visualizzazione  
edizione speciale  
per giocatori di scacchi  
malvedenti o ciechi**

vedere senza la scacchiera

di  
**Rodolfo Pardi**



**Gatteria**  
Milano

*Copyright Rodolfo Pardi 2017*

# Autore

Titolo: Visualizzazione per giocatori di scacchi  
edizione speciale  
malvedenti o ciechi  
vedere senza la scacchiera

Autore testo: Rodolfo Pardi  
Autore illustrazioni: Evelyne Nicod

Editore: Gatteria [www.gatteria.it](http://www.gatteria.it)

1a edizione ebook 10 aprile 2017. Versione 4a

ISBN 978-88-87709-....

Copyright: testo © Rodolfo Pardi 2012  
illustrazioni © Evelyne Nicod 2003

Diritti: tutti i diritti riservati. All Rights reserved. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, del testo e delle illustrazioni.



Copyright Rodolfo Pardi 2017

# Indice

- [Frontespizio](#)
- [Presentazione](#)
- [1 Esercizi preliminari](#)
- [2 Riconoscimento case](#)
- [3 Test di ingresso](#)
- [4 Salto del Cavallo](#)
- [5 Allenamento](#)
- [6 Alla cieca](#)
- [7 Con scacchiera](#)
- [8 Memorizzazione](#)
- [9 Conclusione](#)
- [Lecture consigliate](#)
- [Simboli](#)
- [Definizioni](#)
- [Diagrammi](#)
- [Fine](#)

Copyright Rodolfo Pardi 2017

# Presentazione

**Questo libro è stato preparato appositamente per giocatori non vedenti o malvedenti.** Ha avuto un buon successo da 5 anni nell'edizione per vedenti in Italiano e Inglese.

**Viene offerto inizialmente a un prezzo promozionale in quanto l'utilizzo con TTS deve essere verificato con un numero sufficiente di dispositivi di giocatori non vedenti.**

Al momento dell'uscita è fruibile senz'altro su:

**Kindle Fire 7" dalla quarta generazione**, che hanno un TTS (text to speech) in Italiano;.  
sull'**iPad2** tramite il proprio TTS.

Per il Kindle della seconda generazione sono riuscito a leggere l'estratto in italiano cercando il file B06Y557WGC\_EBSP.prc e aprendolo con l'applicazione gratuita "@Voice Lettore Vocale".

Non ho trovato altro che funzioni, ma non ho provato tutte le combinazioni di dispositivi e TTS. Se capite l'inglese, l'edizione in questa lingua è: ascoltabile un po' su qualunque cosa.

## **Dove non funziona:**

Un Kindle tradizionale non è adatto perché non ha sintetizzatore vocale. A parte forse l'ultima versione del Paperwhite, con accorgimenti per trasmettere su bluetooth o cuffiette, con apposito addon, ma forse solo in inglese, informatevi.

Un laptop con installato il Kindle per PC non serve perché lo screen reader non legge il testo, a meno di non utilizzare l'ultimissimo costoso Jaws 18.

Copyright Rodolfo Pardi 2017

Se niente di quello che avete funzionasse bene, scrivetemi all'indirizzo in fondo al libro e vi invierò l'Html (senza diagrammi visibili) che vi permetterà senz'altro di utilizzare lo screen reader.

La versione html aperta con IE vers 6, Firefox vers 5 e Chrome vers 49, funziona. Per leggerli poi lo screen reader NVDA funziona.

**Comunque vi consiglio di scaricare l'anteprima gratuita e di provarla sul VOSTRO dispositivo.**

Il file originale in html è perfettamente fruibile su un desktop o laptop mediante l'impiego di screen reader come Jaws e NVDA. I quali per poter leggere il FEN della posizione del diagramma sono in grado di distinguere maiuscole da minuscole ed avanzare lettera per lettera.

Questo ebook rappresenta un approccio originale:

la posizione è inserita direttamente in corrispondenza del diagramma testualmente, con dizione tipo "Cavallo bianco, in Bravo 2, Re nero, in Delta 4, Re bianco, in Hotel 1" se i pezzi sono pochi, o invece con un FEN fonetico se i pezzi sono tanti, "Traversa 8: Torre nera, Cavallo nero, ecc. Torre nera, barra." partendo dall'alto a sinistra come un FEN. Piuttosto che l'usuale notazione algebrica, difficile da capire e ricordare se la lettura vocale sul Kindle va troppo veloce e non si riesce a rallentare abbastanza. Direttamente sotto il diagramma.

Nella pagina seguente un esempio di quello che potrete ascoltare con il vostro TTS. Provatelo sulla pagina di anteprima di Amazon, poi **scaricate l'anteprima gratuita e provatela sul VOSTRO dispositivo Kindle.**

Copyright Rodolfo Pardi 2017

Per migliorare la leggibilità col TTS viene impiegata la notazione fonetica modificata (Nato), ossia Alfa, Bravo, Charlie invece di Anna, Bella, Cesar usata nei tornei e per corrispondenza

Esempio della posizione del diagramma 6.2, verificate se riuscite ad ascoltarlo e usarlo.

Ottava traversa: Torre nera, Cavallo nero, Alfiere nero, Donna nera, Re nero, Alfiere nero, casa vuota, Torre nera, Qbarra.

Settima traversa: due pedoni neri, casa vuota, cinque pedoni neri, barra.

Sesta traversa: due case vuote, pedone nero, due pedoni neri, Cavallo nero, due pedoni neri, barra.

Quinta traversa: sei case vuote, Alfiere bianco, casa vuota, barra.

Quarta traversa: tre case vuote, pedone bianco, quattro case vuote, barra.

Terza traversa: quattro case vuote, pedone bianco, tre case vuote, barra.

Seconda traversa: tre pedoni bianchi, due case vuote, tre pedoni bianchi, barra.

Prima traversa: Torre bianca, Cavallo bianco, casa vuota, Donna bianca, Re bianco, Alfiere bianco, Cavallo bianco, Torre bianca, barra.

Istruzione per fruire al meglio il libro:

Sotto i diagrammi con numerosi pezzi c'è il FEN vocale, con tutti i pezzi al posto giusto, esplorando con lo screen reader si può ascoltare dove sono posizionati i pezzi.

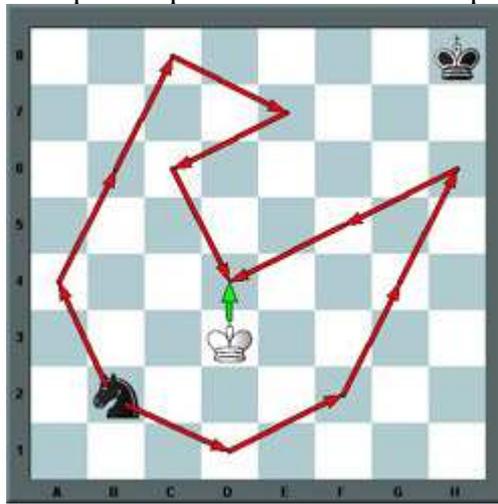
Ringrazio il FCM Andrea Gori che mi ha dato l'idea di trasformare i miei libri in modo che possano essere utilizzati da non vedenti e Claudio Levantini che mi ha gentilmente concesso di utilizzare il suo programma per la creazione di diagrammi ascoltabili.

**Mi risulta che questo sia il primo libro di scacchi per non vedenti su Kindle. Se vi è stato utile vi prego di lasciare una recensione motivata, segnalando il dispositivo sul quale lo avete letto. Per consigli e segnalazioni di inconvenienti vi prego di utilizzare la mail in fondo al libro. Grazie.**

**Per i lettori non vedenti avrei potuto togliere le immagini dei diagrammi, che ho lasciato perché utili agli ipovedenti e all'eventuale istruttore di supporto.**

Anche i giocatori vedenti potranno averne utilità per arrivare a giocare alla cieca.

Copyright Rodolfo Palmieri



Cavallo nero in Bravo 2, Re bianco in Delta 3 va in Delta 4, Re nero in Hotel 8

Soluzione: Cavallo Delta 1, Cavallo Foxtrot 2, Cavallo Golf 4, Cavallo Hotel 6, Cavallo Foxtrot 5 scacco

Conoscenza e abilità non sono sinonimi, benchè di solito la prima sia un presupposto della seconda, ma non basta: se ancora lasciate ( o addirittura mettete) un pezzo in presa, un centounesimo libro di aperture o partite commentate, oltre ai cento che avete già vi sarebbe di poca utilità

L'universo scacchistico comprende in questo momento almeno 500 Gbytes di libri in formato PDF o djvu, di innumerevoli fortissimi programmi di gioco, di centinaia di filmati di istruzione, degli stessi libri di cui sopra in formato Chessbase, un mare nel quale il g.iocatore che voglia istruirsi può perdersi.

Qualche libro propone esercizi di visualizzazione senza scacchiera, qualcuno molto facile, qualcuno molto difficile. In entrambi i casi avrete probabilmente abbandonato dopo poco.

In realtà esiste una stretta correlazione tra visione e abilità, come contrapposta alla conoscenza. Il giocatore più abile, vede di più e meglio. Mi ricordo come nei primi tornei, analizzando la partita con l'avversario più forte, mentre io facevo fatica a seguire il formulario, lui andava avanti mossa dopo mossa senza guardarlo. E già avevo sprecato un po' di tempo a registrare le mosse, e qualche volta in modo errato, tanto da rendermi difficile ricostruire la partita.

Invece di proporvi qualche centinaio di indovinelli, o tentare di farvi ricostruire una posizione vista pochi istanti (ho visto una lezione dove il povero allievo non ci riusciva, e il mastro impietoso non andava avanti) proporrò una progressione, che comincia da pochi esercizi sulla scacchiera reale, utilizzando il Cavallo, segue con il riconoscimento del colore delle case, il posizionamento e le case minacciate in apertura da Cavalli e Alfieri, qualche esercizio di mossa di un pezzo singolo su scacchiera vuota, altri esercizi dove dopo una sequenza iniziale breve vi viene chiesto come muovereste, ed avanti con complessità maggiori, fino a sfiorare l'obiettivo ambizioso di giocare alla cieca.

Una cosa importante, sfruttando la possibilità del Kindle di annotare, segnerete il tempo.

E la domanda sarà su una pagina, e la risposta, che potrete vedere solo per controllare, sulla seguente.

Questa monografia è mirata a giocatori fino alla 2N. Ma è utile come allenamento fino ai CM, che ovviamente possono saltare la parte facile.

Nel 1815 il Cancellieri, pag 44 " ... fra gli altri pregi del Gesuita Girolamo Saccheri di S. Remo ... sapeva regolare a un tempo tre diversi giuochi di scacchi, senza vedere lo Scacchiere, conducendoli a mente per tal maniera, che quantunque fossero intavolati per vie diverse, il più delle volte li finiva tutti e tre insieme, con dare lo Scacco matto. Di più, se anche a taluno così fosse piaciuto, ritesseva poi di bel nuovo a memoria tutte le mosse, finchè riconduceva tutti i pezzi al lor posto. ... Questo giuoco non può ben eseguirsi, da chi non è fornito d'ingegno, e di memoria."

Buona lettura e buone partite.

Rodolfo Pardi, bibliotecario, Arbitro e Istruttore FSI

## **Introduzione a questa edizione Kindle**

Questa edizione di *Chess Visualisation* è stata preparata specificatamente per il lettore Kindle Fire dalla quarta generazione in avanti, in quanto ha un TTS in grado di leggere in Italiano.

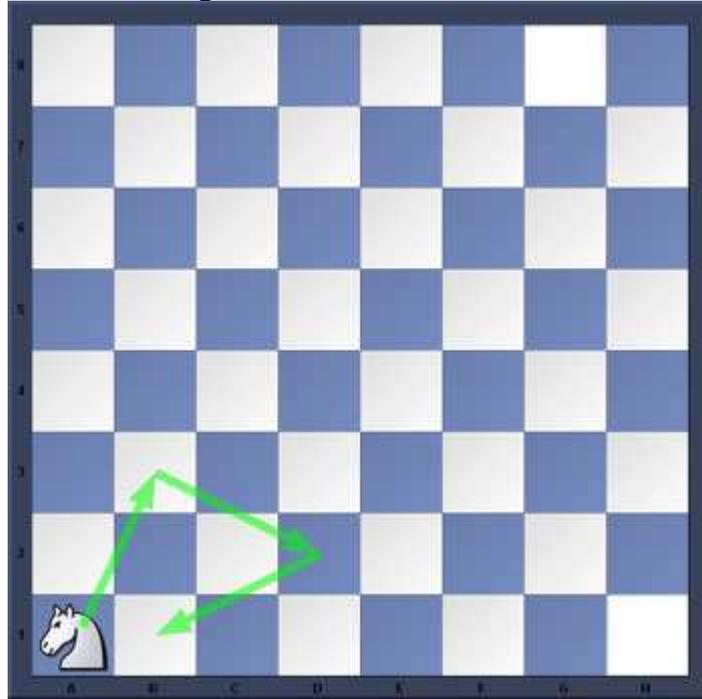
Di principio, prima viene il test, e alla pagina seguente la soluzione.

Sperando che abbiate gradito questa edizione per Kindle, vi segnalo la presenza su Amazon del del manuale *Chess Patterns, 50 schemi essenziali di scacchi*, da memorizzare e riconoscere istantaneamente.

Copyright Rodolfo Pardi 2017

# 1 Esercizi preliminari

Diagramma 1.1 Salto di Cavallo



Cavallo Alfa 1 , Cavallo Bravo 3, Cavallo Delta 2, Cavallo Bravo 1

Su una scacchiera vuota (che può essere utilmente questa simulata del Kindle), posizionate un Cavallo in Alfa 1 . Muovete poi per andare in Bravo 1. Esempio alla pagina seguente.

Copyright Rodolfo Pardi 2017



Cavallo Alfa 1 , Cavallo Charlie 2, Cavallo Alfa 3 , Cavallo Bravo 1

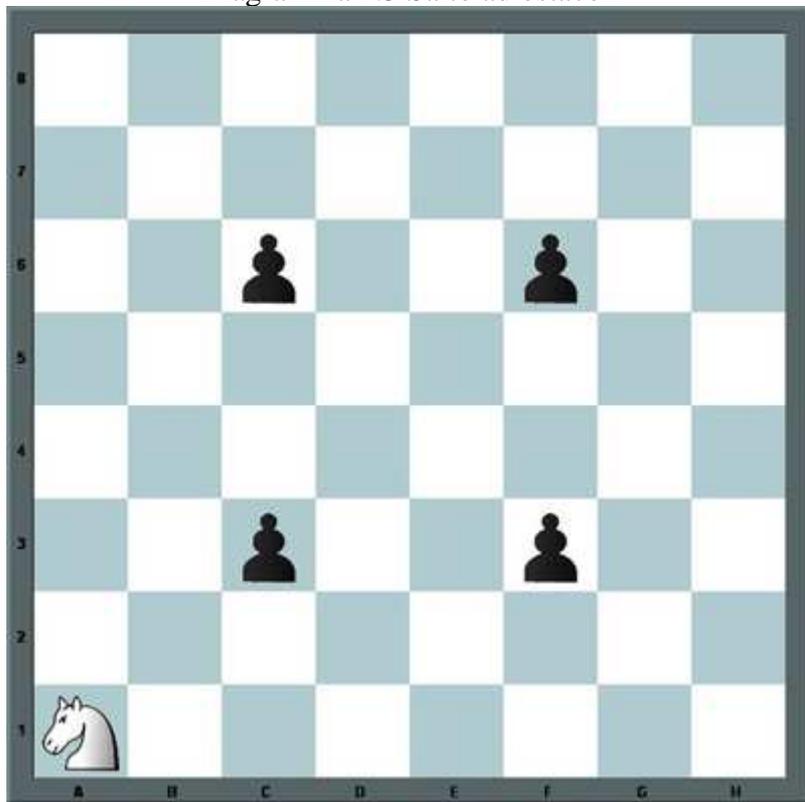
Adesso, riportando ogni volta il Cavallo in Alfa 1 , andate in tutte le case, in senso orario e in spirale. Cioè Cavallo Alfa 1 Bravo 2, Cavallo Alfa 1 Charlie 1, Cavallo Alfa 1 Delta 1, ... Cavallo Alfa 1 Alfa 3 , Cavallo Alfa 1 Alfa 2 , Cavallo Alfa 1 Bravo 2, Cavallo Alfa 1 Charlie 2, e così via fino ad avere coperto tutte le case.

Non cercate le varianti, basta un modo.

Segnate il TEMPO, utilizzando il sistema delle frecce centrali sul vostro Kindle, annotando sulla parola TEMPO. In modo da confrontare la prossima volta.

Copyright Rodolfo Parigi 2014

### Diagramma 1.3 Salto ad ostacoli



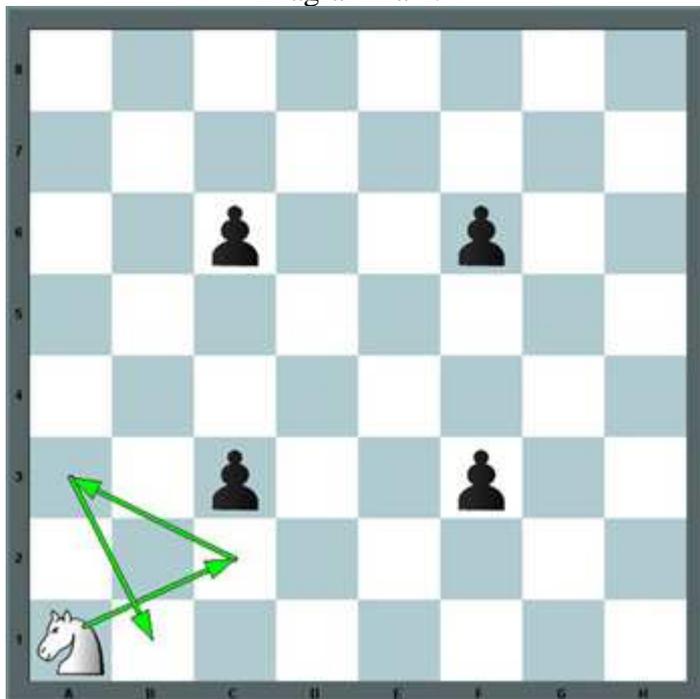
Cavallo bianco in Alfa 1 e pedoni neri in Charlie 3, Charlie 6, Foxtrot 3, Foxtrot 6

Organizzate la scacchiera con i quattro pedoni neri mostrati, che impediscono l'accesso di 8 case attaccate. Ripetete di nuovo il giro di Cavallo, evitando di transitare per le case dove sareste catturati (e anche, come ha fatto un allievo, di catturare un pedone).

Segnate il TEMPO. Esempi nella pagina seguente.

Copyright Rodolfo Pardi 2017

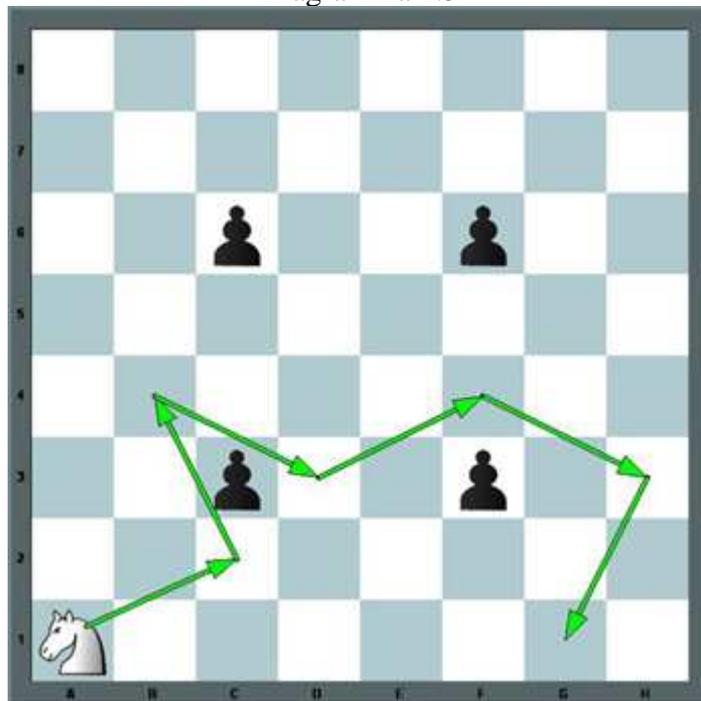
Diagramma 1.4



Cavallo Alfa 1 Cavallo Charlie 2, Cavallo Alfa 3 , Cavallo Bravo 1

Copyright Rodolfo Pardi 2017

Diagramma 1.5



Cavallo Alfa 1 , Cavallo Charlie 2, Cavallo Bravo 4, Cavallo Delta 3, Cavallo Foxtrot 4, Cavallo Hotel 3, Cavallo Golf 1

Può aiutare nell'ultimo caso vedere che bisogna arrivare prima in Hotel 3.  
Se ve la sentite, provate a mente senza una scacchiera davanti, un CM ce la fa.

Copyright Rodolfo Pardi 2014

## 2 Riconoscimento case

E adesso, mettete da parte la scacchiera e passiamo al riconoscimento del colore delle case a mente.

Il vecchio metodo consisteva nel ritagliare 64 cartoncini, come un mazzo di carte, identificarli da una parte con la coordinata della casa, e sull'altro lato col colore bianco o nero. Mischiare, estrarre e girare per verificare. Ormai c'è un sito Internet che vi propone l'esercizio e segna anche il tempo: <http://www.chessvideos.tv/chess-visualizer-squares-colors.php>

In mancanza: Bravo 7, Foxtrot 2, Hotel 5, Alfa 4 , Foxtrot 6. Segnate il TEMPO.

L'immagine della pagina seguente aiuta.



### 3 Test di ingresso

Nella partita spesso è necessario calcolare concretamente delle variazioni. Ovviamente a mente, non è concesso prendere appunti. La capacità di vedere nella mente le posizioni è di assoluta importanza, e può essere migliorata con appositi esercizi di visualizzazione.

#### TEST A

Usando la funzione di annotazione del Kindle, scrivete le risposte alle seguenti domande:

- 1 Quale è il colore di Bravo 6?
  - 2 Quale è il colore di Golf 6?
  - 3 Come può un Alfiere arrivare a Bravo 6 partendo da Golf 4?
  - 4 Tutte le vie più brevi per muovere un Cavallo da Delta 4 a Alfa 8.
- Risposte alla pagina seguente.

Copyright Rodolfo Pardi 2017

1 nero

2 bianco

3 non può

4 1 Cavallo Delta 4 - Echo 6 - Charlie 7 - Alfa 8 2 Cavallo Delta 4 - Bravo 5 - Charlie 7 - Alfa 8

Se non avete risposto correttamente a tutte e 4 le domande, siete a livello principiante. Altrimenti fate il test seguente.

Copyright Rodolfo Pardi 2017

## TEST B

1

Bianco: Re Golf 1, Donna Delta 3, Cavallo Foxtrot 8 Pedoni: Bravo 3, Echo 5, Golf 2, Hotel 2

Nero: Re Hotel 8, Donna Delta 2, Alfiere Charlie 1 Pedoni: Alfa 4 , Bravo 4, Golf 7, Hotel 6

Mossa al Bianco

Mossa al Nero

Copyright Rodolfo Pardi 2017



Posizione iniziale. Dopo 1. Echo 4 Charlie 6 , 2. Delta 4 Delta 5 , 3. Cavallo Charlie 3 Delta cattura Echo 4 , 4. Cavallo cattura Echo 4 Cavallo Delta 7 , 5. Donna Echo 2 , Cavallo Golf Foxtrot 6 raccomandate la migliore mossa per il Bianco.

Copyright Rodolfo Pardi 2017

Diagramma 3.2 Matto affogato



FEN: t1adralt / pp1cpppp / 2p2c2 / 8 / 3PC3 / 8 / PPP1DPPP / T1A1RACT /

- Ottava traversa: Torre nera, casa vuota, Alfiere nero, Donna nera, Re nero, Alfiere nero, casa vuota, Torre nera, barra
- Settima traversa: due pedoni neri, casa vuota, Cavallo nero, quattro pedoni neri, barra.
- Sesta traversa: due case vuote, pedone nero, due case vuote, Cavallo nero, due case vuote, barra.
- Quinta traversa: otto case vuote, barra.
- Quarta traversa: tre case vuote, pedone bianco, Cavallo bianco, tre case vuote, barra.
- Terza traversa: otto case vuote, barra.
- Seconda traversa: tre pedoni bianchi, casa vuota, Donna bianca, tre pedoni bianchi, barra.
- Prima traversa: Torre bianca, casa vuota, Alfiere bianco, casa vuota, Re bianco, Alfiere bianco, Cavallo bianco, Torre bianca, barra.

Cavallo da Echo 4 a Delta 6 Matto affogato

Copyright Rolando Pardi 2017

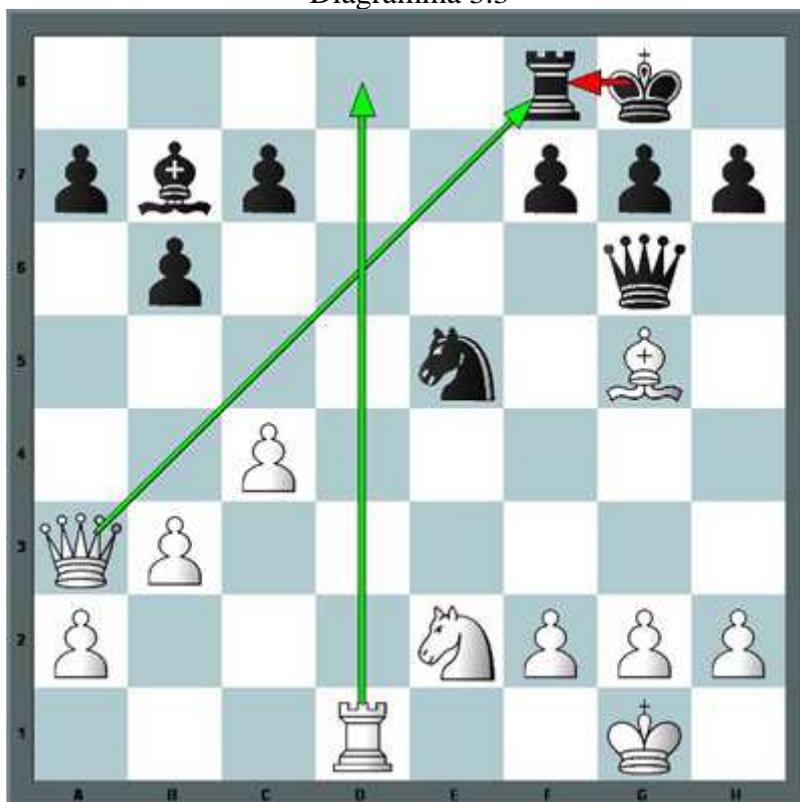
Bianco: Re Golf 1, Donna Alfa 3 , Torre Delta 1, Alfiere Golf 5, Cavallo Echo 2 Pedoni:Alfa 2 , Bravo 3, Charlie 4, Foxtrot 2, Golf 2, Hotel 2

Nero: Re Golf 8, Donna Golf 6, Torre Foxtrot 8, Alfiere Bravo 7, Cavallo Echo 5 Pedoni: Alfa 7, Bravo 6, Charlie 7, Foxtrot 7, Golf 7, Hotel 7

Mossa al Bianco. Cosa?

Copyright Rodolfo Pardi 2017

Diagramma 3.3



FEN: 5tr1 / pap2ppp / 1p4d1 / 4c1A1 / 2P5 / DP6 / P3CPPP / 3T2R1 /

- Ottava traversa: cinque case vuote, Torre nera, Re nero, casa vuota, barra.
- Settima traversa: pedone nero, Alfiere nero, pedone nero, due case vuote, tre pedoni neri, barra.
- Sesta traversa: casa vuota, pedone nero, quattro case vuote, Donna nera, casa vuota, barra.
- Quinta traversa: quattro case vuote, Cavallo nero, casa vuota, Alfiere bianco, casa vuota, barra.
- Quarta traversa: due case vuote, pedone bianco, cinque case vuote, barra.
- Terza traversa: Donna bianca, pedone bianco, sei case vuote, barra.
- Seconda traversa: pedone bianco, tre case vuote, Cavallo bianco, tre pedoni bianchi, barra.
- Prima traversa: tre case vuote, Torre bianca, due case vuote, Re bianco, casa vuota, barra.

Donna Foxtrot 8 scacco , Re cattura Foxtrot 8, Torre Delta 8 matto Sequenza matto di corridoio

Copyright Folio Parodi 2017

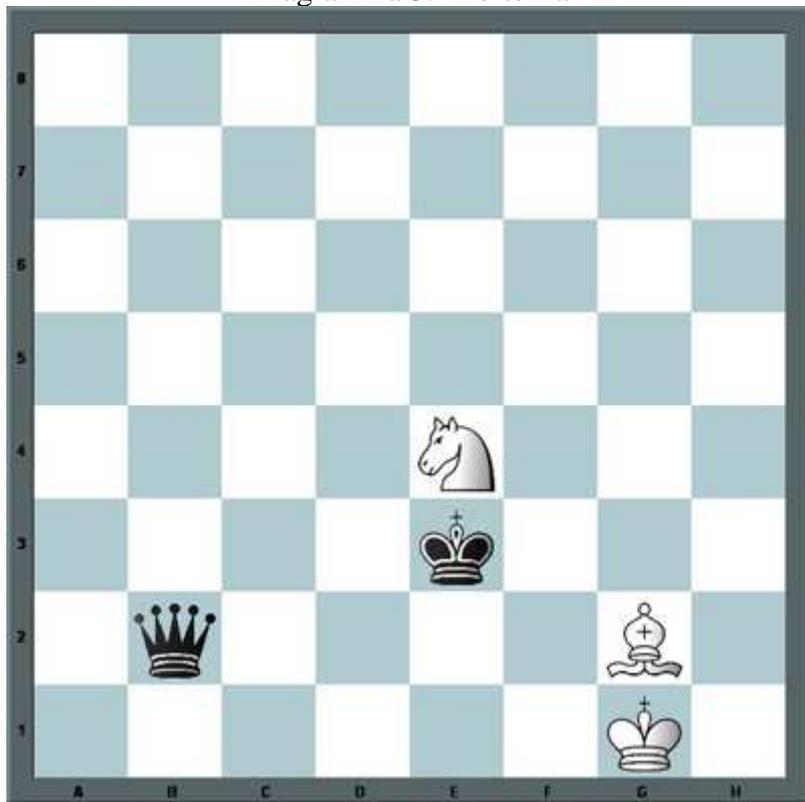
4

Bianco: Re Golf 1, Alfiere Golf 2, Cavallo Echo 4

Nero: Re Echo 3, Donna Bravo 2

Mossa al Nero. Può vincere? Come?

*Copyright Rodolfo Pardi 2017*



Bianco Re in Golf 1, Alfiere in Golf 2, Cavallo in Echo 4 / Nero Donna in Bravo 2, Re in Echo 3

Il Bianco non può vincere, perchè il suo Re non ha la possibilità di entrare nell'angolo per aiutare la Donna. Il Bianco muove semplicemente il Re nell'angolo.

Se non avete risposto correttamente a tutte le domande, siete al livello intermedio, e dovrete cominciare ad allenarvi per la visualizzazione.

Se avete risposto a tutto, avete una buona visualizzazione, e potete migliorare la vostra abilità con esercizi specifici avanzati.

- Prendete un libro con esercizi di tattica. Guardate al diagramma di una posizione per qualche tempo, per memorizzarla. Dopo risolvete la combinazione con tutte le mosse candidate e le risposte dell'avversario.

- Leggete una partita senza guardare la scacchiera.

- Giocate partite di allenamento con qualche amico. Se è più debole dovrebbe giocare alla scacchiera dicendovi le mosse, e dovrete rispondere senza guardare la scacchiera (ma annotando le mosse).

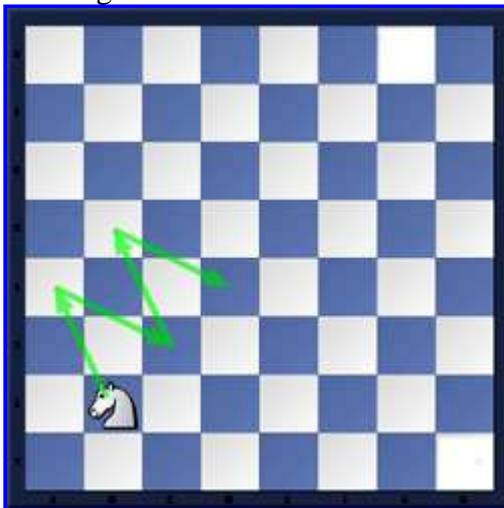
Copyright Rodolfo Pardi 2017

# 4 Salto del Cavallo

Cavallo in Bravo 2 deve andare in Delta 4. Tutti i modi. Segnate il TEMPO.

Copyright Rodolfo Pardi 2017

Diagramma 4.1 Salti di Cavallo:



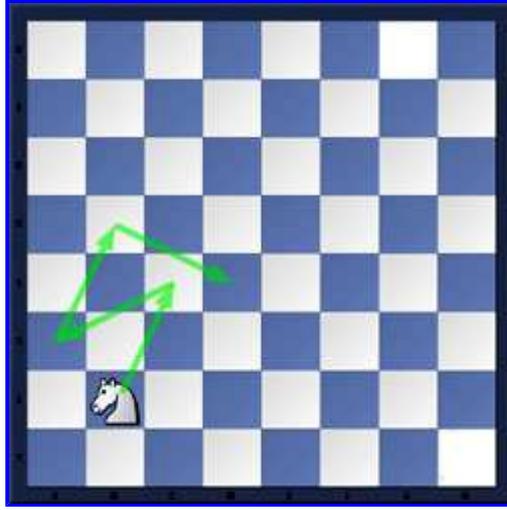
Cavallo Bravo 2, Cavallo Alfa 4 , Cavallo Charlie 3, Cavallo Bravo 5, Cavallo Echo 4  
Diagramma 4.2 Salti di Cavallo:



Cavallo Bravo 2, Cavallo Charlie 4, Cavallo Delta 2, Cavallo Bravo 3, Cavallo Echo 4  
Diagramma 4.3 Salti di Cavallo:



Cavallo Bravo 2, Cavallo Charlie 4, Cavallo Delta 2, Cavallo Foxtrot 3, Cavallo Echo 4  
Diagramma 4.4 Salti di Cavallo:



Cavallo Bravo 2, Cavallo Charlie 4, Cavallo Alfa 3 , Cavallo Bravo 5,Cavallo Alfa 8, Cavallo Charlie 6, Cavallo Bravo 5,  
Questi diagrammi mostrano diversi modi per il Cavallo in Bravo 2 di arrivare a Echo 4

Copyright Rodolfo Pardi 2017

Senza diagramma. Salto ad ostacoli. Il Cavallo è sempre in Bravo 2, e deve dare scacco al Re avversario in Delta 4, senza passare per le case a fianco del Re dove potrebbe essere catturato. Almeno due modi.  
Segnate il TEMPO

*Copyright Rodolfo Pardi 2017*

Diagramma 4.5 Soluzioni:



Posizione: Cavallo bravo in Bravo 2, Re nero in Delta 4, Re bianco in Hotel 1

Soluzioni: Cavallo Bravo 2, Cavallo Delta 1, Cavallo Foxtrot 2, Cavallo Hotel 3, Cavallo Foxtrot 4, Cavallo Echo 6 scacco

Cavallo Bravo 2, Cavallo Alfa 4 , Cavallo Bravo 6, Cavallo Alfa 8, Cavallo Charlie 6, Cavallo Bravo 5 scacco

A parte il migliorare la capacità di visualizzazione, il ricordarsi questo pattern di Re e Cavallo, dove il Cavallo deve fare 5 mosse per dare scacco al Re, vi aiuterà in un finale a posizionare in questo modo il Re al quale fosse stato dato scacco, per guadagnare tempi preziosi.

Copyright Rodolfo Pardi 2017

## 5 Allenamento



La progressione degli esercizi è vedere la scacchiera, i percorsi dei pezzi, e la soluzione di posizioni semplici solo leggendo la posizione. Ci vuole un mucchio di tempo, ma bastano pochi minuti alla settimana. Il processo non può essere accelerato, perchè la mente deve abituarsi. L'allenamento consiste in tre o quattro sessioni alla settimana, della durata di 5 -10 minuti ognuna. Annotate le risposte (utilizzando la funzionalità del Kindle), e alla fine della sessione verificate guardando la scacchiera. Non serve accelerare, perchè la mente ha bisogno di tempo per vedere la scacchiera, il movimento dei pezzi, e la cooperazione tattica tra i pezzi.

Prima serie  
familiarizzazione

Diagramma 5.1 Posizione iniziale



FEN: tcadract / pppppppp / 8 / 8 / 8 / 8 / PPPPPPPP / TCADRACT /

Ottava traversa: Torre nera, Cavallo nero, Alfiere nero, Donna nera, Re nero, Alfiere nero, Cavallo nero, Torre nera, barra.

Settima traversa: otto pedoni neri,barra.

Sesta traversa: otto case vuote, barra.

Quinta traversa: otto case vuote, barra.

Quarta traversa: otto case vuote, barra.

Terza traversa: otto case vuote, barra.

Seconda traversa: otto pedoni bianchi, barra.

Prima traversa: Torre bianca, Cavallo bianco, Alfiere bianco, Donna bianca, Re bianco, Alfiere bianco, Cavallo bianco, Torre bianca, barra.

La prima parte va fatta con la scacchiera davanti a sè, posizionati i pezzi nella posizione di partenza, guardare le normali case di sviluppo dei pezzi, senza però muoverli:

- Charlie 3 e Foxtrot 3 sono pe i Cavalli bianchi

- Charlie 6 e Foxtrot 6 sono per i Cavalli neri

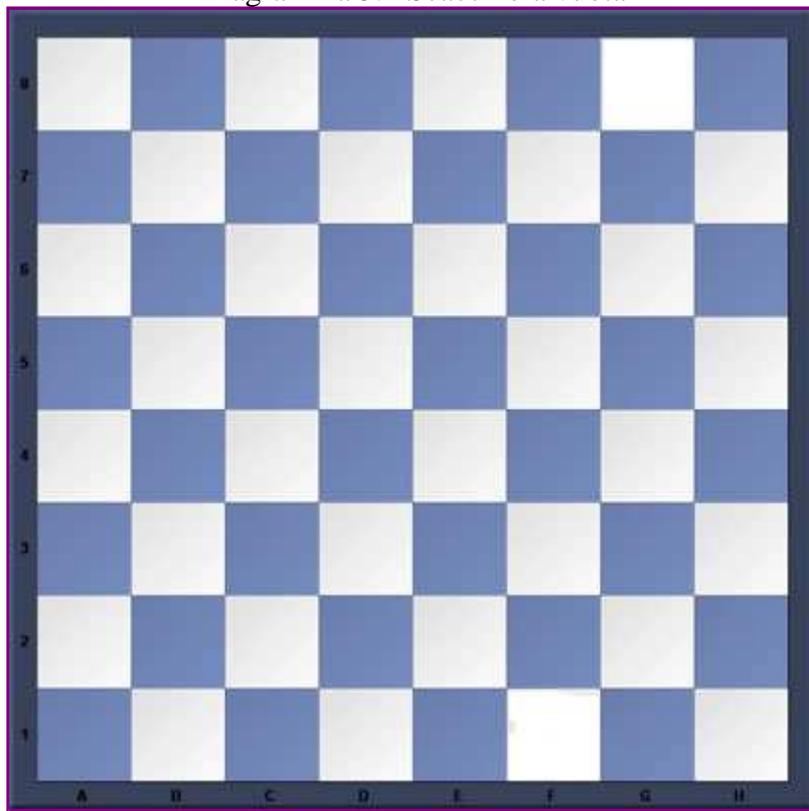
- Echo 2, Delta 3, Charlie 4, Bravo 5 sono per l'Alfiere campobianco del Bianco

- Golf 2, Bravo 2, Golf 7, Bravo 7 sono per lo sviluppo in fianchetto degli Alfieri

- Golf 1 è la casa dove arriva il Re bianco dopo l'arrocco. Guardate poi quella dell'arrocco lungo, e poi per il Re nero.

Guardate anche le case dove arrivano le Torri dopo i quattro arrocchi.

Diagramma 5.2 Scacchiera vuota



FEN: 8 / 8 / 8 / 8 / 8 / 8 / 8 / 8 /

- Ottava traversa: otto case vuote, barra.
- Settima traversa: otto case vuote, barra.
- Sesta traversa: otto case vuote, barra.
- Quinta traversa: otto case vuote, barra.
- Quarta traversa: otto case vuote, barra.
- Terza traversa: otto case vuote, barra.
- Seconda traversa: otto case vuote, barra.
- Prima traversa: otto case vuote, barra.

Ora toglie tutti i pezzi dalla scacchiera e cercate di ripetere la visualizzazione delle normali case di sviluppo guardando semplicemente la scacchiera vuota.

Copyright Rodolfo Pardi 2018

Concludete l'esercizio, senza guardare la scacchiera, elencate tutte le case di sviluppo, Cavalli, Alfieri, arrocco, fianchetto.

Copyright Rodolfo Pardi 2017

**Seconda serie  
familiarizzazione**

Senza guardare la scacchiera:

- dire le case dei Re e delle Torri dopo l'arrocco
- dire le case dove si possono sviluppare normalmente i quattro Alfieri
- dire le case dove si sviluppano normalmente i quattro Cavalli
- dire le quattro case di sviluppo degli Alfieri in fianchetto

Copyright Rodolfo Pardi 2017

**Terza serie**  
**case controllate dai Cavalli**

Diagramma 5.3



Cavalli bianchi in Charlie 3 e Foxtrot 3, Cavalli neri in Charlie 6 e Foxtrot 6.

Guardando la scacchiera, guardare tutte le case controllate da:

- Cavallo sviluppato su Foxtrot 3
- Cavallo sviluppato su Charlie 3
- Cavallo sviluppato su Foxtrot 6
- Cavallo sviluppato su Charlie 6

Copyright Rodolfo Pardi 2017

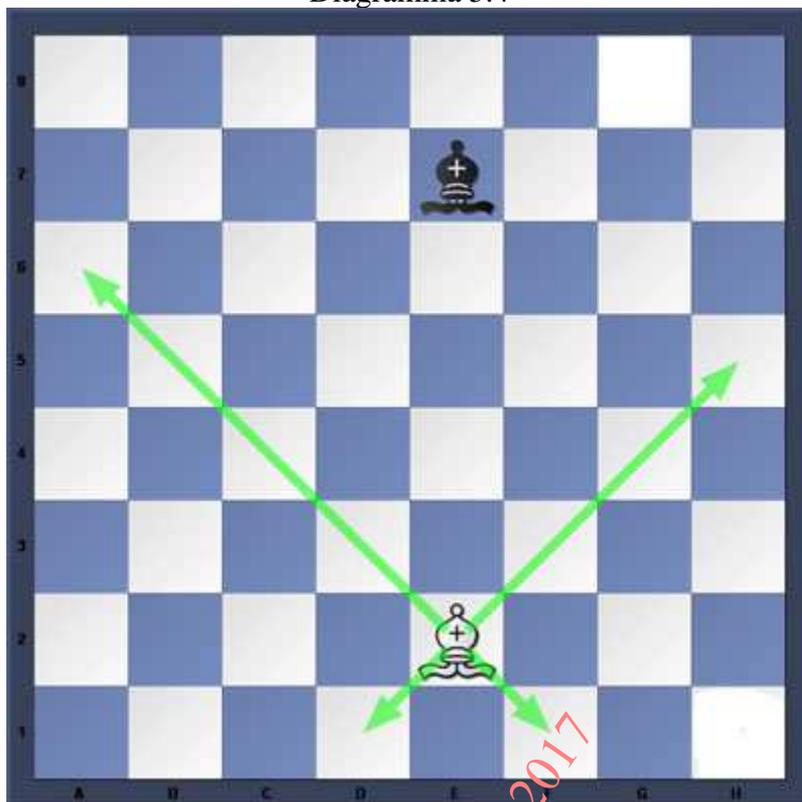
Dopo, senza guardare la scacchiera, elencare tutte le case controllate da questi quattro Cavalli (8 ognuno).

Per aiutarvi a ricordare, un Cavallo controlla 8 case di colore differente dalla sua casa.

Copyright Rodolfo Pardi 2017

Quarta serie  
case controllate dagli Alfieri

Diagramma 5.4



Alfiere bianco in Echo 2, Alfiere nero in Echo 7  
Cosa controlla Alfiere Echo 2?

Guardando la scacchiera, guardare tutte le case controllate da:

- Alfiere Foxtrot 1 sviluppato su Echo 2
- Alfiere Foxtrot 1 sviluppato su Delta 3, Charlie 4, Bravo 5
- Alfiere Foxtrot 8 sviluppato su Echo 7
- Alfiere Foxtrot 8 sviluppato su Delta 6, Charlie 5, Bravo 4
- gli altri due Alfieri in modo simile

Copyright Rodolfo Paoletti 2017

Senza guardare la scacchiera, dire tutte le case controllate dai quattro Alfieri, sviluppati come detto, a 1, 2, 3 e 4 case dalle posizioni iniziali.

Copyright Rodolfo Pardi 2017

**Quinta serie**  
**case controllate da Alfieri**

Tutti gli esercizi seguenti sono senza scacchiera.

Guardare tutte le case controllate da:

- Alfieri su Golf 7
- Alfieri su Golf 2
- Alfieri su Charlie 4
- Alfieri su Echo 5
- Alfieri su Charlie 3
- Alfieri su Bravo 7

*Copyright Rodolfo Pardi 2017*

**Sesta serie**  
**case controllate da Alfieri**

Guardare tutte le case controllate da:

- Alfieri su Bravo 7
- Alfieri su Bravo 2
- Alfieri su Hotel 5
- Alfieri su Alfa 4
- Alfieri su Foxtrot 4
- Alfieri su Delta 4

*Copyright Rodolfo Pardi 2017*

**Settima serie**  
**case controllate da Cavalli**

Guardare tutte le case controllate da:

- Cavallo su Charlie 3
- Cavallo su Echo 4
- Cavallo su Foxtrot 6
- Cavallo su Delta 2

*Copyright Rodolfo Pardi 2017*

**Ottava serie**  
**case controllate da Cavalli**

Guardare tutte le case controllate da:

- Cavallo su Foxtrot 3
- Cavallo su Charlie 6
- Cavallo su Charlie 5
- Cavallo su Bravo 2
- Cavallo su Hotel 7

Copyright Rodolfo Pardi 2017

**Nona serie**  
**case controllate da Cavalli e Alfieri**

Guardare tutte le case controllate da:

- Cavallo su Charlie 6 e Alfieri su Golf 3
- Cavallo su Foxtrot 3 e Alfieri su Golf 2
- Cavallo su Delta 7 e Alfieri su Delta 2
- due Cavalli su Foxtrot 6 e Golf 6

*Copyright Rodolfo Pardi 2017*

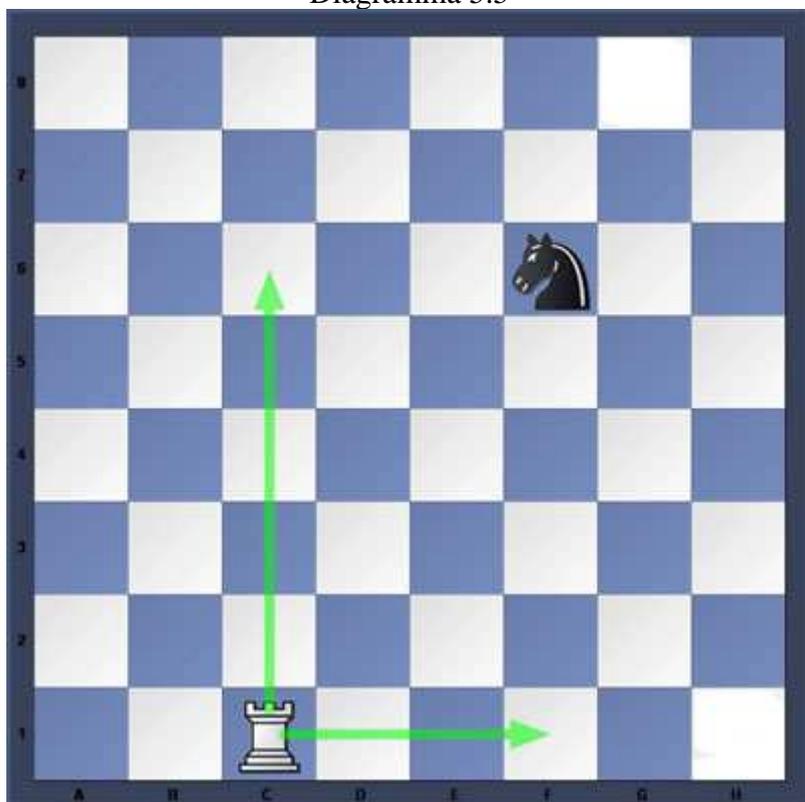
**Decima serie  
percorsi di Torre**

Senza guardare la scacchiera, dire:

- come una Torre bianca su Charlie 1 può attaccare un Cavallo su Foxtrot 6 (entrambi i modi)
- come una Torre nera, su Hotel 8 può attaccare un Cavallo bianco su Foxtrot 3
- come una Torre bianca su Golf 5 può difendere un Cavallo bianco su Hotel 6
- come una Torre nera su Charlie 8 può difendere un Alfiere nero su Golf 7
- come una Torre bianca su Delta 1 può dare scacco al Re nero su Golf 8
- come una Torre nera su Echo 5 può difendere una Donna nera su Charlie 4

Copyright Rodolfo Pardi 2017

Diagramma 5.5



Torre bianca in Charlie 1, Cavallo nero in Foxtrot 6, Torre attacca in Charlie 6 e Foxtrot 3

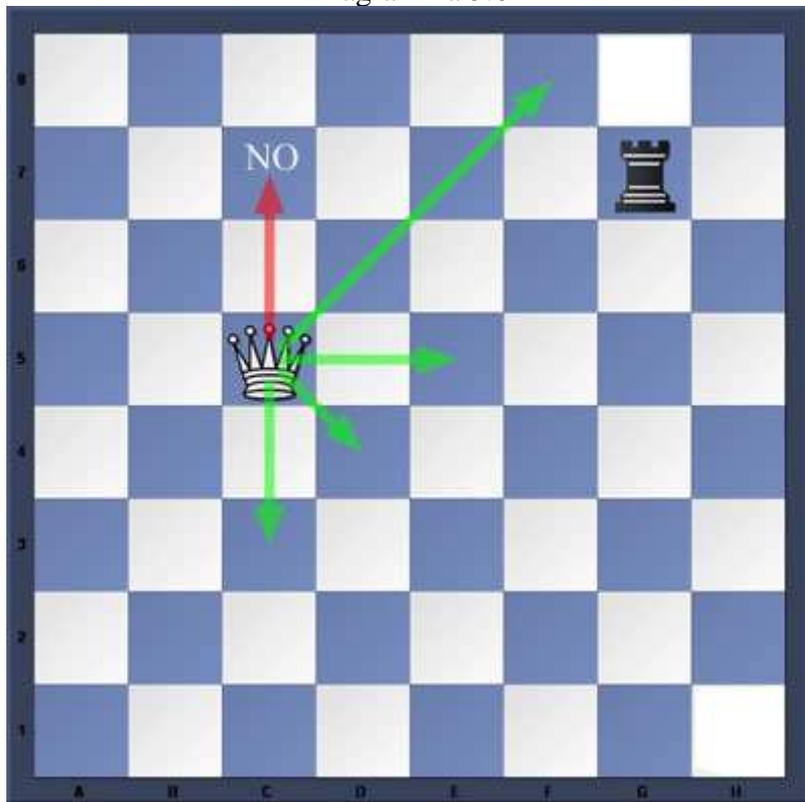
Copyright Rodolfo Pardi 2017

**Undicesima serie  
attacchi di Donna**

Per tutti gli esercizi che seguono, il pezzo attaccante deve muovere senza essere catturato:  
Come una Donna bianca su Charlie 5 può attaccare una Torre su Golf 7? Tutti i modi!

*Copyright Rodolfo Pardi 2017*

Diagramma 5.6



Donna bianca in Charlie 5, Torre nera in Golf 7

Risposta: Charlie 3, Delta 4, Echo 5, Foxtrot 8. Le case controllate dalla Torre nera non sono buone, ad esempio Charlie 7.

Copyright Rodolfo Pardi 2014

- Come una Donna bianca su Delta 1 può attaccare una Torre nera su Golf 7
- Come una Donna nera su Charlie 3 può attaccare una Torre bianca su Foxtrot 1
- Come una Donna bianca su Delta 3 può attaccare una Torre nera su Echo 8
- Come una Donna bianca nella posizione iniziale può attaccare una Torre nera su Alfa 8, e dopo su Hotel 8

Copyright Rodolfo Pardi 2017

**Dodicesima serie  
attacchi di Donna**

- Come una Donna bianca su Delta 1 può attaccare un Alfiere nero su Golf 7
- Come una Donna bianca su Delta 4 può attaccare un Alfiere nero su Bravo 7
- Come una Donna nera su Bravo 6 può attaccare un Alfiere bianco su Golf 2
- Come una Donna bianca su Charlie 2 può attaccare un Alfiere nero su Hotel 6
- Come una Donna bianca su Bravo 1 può attaccare un Alfiere nero su Foxtrot 3
- Come una Donna nera su Golf 6 può attaccare un Alfiere bianco su Bravo 5

*Copyright Rodolfo Pardi 2017*

## 6 Gioco alla cieca

E ci fermiamo qui. Se avete avuto la costanza di arrivare fin qui, dovrete avere una capacità di visualizzazione senza scacchiera migliorata: ripetete gli esercizi iniziali del salto di Cavallo partendo da Alfa 1 , senza e con ostacoli, e confrontate con il tempo che avevate annotato.

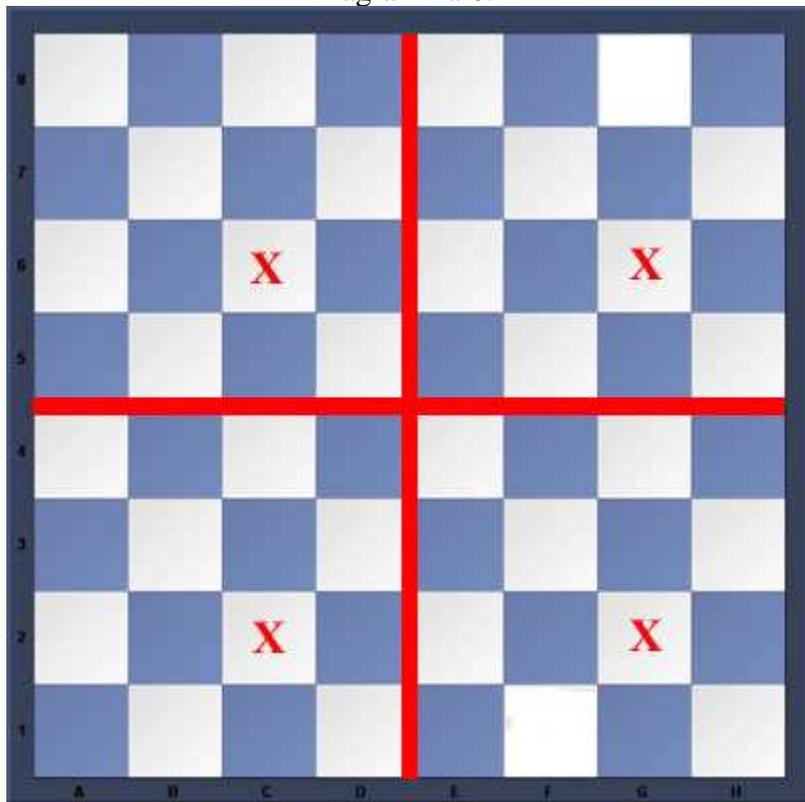
Dovreste durante un torneo annotare le mosse sul formulario più velocemente e con meno errori.

Dovreste essere in grado di giocare qualche mossa alla cieca.

Non sono riuscito tra libri e Internet a trovare un metodo valido per imparare a giocare alla cieca, l'allenamento riportato nei capitoli precedenti dovrebbe comunque aiutare a migliorare le capacità in modo naturale. Avete presente quei metodi per migliorare la memoria utilizzando le associazioni, che vi portano a ripetere enormi file di numeri nella corretta sequenza? Metodi del tutto artificiali, che funzionano, ma assimilabili a trucchetti.

Copyright Rodolfo Pardi 2017

Diagramma 6.1



Nel nostro caso, potrebbe aiutare, per identificare il colore delle case, dividere la scacchiera in 4 parti, e tenere presente che i quattro gruppi di 4x4 case, sono uguali, quindi, se prendiamo Charlie 2, bianca, Charlie 6, Golf 2, Golf 6, avranno lo stesso colore.

Copyright Rodolfo Pardi 2017

Personalmente, per allenamento preferisco avere una visione più completa, e identificare le diagonali: da Alfa 1 a Hotel 8 sono tutte nere (Alfa 1 , Bravo 2, Charlie 3, Delta 4, Echo 5, Foxtrot 6, Golf 7, Hotel 8). Le diagonali sopra (Alfa 2 -Golf 8) e sotto (Bravo 1-Hotel 7) sono ovviamente bianche.

L'altra diagonale, Alfa 8-Hotel 1, è tutta bianca (Alfa 8, Bravo 7, Charlie 6, Delta 5, Echo 4, Foxtrot 3, Golf 2, Hotel 1).

Poi, avere riferimenti fissi per mosse che si ripetono con frequenza elevata, Echo 4 bianco, Echo 5 nera (risposta dell'avversario), Foxtrot 7 bianco (punto di attacco dell'Alfiere campochiaro). Il Re su Echo 1 è ovviamente in campo scuro, quindi l'Alfiere a fianco in Foxtrot 1 è in campobianco (e andrà ad attaccare Foxtrot 7, bianca), e si sposterà in fianchetto su Golf 2, evidentemente bianco.

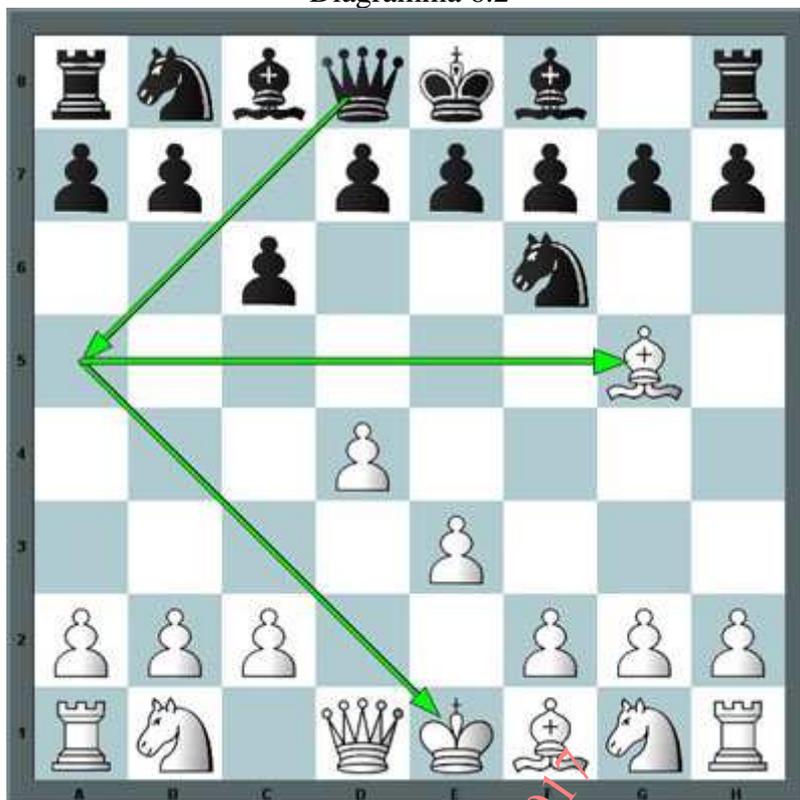
Cercherei quindi di localizzare mentalmente la posizione dei pezzi, non semplicemente ricordare il colore delle case meccanicamente, come le tabelline.

Un esercizio per svagarvi:

**1. Delta 4 Cavallo Foxtrot 6 2. Alfiere Golf 5 (Trompowsky) Charlie 6** (stessi trucchetti della Ponziani, apparentemenmte debole) **3. Echo 3?**. Cosa muovete? ovviamente senza scacchiera.

Copyright Rodolfo Pardi 2017

Diagramma 6.2



FEN: tcadralt / pp1ppppp / 2p2c2 / 6A1 / 3P4 / 4P3 / PPP2PPP / TC1ADRACT/

Ottava traversa: Torre nera, Cavallo nero, Alfiere nero, Donna nera, Re nero, Alfiere nero, casa vuota, Torre nera, barra.  
 Settima traversa: due pedoni neri, casa vuota, cinque pedoni neri, barra.  
 Sesta traversa: due case vuote, pedone nero, due pedoni neri, Cavallo nero, due pedoni neri, barra.  
 Quinta traversa: sei case vuote, Alfiere bianco, casa vuota, barra.  
 Quarta traversa: tre case vuote, pedone bianco, quattro case vuote, barra.  
 Terza traversa: quattro case vuote, pedone bianco, tre case vuote, barra.  
 Seconda traversa: tre pedoni bianchi, due case vuote, tre pedoni bianchi, barra.  
 Prima traversa: Torre bianca, Cavallo bianco, casa vuota, Donna bianca, Re bianco, Alfiere bianco, Cavallo bianco, Torre bianca, barra.

**Donna Alfa 5 scacco** , doppio attacco e guadagna l'Alfiere. Non provateci, è solo un giochino d'apertura.

Se vi affascina il gioco alla cieca, procuratevi la monografia di Ivano Pollini.

## 7 Con scacchiera



Nella terminologia corrente, esiste una ambiguità, per "visualizzazione" si intendono due cose diverse, la visione delle posizioni attuali **senza** l'ausilio di una scacchiera, quanto illustrato fino a questo punto, e la visione delle posizioni future **con** la presenza della scacchiera, ad esempio nell'analisi delle varianti o delle sequenze di cattura, ovviamente senza muovere i pezzi.

Anche questa è un'abilità che conviene coltivare e migliorare, altrimenti per posizioni difficili e complesse, non sarete certi della mossa migliore tra le candidate.

Tutti abbiamo un limite nelle semimosse ( ply ) che siamo in grado di visualizzare, diciamo che 4 mi sembra un minimo assoluto per giocare e divertirsi, e un numero maggiore è necessario per progredire.

Per chi vuole migliorare senz'altro, con perseveranza e costanza, consiglio i due volumi specialistici di Jan Andersen citato in bibliografia, con migliaia di esercizi (commentati!) provenienti da partite reali, suddivisi in semimosse, da poche a moltissime.

Mi limiterò a qualche esempio, anche se il Kindle è adatto a questo tipo di insegnamento ed allenamento, c'è materiale per una monografia specifica.

Eseguite mentalmente le mosse, tenendo presente quali pezzi sono sulla scacchiera, la posizione che occupano, e la situazione del materiale (come differenza tra pezzi bianchi e neri). Visualizzate la posizione finale, e poi rispondete alle domande poste (la mossa è al bianco). Annotate le risposte QUI. Indicate anche con quale chiarezza visualizzate la posizione finale (1 se chiaramente, 2 se vedete la maggior parte dei dettagli, 3 se non la vedete proprio).

Esiste una barriera nel numero di semimosse, al di là della quale non riuscite a visualizzare correttamente la posizione finale.

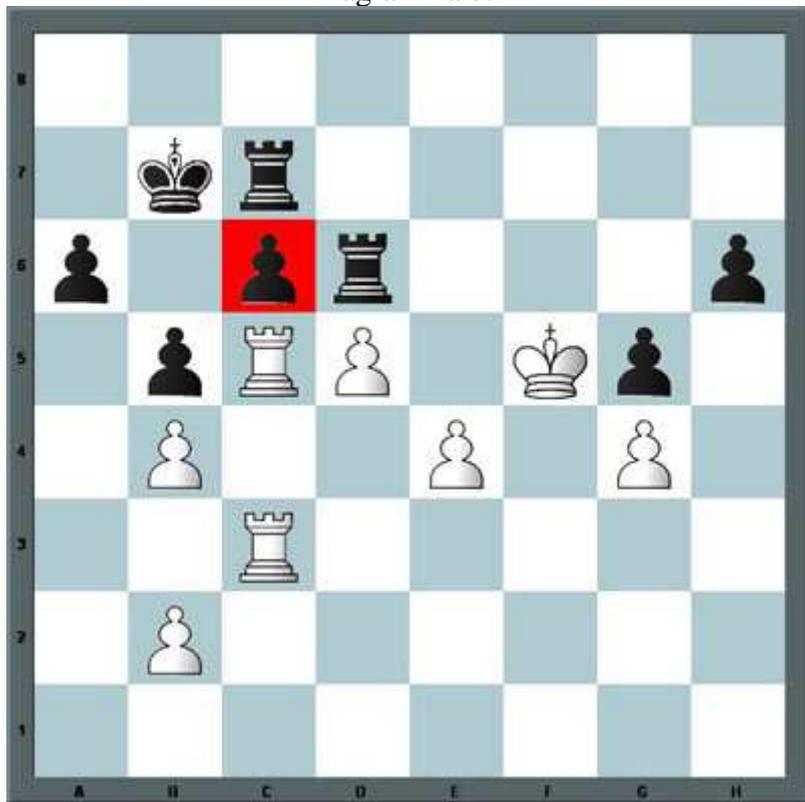
Ci sono tre metodi per migliorare:

Forza bruta: esercizi della stessa lunghezza della barriera

Consolidazione: esercizi leggermente più corti della barriera

Stretching: esercizi leggermente più lunghi della barriera.

Diagramma 7.1



FEN: 8 / 1rt5 / p1pt3p / 1pTP1Rp1 / 1P2P12P1 / 2T5 / 1P6 / 8 /

Ottava traversa: otto case vuote, barra.

Settima traversa: casa vuota, Re nero, Torre nera, cinque case vuote, barra.

Sesta traversa: pedone nero, casa vuota, pedone nero, Torre nera, tre case vuote, pedone nero, barra.

Quinta traversa: casa vuota, pedone nero, Torre bianca, pedone bianco, casa vuota, Re bianco, pedone nero, casa vuota, barra.

Quarta traversa: casa vuota, pedone bianco, due case vuote, pedone bianco, casa vuota, pedone bianco, casa vuota, barra.

Terza traversa: due case vuote, Torre bianca, cinque case vuote, barra.

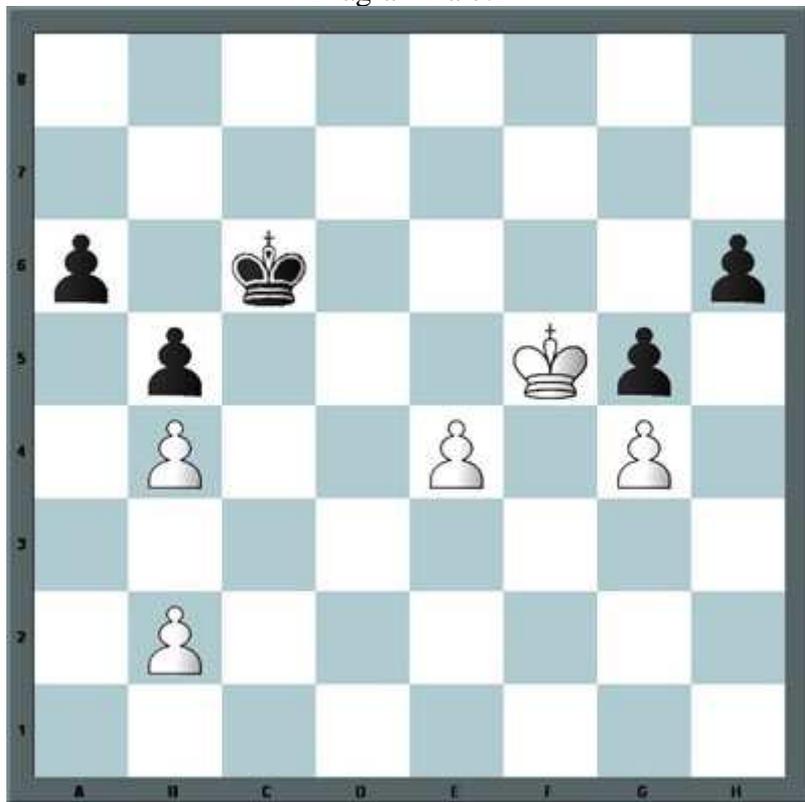
Seconda traversa: casa vuota, pedone bianco, sei case vuote, barra.

Prima traversa: otto case vuote, barra.

Un esercizio facile (Capablanca - Farrugia, 1933), 6 semimosse, con catture sulla stessa casa (Charlie 5):

Visualizzare la posizione dopo **1. Torre cattura Charlie 6 Torre cattura Charlie 6 2. Torre cattura Charlie 6 Torre cattura Charlie 6 3. Delta cattura Charlie 6 scacco Re cattura Charlie 6**. Quale è lo sbilancio di materiale?

Diagramma 7.2



FEN: 8 / 8 / p1r4p / 1p3Rp1 / 1P2P1P1 / 8 / 1P6 / 8 /

Ottava traversa: otto case vuote, barra.

Settima traversa: otto case vuote, barra.

Sesta traversa: pedone nero, casa vuota, Re nero, quattro case vuote, pedone nero, barra.

Quinta traversa: casa vuota, pedone nero, tre case vuote, Re bianco, pedone nero, casa vuota, barra.

Quarta traversa: casa vuota, pedone bianco, due case vuote, pedone bianco, casa vuota, pedone bianco, casa vuota, barra.

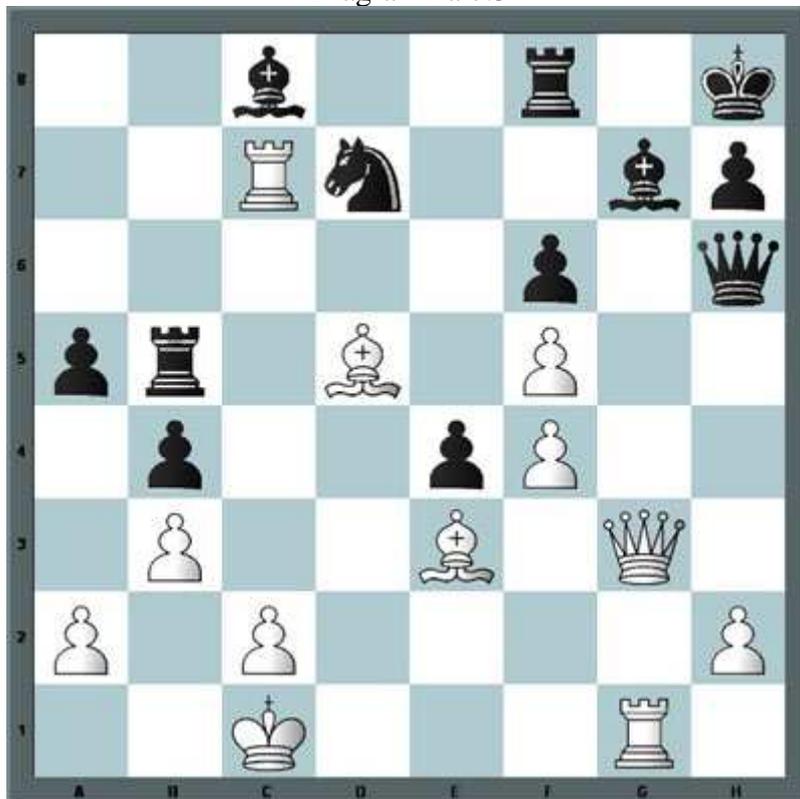
Terza traversa: otto case vuote, barra.

Seconda traversa: casa vuota, pedone bianco, sei case vuote, barra.

Prima traversa: otto case vuote, barra.

Il materiale è pari.

Copyright Roberto Fardi 2017



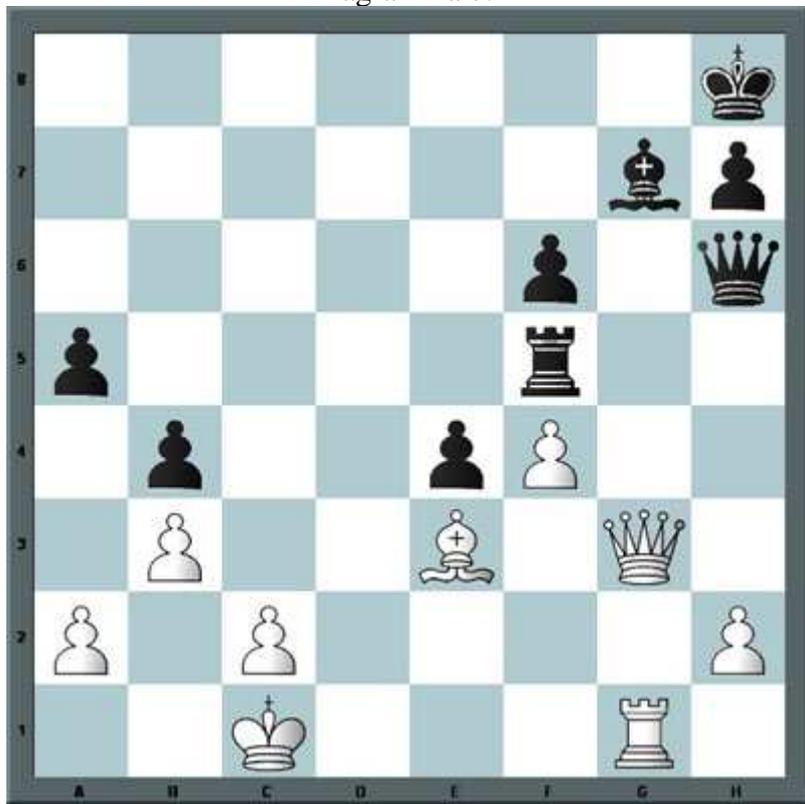
FEN: 2a2t1r / 2Tc2ap / 5p1d / 1p2pP2 / 1P2A1D1 / P1P4P / 2R3T1 /

Ottava traversa: due case vuote, Alfiere nero, due case vuote, Torre nera, casa vuota, Re nero, barra.  
 Settima traversa: due case vuote, Torre bianca, Cavallo nero, due case vuote, Alfiere nero, pedone nero, barra.  
 Sesta traversa: cinque case vuote, pedone nero, casa vuota, Donna nera, barra.  
 Quinta traversa: pedone nero, Torre nera, casa vuota, Alfiere bianco, casa vuota, pedone bianco, due case vuote, barra.  
 Quarta traversa: casa vuota, pedone nero, due case vuote, pedone nero, pedone bianco, due case vuote, barra.  
 Terza traversa: casa vuota, pedone bianco, due case vuote, Alfiere bianco, casa vuota, Donna bianca, casa vuota, barra.  
 Seconda traversa: pedone bianco, casa vuota, pedone bianco, quattro case vuote, pedone bianco, barra.  
 Prima traversa: due case vuote, Re bianco, tre case vuote, Torre bianca, casa vuota, barra.

Un po' più difficile (Polgar - Anand, 1999), 8 semimosse, con catture su case diverse:

Visualizzare la posizione dopo **1. Alfiere Charlie 6 Torre cattura Foxtrot 5**, **2. Torre cattura Charlie 8 Torre cattura Charlie 8**, **3. Alfiere cattura Delta 7 Torre Charlie 5**, **4. Alfiere cattura Foxtrot 5 Torre cattura Foxtrot 5**. Quale è lo sbilancio di materiale?

Diagramma 7.4



FEN: 7r / 6ap / 5p1d / p4t2 / 1p2pP2 / 1P2A1D1 / P1P4P / 2R3T1 /

Ottava traversa: sette case vuote, Re nero, barra.

Settima traversa: sei case vuote, Alfiere nero, pedone nero, barra.

Sesta traversa: cinque case vuote, pedone nero, casa vuota, Donna nera, barra.

Quinta traversa: pedone nero, quattro case vuote, Torre nera, due case vuote, barra.

Quarta traversa: casa vuota, pedone nero, due case vuote, pedone nero, pedone bianco, due case vuote, barra.

Terza traversa: casa vuota, pedone bianco, due case vuote, Alfiere bianco, casa vuota, Donna bianca, casa vuota, barra.

Seconda traversa: pedone bianco, casa vuota, pedone bianco, quattro case vuote, pedone bianco, barra.

Prima traversa: due case vuote, Re bianco, tre case vuote, Torre bianca, casa vuota, barra.

Il materiale è pari.

Copyright Roberto Fardi 2017

## Diagramma 7.5 Greek gift



FEN: t2d2r1 / 1ppa1ppp / p1cp3 / 3cP3 / 1a1P4 / 2CA1C2 / PP3PPP / T1AD1TR1 /

Ottava traversa: Torre nera, due casa vuota, Donna nera, due case vuote, Re nero, casa vuota, barra.  
 Settima traversa: casa vuota, due pedoni neri, Alfiere nero, casa vuota, tre pedoni neri, barra.  
 Sesta traversa: pedone nero, casa vuota, Cavallo nero, casa vuota, pedone nero, tre case vuote, barra.  
 Quinta traversa: tre case vuote, Cavallo nero, pedone bianco, tre case vuote, barra.  
 Quarta traversa: casa vuota, Alfiere nero, casa vuota, pedone bianco, quattro case vuote, barra.  
 Terza traversa: due case vuote, Cavallo bianco, Alfiere bianco, casa vuota, Cavallo bianco, due case vuote, barra.  
 Seconda traversa: due pedoni bianchi, tre case vuote, tre pedoni bianchi, barra.  
 Prima traversa: Torre bianca, casa vuota, Alfiere bianco, Donna bianca, casa vuota, Torre bianca, Re bianco, casa vuota, barra.

Un classico di 15 semimosse:

**1. Alfiere cattura Hotel 7 Re cattura Hotel 7 , 2. Cavallo Golf 5 Re Golf 8 , 3. Donna Hotel 5 Torre Echo 8 , 4. Donna cattura Foxtrot 7 scacco Re Hotel 8 , 5. Donna Hotel 5 scacco Re Golf 8 , 6. Donna Hotel 7 scacco Re Foxtrot 8 , 7. Donna Hotel 8 scacco Re**

Come muove il Bianco?

Diagramma 7.6 Matto delle spalline



FEN: t2dt2D / 1ppar3 / p1c1p3 / 3cP1C1 / 1a1P4 / 2C5 / PP3PPP / T1A2TR1 /

- Ottava traversa: Torre nera, due case vuote, Donna nera, Torre nera, due case vuote, Donna bianca, barra.
- Settima traversa: casa vuota, due pedone nero, Alfiere nero, Re nero, tre case vuote, barra.
- Sesta traversa: pedone nero, casa vuota, Cavallo nero, casa vuota, pedone nero, tre case vuote, barra.
- Quinta traversa: tre case vuote, Cavallo nero, pedone bianco, casa vuota, Cavallo bianco, casa vuota, barra.
- Quarta traversa: casa vuota, Alfiere nero, casa vuota, pedone bianco, quattro case vuote, barra.
- Terza traversa: due casa vuota, Cavallo bianco, cinque case vuote, barra.
- Seconda traversa: due pedoni bianchi, tre case vuote, tre pedoni bianchi, barra.
- Prima traversa: Torre bianca, casa vuota, Alfiere bianco, due case vuote, Torre bianca, Re bianco, casa vuota, barra.

Donna cattura Golf 7 matto

Copyright Roberto Pardi 2017

## 8 Memorizzazione

Accennerò a un altro metodo per sviluppare la capacità di visualizzare, consiste nell'osservare per un tempo limitato una posizione, e poi (cercare di) ricostituirla a memoria. Ho conosciuto un istruttore che insiste con l'allievo fino a che non ci riesce. Mentre senz'altro il metodo sviluppa la memoria, personalmente ho dei dubbi che migliori la visualizzazione.

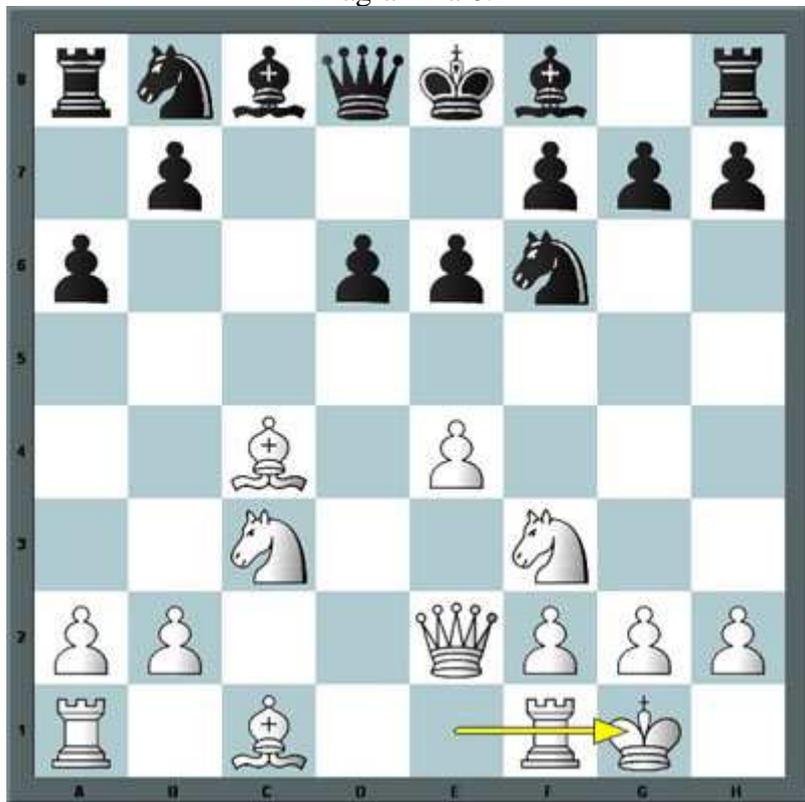
Allora cominciamo con un esercizio preliminare:

1. **Echo 4 Charlie 5 ,**
2. **Delta 4 Charlie cattura Delta 4 ,**
3. **Charlie 3 Delta cattura Charlie 3 ,**
4. **Cavallo cattura Charlie 3 Delta 6 ,**
5. **Cavallo Foxtrot 3 Echo 6 ,**
6. **Alfiere Charlie 4 Cavallo Foxtrot 7 ,**
7. **Donna Echo 2 Alfa 6 ,**
8. **Arrocco corto**

Avete ben chiara la posizione? Annotate con la funzione di Kindle, e girate pagina per verificare

Copyright Rodolfo Pardi 2017

Diagramma 8.1



FEN: tcdract / 1p3ppp / p2ppc2 / 8 / 2A1P3 / 2C2C2 / PP2D3 / T1A2TR1 /

- Ottava traversa: Torre nera, Cavallo nero, Alfiere nero, Donna nera, Re nero, Alfiere nero, casa vuota, Torre nera, barra.  
 Settima traversa: casa vuota, pedone nero, tre case vuote, tre pedoni neri, barra.  
 Sesta traversa: pedone nero, due case vuote, due pedoni neri, Cavallo nero, due case vuote, barra.  
 Quinta traversa: otto case vuote, barra.  
 Quarta traversa: due case vuote, Alfiere bianco, casa vuota, pedone bianco, tre case vuote, barra.  
 Terza traversa: due case vuote, Cavallo bianco, due case vuote, Cavallo bianco, due case vuote, barra.  
 Seconda traversa: due pedoni bianchi, due case vuote, Donna bianca, tre pedoni bianchi, barra.  
 Prima traversa: Torre bianca, casa vuota, Alfiere bianco, due case vuote, Torre bianca, Re bianco, casa vuota, barra.

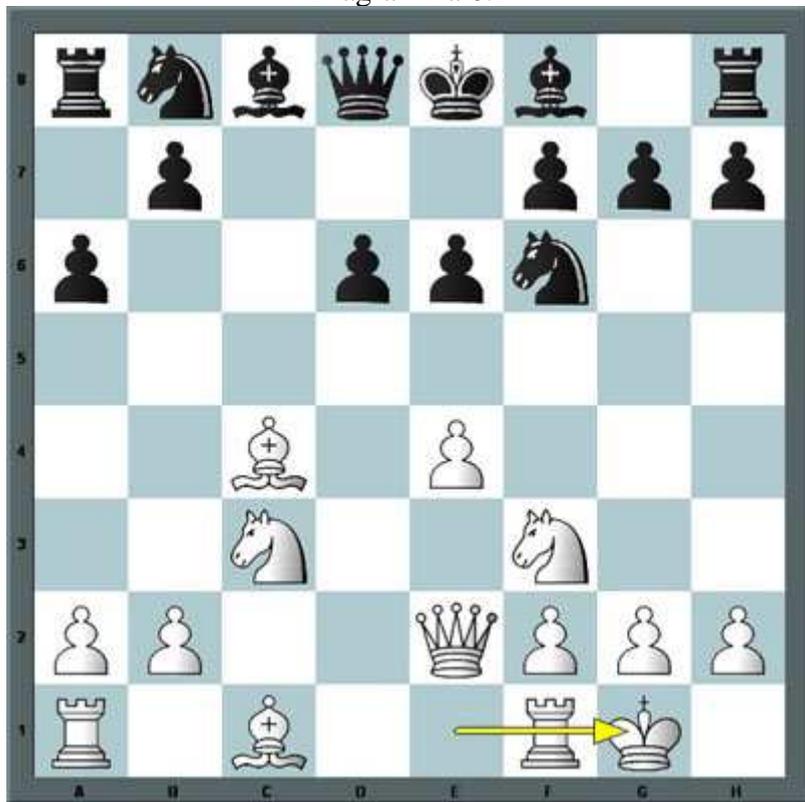
Corrisponde? Bravi. Non corrisponde? Guardate il diagramma per due minuti, poi saltate pagina e annotate la posizione di tutti i pezzi, bianchi e neri.

Copyright Roberto Passolunghi 2017

Annotate QUI con l'apposita funzione del Kindle. Poi girate pagina e verificate.

Copyright Rodolfo Pardi 2017

Diagramma 8.2



FEN: tcdract / 1p3ppp / p2ppc2 / 8 / 2A1P3 / 2C2C2 / PP2D3 / T1A2TR1 /

Ottava traversa: Torre nera, Cavallo nero, Alfiere nero, Donna nera, Re nero, Alfiere nero, casa vuota, Torre nera, barra.

Settima traversa: casa vuota, pedone nero, tre case vuote, tre pedoni neri, barra.

Sesta traversa: pedone nero, due case vuote, due pedoni neri, Cavallo nero, due case vuote, barra.

Quinta traversa: otto case vuote, barra.

Quarta traversa: due case vuote, Alfiere bianco, casa vuota, pedone bianco, tre case vuote, barra.

Terza traversa: due case vuote, Cavallo bianco, due case vuote, Cavallo bianco, due case vuote, barra.

Seconda traversa: due pedoni bianchi, due case vuote, Donna bianca, tre pedoni bianchi, barra.

Prima traversa: Torre bianca, casa vuota, Alfiere bianco, due case vuote, Torre bianca, Re bianco, casa vuota, barra.

Copyright Roberto Passolunghi 2017



Copyright Rodolfo Pardi 2017

2017

## 9 Conclusion

Questa monografia illustra test e tecniche per migliorare la visualizzazione senza scacchiera attraverso la percezione visuale: ciò può portare beneficio soprattutto ai giocatori fino alla 1N, in quanto esiste una correlazione tra la forza del giocatore e la sua capacità di visualizzazione .

Per chi vuole conoscere la storia della tecnica di gioco alla cieca, rimando alla pubblicazione di Ivano Pollini, che, avendola letta in anteprima assoluta, mi aveva spinto ad approfondire questa tematica dal punto di vista pratico del miglioramento della tecnica, invece che da quello storiografico.

Riporto dal Pollini: " Il Binet è stato il primo a provare, attraverso osservazioni in laboratorio su giocatori senza visione della scacchiera che esperienza, immaginazione e memoria sono necessarie a livello magistrale, in contrasto con la convinzione che la componente visivo-spaziale, che denota la percezione visuale delle relazioni spaziali degli oggetti, sia l'aspetto principale dello scacchista. Binet conclude dicendo che esistono due tipi di giocatori: quelli che durante il gioco vedono plasticamente davanti a sè i pezzi e la scacchiera e i più abili, che ne hanno uno schema astratto. " Per questi occorrono esercizi di un livello superiore rispetto a quanto illustrato qui.

Spero di avervi incuriosito.

Copyright Rodolfo Pardi 2017

# Letture consigliate

La documentazione sulla visualizzazione è veramente scarsa, e normalmente inadeguata, o troppo facile, o troppo difficile, o troppo noiosa. Lo scopo comunque di questa monografia è di aiutarvi a migliorare, e potrete verificarlo confrontando i tempi di soluzione degli esercizi. È qualcosa che va fatto con continuità e che potrà solo migliorare la vostra visione, e di conseguenza il vostro ELO.

Andersen, Ian - Chess Visualisation. Due volumi di 325 + 564 pagine. Per perfezionarsi.

Binet, Alfred - Psychologie des grands Calculateurs et Joueurs d'Echecs, Paris Hachette, 1894.

È stato il primo a provare, attraverso osservazioni in laboratorio su giocatori senza visione della scacchiera che esperienza, immaginazione e memoria sono necessarie a livello magistrale, in contrasto con la convinzione che la componente visivo-spaziale, che denota la percezione visuale delle relazioni spaziali degli oggetti, sia l'aspetto principale dello scacchista. Binet conclude dicendo che esistono due tipi di giocatori: quelli che durante il gioco vedono plasticamente davanti a sé i pezzi e la scacchiera e i più abili, che ne hanno uno schema astratto.

Blindfold Chess Quiz. Test online di sequenze. [www.chessvideos.tv/blinfold-chess-quiz-php?diff=easy](http://www.chessvideos.tv/blinfold-chess-quiz-php?diff=easy) . 10 domande relative a poche mosse d'apertura, come continuare?

Cancellieri, Francesco - Dissertazione intorno agli uomini dotati di gran memoria e a quelli divenuti smemorati, con un'appendice sopra gli eruditi precoci, la memoria artificiale, l'arte di trascogliere e notare, ed il giuoco degli scacchi. Roma 1815.

Corvi, Marco - Corso di visualizzazione mentale. [www.scuola di scacchi.com](http://www.scuola di scacchi.com) . Molto difficile.

Database - Il Mega Database 2010, compilato da Lubomir Ftacnic e Rainer Knaak.

De La Maza, Michael - Rapid Chess Improvement. Metodo per adulti, con visualizzazione presupposto della attività seguente di risoluzione istantanea di tatticismi. Suggerisce gli esercizi di Cavallo ed altri, come preparazione il giorno del torneo.

Pollini, Ivano - Scacchi: dalla Psicologia alle Scienze Cognitive. Nel capitolo 2 illustra e compara diverse convinzioni sul gioco alla cieca, nel 3 illustra partite di famosi giocatori alla cieca.

Copyright Redolfo Pardi 2011

# Simboli

+ scacco  
xx scacco doppio  
# matto  
x cattura  
? mossa debole  
?! mossa dubbia  
?? grave errore  
! mossa forte  
!? mossa interessante  
!! mossa vincente  
R Romeo Re King (K) Roi  
D Delta Donna Queen (Q) Dame  
T Tango Torre Rook (R) Tour  
A Alfa Alfieri Bishop (B) Fou  
C Charlie Cavallo Knight (K) Chevalier

La colonne sono identificate con lettere dalla a alla h, da sinistra a destra.

Le traverse sono identificate da numeri da 1 a 8, partendo dal basso.

La notazione è algebrica, la prima lettera (maiuscola) identifica il pezzo mosso, il secondo gruppo identifica la casa di destinazione.

Copyright Rodolfo Pardi 2017

# Definizioni

## **Abbandonare**

Abbandonare significa concedere la vittoria all'avversario, ponendo fine alla partita. In genere è considerata una buona norma abbandonare quando ci si rende conto che la partita è irrimediabilmente persa, per evitare di continuare a giocare in condizioni di evidente inferiorità fino allo scacco matto.

**Adescamento** Attirare, ad esempio con un sacrificio, un pezzo avversario su una casa che risulterà fatale. È uno dei tatticismi più difficili.

[\*Ritorno al testo\*](#)

## **Ala o lato**

La zona compresa nelle colonne a-b-c-d forma l'ala o lato di Donna; la zona delle colonne e-f-g-h costituisce l'ala o lato di Re.

[\*Ritorno al testo\*](#)

**Blindfold - Alla cieca** Giocare senza vedere la scacchiera, a mente

**Andare a Donna** Espressione gergale che indica le mosse consistenti al movimento dei pedoni nel tentativo di "promuoverli" (tipicamente a Donna) una volta raggiunta l'ottava traversa.

**Apertura** Con il termine di apertura si intendono i primi tratti (o mosse) di una partita, tesi a mettere in azione i vari pezzi, posizionandoli nel migliore modo. Ad ogni sequenza di mosse iniziali, corrisponde un'apertura, cosa che la teoria ha classificato con la massima precisione.

[\*Ritorno al testo\*](#)

**Arrocco** La mossa dell'arrocco è una mossa speciale del Re e serve per metterlo al sicuro in un angolo della scacchiera. Si può eseguire una unica volta per colore nel corso della partita.

[\*Ritorno al testo\*](#)

**Attaccare** Costituisce la minaccia di prendere un pezzo o un pedone, sia difeso che indifeso, oppure la minaccia a una casa vuota, ma importante strategicamente.

[\*Ritorno al testo\*](#)

**Attacco doppio** Azione di attacco contemporaneo di due pezzi. L'Attacco doppio è più efficace dell'attacco semplice, ovvero muovo ed attacco un singolo pezzo, perché limita le risposte dell'avversario a quelle poche, se esistono, forse anche uniche mosse che salvano tutti e due i pezzi sotto attacco.

[\*Ritorno al testo\*](#)

**Attacco di scoperta** Quando un pezzo o un pedone, muovendosi, scopre l'offesa di un altro pezzo. Se il pezzo o pedone che si muove attacca nello stesso tempo un altro obiettivo, allora si verifica un attacco doppio.

[\*Ritorno al testo\*](#)

**Avamposto** Un pezzo posizionato nella quinta(quarta) o sesta(terza) traversa non più attaccabile da un pedone avversario.

[\*Ritorno al testo\*](#)

**Bloccatore** Un pezzo posizionato nella casa di fronte ad un pedone avversario impedendone l'avanzata. Un ottimo bloccatore è il Cavallo mentre la Torre no: infatti può facilmente essere scacciata da un attaccante di minore valore.

[\*Ritorno al testo\*](#)

**Cambio o Scambio** L'azione di cambio (o anche scambio) ha luogo allorché si prende un pezzo avversario contro uno proprio dello stesso valore; esempio Torre contro Torre o Alfiere contro Cavallo.

[\*Ritorno al testo\*](#)

**Casa debole** È una casa sulla terza (sesta) o quarta (quinta) traversa che non può più essere difesa da un altro Pedone e che può essere occupata da un pezzo avversario.

[\*Ritorno al testo\*](#)

**Casa di fuga** È quella, di solito l'unica in certe determinate posizioni, nella quale il Re è costretto a rifugiarsi ricevendo uno scacco per il quale non può fare altro che muoversi.

[\*Ritorno al testo\*](#)

**Catena di pedoni** Una serie formata da un certo numero di pedoni, disposti diagonalmente su colonne adiacenti in modo da difendersi l'uno con l'altro.

[\*Ritorno al testo\*](#)

**Centro** Sono le case poste in mezzo alla scacchiera: Delta 4, Delta 5, Echo 4 ed Echo 5, il cui controllo costituisce un obiettivo strategico primario.

[\*Ritorno al testo\*](#)

**Colonna** Una linea verticale di case della scacchiera. Le colonne sono denominate, secondo la notazione algebrica, con le lettere a b c d e f g h oppure col nome del pezzo che sta nella prima casa. Ad esempio: colonna di Re, di Alfiere ecc. La colonna può essere aperta, semiaperta o chiusa a seconda che non siano presenti su di essa entrambi i pedoni, ce ne sia uno solo o siano presenti entrambi.

[\*Ritorno al testo\*](#)

**Colore** Sinonimo di giocatore.

[\*Ritorno al testo\*](#)

**Combinazione** Una serie di mosse che inizia spesso con uno o più sacrifici che impone all'avversario risposte forzate. Scopo della combinazione è ottenere un vantaggio concreto e decisivo, se non dare lo scacco matto.

[\*Ritorno al testo\*](#)

**Contrattacco** Tentativo di trasferire le operazioni su un altro fronte, mentre l'avversario è impegnato con le proprie forze in un'azione offensiva. Tipicamente, in caso di attacco diretto al proprio Re, si cerca di contrattaccare al centro o in altra zona della scacchiera per distrarre l'avversario dalla sua azione.

[\*Ritorno al testo\*](#)

**Controllare una casa** Impedire ad un pedone o a un pezzo avversario di occuparla senza correre rischi.

[\*Ritorno al testo\*](#)

**Controscacco** Una mossa che para un scacco subito, portandone contemporaneamente uno all'avversario.

**Coprire (Parare) uno scacco** La difesa di uno scacco subito dal Re interponendo tra esso e il pezzo avversario attaccante un proprio pezzo. L'unico tipo di scacco che non può essere coperto è quello dato dal Cavallo, in tal caso se non si può catturare il Cavallo bisogna muovere il Re.

**Deviazione** Situazione nella quale si obbliga un pezzo avversario a venir meno ai suoi compiti. Ad esempio Bianco: Re Hotel 1, Torre Echo 1, P Charlie 6 Nero: Re Hotel 7, Cavallo Echo 7, Alfiere Delta 8. Il Bianco muove il suo pedone in Charlie 7, sacrificandolo, per deviare l'Alfiere nero che sarà costretto ad abbandonare la difesa del Cavallo. Dopo 1. Charlie 7 AxCharlie 7 2. Torre x Echo 7+ si crea una situazione di attacco doppio al Re e all'Alfiere con guadagno di quest'ultimo.

**Diagonale** Una fila di case dello stesso colore sulla scacchiera, che vanno dall'alto o dal basso trasversalmente ai lati della stessa; vengono indicate attraverso le case alle estremità (ad esempio diagonale Alfa 3 - Foxtrot 8 o Hotel 4-Delta 8). Casi particolari sono le grandi diagonali.

[\*Ritorno al testo\*](#)

**Difendere** Consiste nell'eliminare un pezzo avversario minaccioso, impedire un cambio vantaggioso o pari per l'avversario oppure impedire l'occupazione di una casa strategicamente rilevante.

[\*Ritorno al testo\*](#)

**En passant o presa al varco** Prendere il pedone avversario quando esso muovendosi di due case si affianca al Pedone che effettuerà la presa. Dunque può effettuare tale presa solo il Pedone posto in una delle due case adiacenti al Pedone appena mosso; utilizzare tale mossa è una scelta del giocatore: se decide di eseguirla deve farla subito, come prima mossa dopo l'affiancamento. In tal caso il Pedone che cattura si colloca nella casa dove si sarebbe trovato quello preso se si fosse mosso di un passo solo. Termini analoghi sono prendere al passaggio o al varco.

**Fianchetto** Un sistema di gioco in cui l'Alfiere, dopo la spinta del Pedone di Cavallo, viene posto nella casa lasciata libera da tale Pedone, cioè Bravo 2 (fianchetto di Donna) o Golf 2 (fianchetto di Re), nel caso del Bianco. Nel caso del Nero le case interessate sono Bravo 7 e Golf 7.

[Ritorno al testo](#)

**Finale** La fase ultima della partita nella quale, sia da una parte che dall'altra, sono rimasti solo pochi pezzi.

[Ritorno al testo](#)

**Forchetta** È l'attacco simultaneo portato da un singolo pezzo (pedone o cavallo) a due pezzi avversari.

**Forzata** Mossa o variante forzata. Situazione che si verifica quando uno dei due giocatori non ha la scelta delle mosse, ma necessariamente deve farne alcune obbligate, che portano ad un risultato già previsto ed inevitabile.

[Ritorno al testo](#)

**Gambetto o, anticamente, gambitto** Consiste nel sacrificare uno o più pedoni durante l'apertura per guadagnare tempo nello sviluppo. Può essere accettato o rifiutato.

[Ritorno al testo](#)

**Grande diagonale** Una delle due diagonali Alfa 1 -Hotel 8 o Hotel 1-Alfa 8, corrispondenti alle diagonali geometriche del quadrato della scacchiera. Per estendere il controllo su una delle grandi diagonali a volte uno dei giocatori mette in "fianchetto" uno dei suoi alfieri.

[Ritorno al testo](#)

**Impedonatura** Posizione di due pedoni del medesimo colore sulla stessa colonna, a seguito di una cattura effettuata da uno di essi. Solitamente comporta un indebolimento della struttura pedonale.

[Ritorno al testo](#)

**Inchiodatura** Un pezzo si dice inchiodato quando è impossibilitato a muoversi a causa del fatto che se lo facesse aprirebbe la linea lasciando in presa un altro pezzo non difeso o di maggiore valore.

Un pezzo inchiodato non attacca né difende.

[Ritorno al testo](#)

**Infilata** L'infilata si presenta sulla scacchiera in modo simile all'inchiodatura ma, in questo caso, è il pezzo di maggior valore che si trova tra il pezzo avversario e un pezzo meno importante. Ad esempio: una Torre muove in Alfa 8 dando scacco al Re Echo 8 non arroccato che, muovendosi, offre la possibilità, alla Torre attaccante, di catturare la Torre Hotel 8 nel lato opposto. L'infilata, oltre alla Torre dell'esempio, è applicabile anche con l'Alfiere e con la Donna.

[Ritorno al testo](#)

**Iniziativa** Per iniziativa negli scacchi si intende la possibilità di sviluppare il proprio gioco ostacolando quello dell'avversario e costringendo quest'ultimo a difendersi. Quando si riesce ad attaccare continuamente, creando nuove minacce mossa dopo mossa (anche attraverso attacchi multipli sfruttando il raggio d'azione di più pezzi combinati insieme), generalmente il gioco arriva ad un punto in cui il difensore non riesce più a parare tutte le minacce, anche a causa della mancanza di coordinazione tra le sue forze, e subisce perdite di materiale decisive. La difesa è molto spesso più difficile dell'attacco, perché i pezzi di uno stesso esercito, quando assumono posizioni difensive, subiscono spesso restrizioni di spazio e possono creare fenomeni di imbottigliamento reciproco; questo si traduce in una minore capacità di manovra, che a sua volta causa l'impossibilità di lanciare contrattacchi efficaci.

[Ritorno al testo](#)

**Interposizione o Interferenza** Situazione nella quale il Re (o un pezzo maggiore) viene attaccato ed un pezzo viene posto a riparo fra il Re ed il pezzo offendente, il pezzo così posto si dice interposto (o che interferisce). Lo stesso di coprire. La definizione vale anche per situazioni generiche; ad esempio: un pedone viene spinto su una diagonale controllata da un Alfiere avversario, che di conseguenza non controlla più le case della diagonale situate dietro il pedone.

[Ritorno al testo](#)

**Isola di pedoni** Definiamo "isola di pedoni" ogni gruppo di uno o più pedoni. Ad esempio Alfa 2 Bravo 2 Charlie 2, Echo 4, Golf 2, Hotel 3 rappresentano tre isole di pedoni; in particolare il Pedone Echo 4 rappresenta un pedone isolato. Il concetto di isola di pedoni assume particolare importanza nel Finale dove disporre di un numero di isole di pedoni inferiore a quello dell'avversario può significare una difesa più facile.

[Ritorno al testo](#)

**J'adoube** L'espressione francese che significa: aggiusto, acconcio, metto in ordine; questa o un'espressione equivalente deve essere usata da un giocatore prima di toccare un pezzo per rettificarne la posizione, in modo da non incorrere nella regola che obbliga a muovere un pezzo dopo averlo toccato.

**Linea** La successione di case, presa in senso verticale, orizzontale o diagonale, specialmente adoperata nelle locuzioni: impossessarsi della linea, dominare la linea, cioè averne la padronanza assoluta.

**Linea aperta** Viene così chiamata una colonna o traversa qualsiasi quando sulla stessa non sono presenti pedoni.

[Ritorno al testo](#)

**Matto** Il finale del gioco, quando non si può più salvare il Re da uno scacco. Si viene a decretare la sconfitta del giocatore che lo subisce. La partita termina immediatamente.

**Mediogioco o mezzo della partita** La fase di gioco che segue lo sviluppo dell'apertura e precede il finale.

[Ritorno al testo](#)

**Mossa** Il movimento alternato dei pezzi bianchi e neri si chiama indifferentemente mossa, tratto, colpo. Chi muove per primo si dice che ha il tratto. Per mossa debole s'intende quella che viene fatta in alternativa ad altre e che non è tra le migliori, sebbene non sia un vero errore. Mossa errata o cattiva è quella che causa uno svantaggio reale. Mossa irregolare è giocare un pezzo dove non può legalmente andare per esempio: muovere il cavallo come la torre, o l'alfiere come il cavallo ecc. Mossa giusta è la migliore che si può fare in una determinata posizione.

[Ritorno al testo](#)

**Opposizione** È lo stato di due Re che stanno sulla stessa linea separati da una casa (opposizione vicina). Opposizione lontana (o distante) se separati da 3 o 5 case. Può essere verticale, orizzontale o diagonale.

Prendere l'opposizione vuol dire posizionarsi con una casa interposta e con la mossa all'avversario, mettendolo in

[Zugzwang](#).

L'opposizione rettangolare ha luogo quando i Re sono ai due angoli di un rettangolo, nel quale tutti gli angoli hanno lo stesso colore.

**Patta** È la situazione di conclusione in parità di una partita, senza vinti né vincitori. Esistono diverse situazioni in cui una partita può concludersi con il risultato di parità.

[Ritorno al testo](#)

**Pattern** Il giocatore esperto separa una posizione in varie parti, "chunk", costituiti da un insieme di configurazioni di pezzi e di elementi tattici e strategici, e recupera dalla memoria una procedura adatta. Chiamiamo *pattern* questo insieme.

Un Grande Maestro di forza medio alta ne conosce alcune decine di migliaia. Per un Candidato Maestro sono nell'ordine di qualche centinaio.

Per acquisire queste conoscenze ci vuole tempo, metodo e applicazione.

[Ritorno al testo](#)

**Pedone isolato** Qualsiasi pedone che nel corso della partita rimane senza pedoni compagni sulle due colonne adiacenti, trovandosi così privato del loro sostegno. Un pedone isolato è dunque debole e può diventare facilmente oggetto d'attacco.

[Ritorno al testo](#)

**Pedone passato** Un pedone che non può essere contrastato nella marcia in avanti da un pedone avversario posto sia sulla stessa colonna che sia a destra o a sinistra di essa. In senso più lato un pedone che non ha più un pedone del colore contrario di fronte a sé. Ha un grande valore strategico.

[Ritorno al testo](#)

**Pedone raddoppiato o doppiato** Quando un pedone, a seguito di una presa, passa nella colonna vicina dove si trova già un altro pedone dello stesso colore, quello più avanzato viene detto pedone raddoppiato o doppiato.

[Ritorno al testo](#)

**Pedoni sospesi (o appesi)** Coppia di pedoni che non hanno compagni del proprio colore sulle colonne adiacenti e nessun pedone avversario di fronte a loro.

[Ritorno al testo](#)

**Posizione** È la situazione dei pezzi in un dato momento della partita. Se essa è favorevole, cioè se i pezzi sono collocati in modo preciso secondo le norme del gioco, avremo una buona posizione o un vantaggio posizionale, in caso contrario si avrà una cattiva posizione o una posizione svantaggiosa.

[Ritorno al testo](#)

**Preso o cattura** Ogni pezzo può catturare un altro che si trova sulla sua strada e che gli impedisce di proseguire. Per fare ciò si mette al suo posto (dato che in ogni casa non può stare più di una figura), mentre il pezzo avversario viene tolto dalla scacchiera. Tutti i pezzi possono essere presi, a eccezione del Re per il quale l'offesa dovrebbe essere annunciata ad alta voce con la frase "Scacco al Re". In realtà non c'è obbligo di annuncio. I pezzi prendono tutti nello stesso modo col quale camminano, a eccezione dei pedoni che prendono la linea obliqua, mentre camminano in linea retta. La presa o la cattura non è mai obbligatoria, tranne nel caso in cui non sia possibile effettuare altre mosse legali.

**Profilassi** Esecuzione di mosse difensive tese ad anticipare (e quindi impedire) un attacco avversario.

[Ritorno al testo](#)

**Promozione** È la trasformazione istantanea di un pedone in un pezzo qualsiasi a scelta, escluso il Re, quando giunge nell'ottava traversa.

[Ritorno al testo](#)

**Qualità** Il maggior valore di un pezzo rispetto ad un altro. Si guadagna la qualità cambiando un alfiere o un cavallo propri contro una torre nemica; si perde la qualità nel caso opposto.

[Ritorno al testo](#)

**Sacrificio** Offerta di un pedone, di un pezzo o di una qualità all'avversario senza compenso immediato o con un compenso minore, fatto allo scopo di ottenere un vantaggio tattico o strategico maggiore in un tempo più o meno lungo.

[Ritorno al testo](#)

**Scacco** Lo scacco avviene quando muovendo un pezzo si esercita una minaccia diretta sul Re avversario. Quando si subisce uno scacco è necessario eseguire una delle seguenti tre azioni: spostare il Re in una casa non minacciata da pezzi avversari (ovvero spostare il Re in una casa sicura), catturare il pezzo minacciante o interporre un pezzo tra il pezzo minacciante e il proprio Re. Se nessuna di queste tre cose è possibile si realizza sulla scacchiera lo Scacco Matto e la partita è immediatamente persa per chi lo subisce.

Quando il Re è attaccato direttamente dal pezzo che si è mosso si ha uno scacco semplice, invece se il pezzo mosso non attacca il Re, ma ne scopre un altro che lo attacca, si ha uno di scacco di scoperta. Infine se il pezzo mosso attacca il Re e contemporaneamente ne scopre un altro che lo attacca a sua volta, si ha lo scacco doppio.

[Ritorno al testo](#)

**Semimossa** Una semimossa (in inglese ply) è una mossa effettuata dal Bianco o dal Nero. Ad esempio, la sequenza 1.Echo 4 Charlie 5 2.Cavallo Foxtrot 3 Cavallo Charlie 6 3. Delta 4 è formata da cinque semimosse.

**Sovraccarico** Nell'affidare ad un pezzo, o pedone il compito di difendere un determinato obiettivo o punto, bisogna attentamente verificare in quale misura tale pezzo può effettivamente assolvere tale funzione. Se il pezzo, o pedone, è costretto nello stesso tempo a sostenere vari incarichi, allora si può verificare un sovraccarico.

[Ritorno al testo](#)

**Spingere** L'azione di avanzamento di uno o più pedoni.

[Ritorno al testo](#)

**Stallo** Situazione in cui un giocatore non ha a disposizione mosse legali effettuabili pur non trovandosi sotto scacco. Lo stallo determina la fine immediata della partita col risultato di patta. Ad esempio: Bianco Re Charlie 3, Donna Echo 3, Nero Re Delta 1. Con la mossa al Nero il Re non ha mosse legali a disposizione; dunque è stallo. Notare che lo stallo può verificarsi anche con la presenza di più pezzi sulla scacchiera. Se, nell'esempio, la mossa fosse stata al Bianco, avrebbe vinto giocando Donna Delta 2 dando scacco matto. Un risultato molto diverso.

[Ritorno al testo](#)

**Strategia** È un completo piano d'azione. Il piano risulta composto da un obiettivo e da una serie di azioni, nel breve o lungo termine, coerenti con il raggiungimento dell'obiettivo scelto.

[Ritorno al testo](#)

**Sviluppo** Termine che definisce uno degli aspetti strategicamente e tatticamente più importanti degli scacchi, nonché

uno dei principali obiettivi dell'apertura.

Indica il grado di mobilità, attività e interdipendenza raggiunti dai pezzi in una certa fase del gioco.

[Ritorno al testo](#)

**Tattica** È il come si risponde ad un problema presente sulla scacchiera. Ad esempio: un mio pezzo viene attaccato. Come risolvo il problema? Ritiro il mio pezzo in una casa sicura oppure catturo il pezzo attaccante o ancora muovo un altro pezzo attaccando un pezzo avversario di maggior valore? La risposta fornita al quesito è tattica e può essere una risposta semplice o anche molto complessa (combinazione).

Esistono alcune manovre tattiche elementari che costituiscono la base del gioco tattico e sono state descritte dalla teoria: attacco doppio, sovraccarico, inchiodatura, deviazione, infilata, attacco di scoperta, adescamento, interposizione.

[Ritorno al testo](#)

**Tempesta di pedoni** Con questo colorito termine si intende l'azione di spinta veloce ed aggressiva dei propri pedoni contro l'arrocco avversario: ad esempio nel caso di arrocco corto del Nero, la spinta dei pedoni 'g' ed 'h'. Può partecipare all'attacco anche il pedone 'f'.

[Ritorno al testo](#)

**Tempo** In genere è sinonimo di tratto, cioè il turno di mossa da effettuare. Si "perde un tempo" effettuando una mossa inutile. Si "guadagna un tempo" di solito minacciando un pezzo avversario, costringendolo ad indietreggiare. Il giocatore quindi ha ancora la mossa, guadagnandone dunque una rispetto la posizione originaria.

Notare che durante il Finale "perdere un tempo" significa "passare la mossa" all'avversario, una tecnica molto utile in certe situazioni.

[Ritorno al testo](#)

**Torri raddoppiate** Quando le due torri dello stesso colore sono sulla medesima colonna o sulla medesima traversa senza che tra loro ci siano altri pezzi, si dice che sono raddoppiate.

[Ritorno al testo](#)

**Trasposizione** Una trasposizione è una sequenza di mosse il cui risultato è una posizione che può essere raggiunta anche attraverso un diverso (e più comune) ordine di mosse. Le trasposizioni sono frequenti in apertura, quando un giocatore può tentare di variare l'ordine usuale di mosse per evitare varianti a lui sgradite.

**Tratto** Il giocatore che muove per primo, cioè il Bianco, ha il tratto; dell'altro si dice che gioca sottotratto o sottomano. Più in generale è la facoltà di un Colore di muovere in quel momento per primo (vantaggio del tratto); ovvero il giocatore che deve muovere si dice "che ha il tratto" o il "vantaggio del tratto".

[Ritorno al testo](#)

**Traversa** Una linea orizzontale di case della scacchiera. Viene denominata o secondo la notazione algebrica oppure relativamente all'avanzare dei due colori in gioco; così con ottava traversa si intende quella di promozione dei pedoni, per settima la precedente e così via.

[Ritorno al testo](#)

**Trèbuchet o trabocchetto** Situazione di mutuo zugzwang, chi muove perde.

**Vantaggio** Quando un giocatore ha una superiorità tattica o di pezzi durante il gioco; durante lo svolgimento di esso il vantaggio può essere ribaltato.

[Ritorno al testo](#)

**Zeitnot** Termine derivato dal tedesco che indica Essere in difficoltà per la scarsità di tempo a disposizione di uno o entrambi i giocatori per effettuare le proprie mosse.

[Ritorno al testo](#)

**Zugzwang** Termine derivato dal tedesco (letteralmente "obbligo di muovere") che indica una situazione nella quale il giocatore che ha il tratto ha solo mosse che peggiorano la sua posizione con un risultato peggiore che se toccasse di muovere all'avversario.

È un elemento importante nei finali. Nel suo libro "Common Sense in Chess", Lasker descrive i tre elementi che danno al finale la sua caratteristica: il potere offensivo del Re, il Pedone passato e lo zugzwang.

[Ritorno al testo](#)

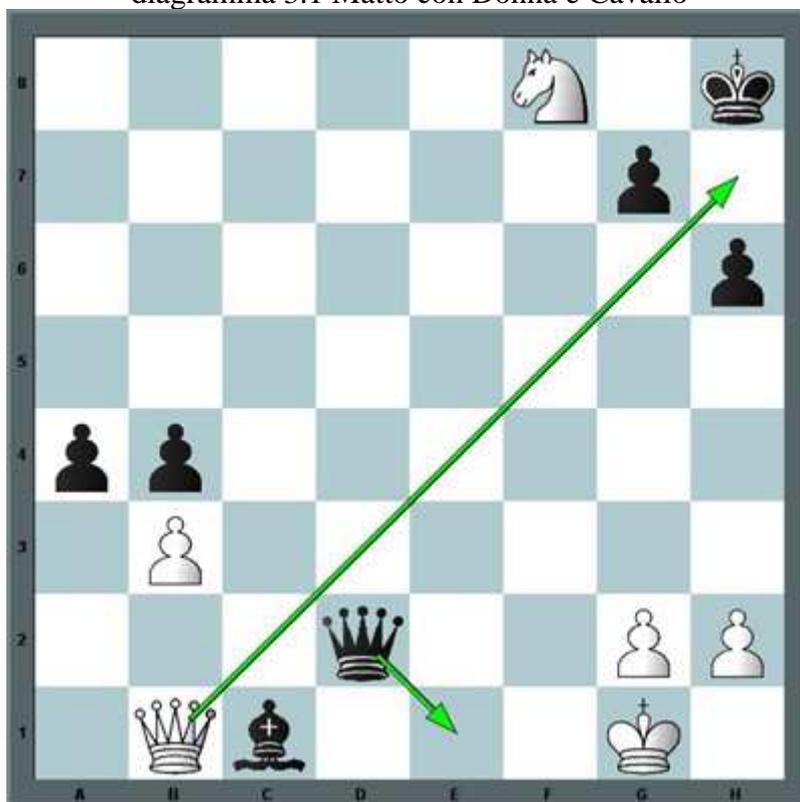
**Zwischenzug** Termine derivato dal tedesco che indica una mossa intermedia che viene fatta nel mezzo di una combinazione e che migliora la posizione di chi la esegue.

*Copyright Rodolfo Pardi 2017*

- [Esempio](#)
- 1.1 Salto di cavallo
- 1.2 Salto di cavallo
- 1.3 Salto ad ostacoli
- 1.4 Soluzione
- 1.5 Altra soluzione
- [3.1 Matto Donna Cavallo](#)
- [3.2 Matto affogato](#)
- [3.3 Sequenza matto di corridoio](#)
- 3.4 Fortezza
- 4.1 Salti di Cavallo
- 4.2 Salti di Cavallo
- 4.3 Salti di Cavallo
- 4.4 Salti di Cavallo
- 4.5 Salti di Cavallo
- [5.1 Scacchiera piena](#)
- [5.2 Scacchiera vuota](#)
- 5.3 Case controllate da Cavalli
- 5.4 Case controllate da Alfieri
- 5.5 Attacco di Torre
- 5.6 Attacco di Donna
- 6.1 Scacchiera divisa in quattro
- [6.2 Doppio attacco](#)
- [7.1 Catture su stessa casa](#)
- [7.2 Sbilancio di materiale](#)
- [7.3 Catture su case multiple](#)
- [7.4 Sbilancio di materiale](#)
- [7.5 Greek gift](#)
- [7.6 Matto delle spalline](#)
- [8.1 Test](#)
- [8.2 Verifica](#)

Copyright Rodolfo Pardi 2017





FEN: 5N1k / 6p1 / 7p / 8 / pp6 / 1P6 / 3q2PP / 1Qb3K1

- Ottava traversa: cinque case vuote, Cavallo bianco, casa vuota, Re nero, barra.
- Settima traversa: sei case vuote, pedone nero, casa vuota, barra.
- Sesta traversa: sette case vuote, pedone nero, barra.
- Quinta traversa: otto case vuote, barra.
- Quarta traversa: due pedoni neri, sei case vuote, barra
- Terza traversa: casa vuota, pedone bianco, sei case vuote, barra.
- Seconda traversa: tre case vuote, Donna nera, due case vuote, due pedoni bianchi, barra.
- Prima traversa: case vuote, Donna bianca, Alfiere nero, tre case vuote, Re bianco, casa vuota, barra.

[Ritorno al diagramma](#)

Copyright Rolando Pardi 2014

diagramma 3.2 Matto affogato



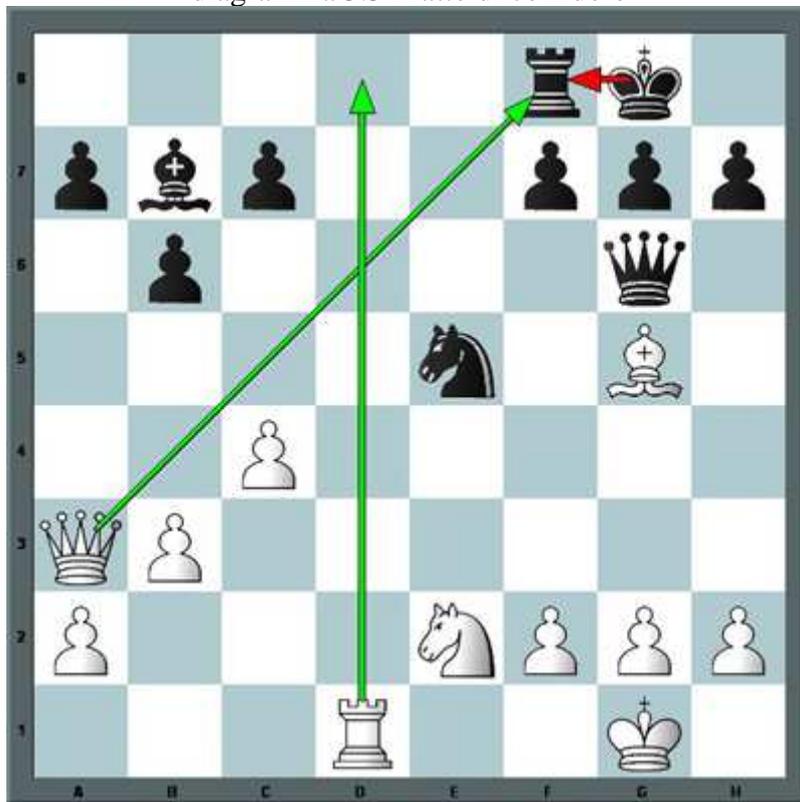
FEN: r1bqkb1r / pp1npppp / 2p2n2 / 8 / 3PN3 / 8 / PPP1QPPP / R1B1KBNR /

- Ottava traversa: Torre nera, casa vuota, Alfiere nero, Donna nera, Re nero, Alfiere nero, casa vuota, Torre nera, barra  
 Settima traversa: due pedoni neri, casa vuota, Cavallo nero, quattro pedoni neri, barra.  
 Sesta traversa: due case vuote, pedone nero, due case vuote, Cavallo nero, due case vuote, barra.  
 Quinta traversa: otto case vuote, barra.  
 Quarta traversa: tre case vuote, pedone bianco, Cavallo bianco, tre case vuote, barra.  
 Terza traversa: otto case vuote, barra.  
 Seconda traversa: tre pedoni bianchi, casa vuota, Donna bianca, tre pedoni bianchi, barra.  
 Prima traversa: Torre bianca, casa vuota, Alfiere bianco, casa vuota, Re bianco, Alfiere bianco, Cavallo bianco, Torre bianca, barra.

[Ritorno al diagramma](#)

Copyright Rolando Padoa-Schioppa 2017

### diagramma 3.3 Matto di corridoio



FEN: 5rk1 / pbp2ppp / 1p4q1 / 4n1B1 / 2P5 / QP6 / P3NPPP / 3R2K1 /

- Ottava traversa: cinque case vuote, Torre nera, Re nero, casa vuota, barra.
- Settima traversa: pedone nero, Alfiere nero, pedone nero, due case vuote, tre pedoni neri, barra.
- Sesta traversa: casa vuota, pedone nero, quattro case vuote, Donna nera, casa vuota, barra.
- Quinta traversa: quattro case vuote, Cavallo nero, casa vuota, Alfiere bianco, casa vuota, barra.
- Quarta traversa: due case vuote, pedone bianco, cinque case vuote, barra.
- Terza traversa: Donna bianca, pedone bianco, sei case vuote, barra.
- Seconda traversa: pedone bianco, tre case vuote, Cavallo bianco, tre pedoni bianchi, barra.
- Prima traversa: tre case vuote, Torre bianca, due case vuote, Re bianco, casa vuota, barra.

[Ritorno al diagramma](#)

Copyright Polidoro Paolo 2017



Cavallo bianco on Bravo 2, Re nero on Delta 4, Re bianco on Hotel 1

Ottava traversa: otto case vuote, barra.

Settima traversa: otto case vuote, barra.

Sesta traversa: otto case vuote, barra.

Quinta traversa: otto case vuote, barra.

Quarta traversa: tre case vuote, Re nero, quattro case vuote, barra

Terza traversa: otto case vuote, barra.

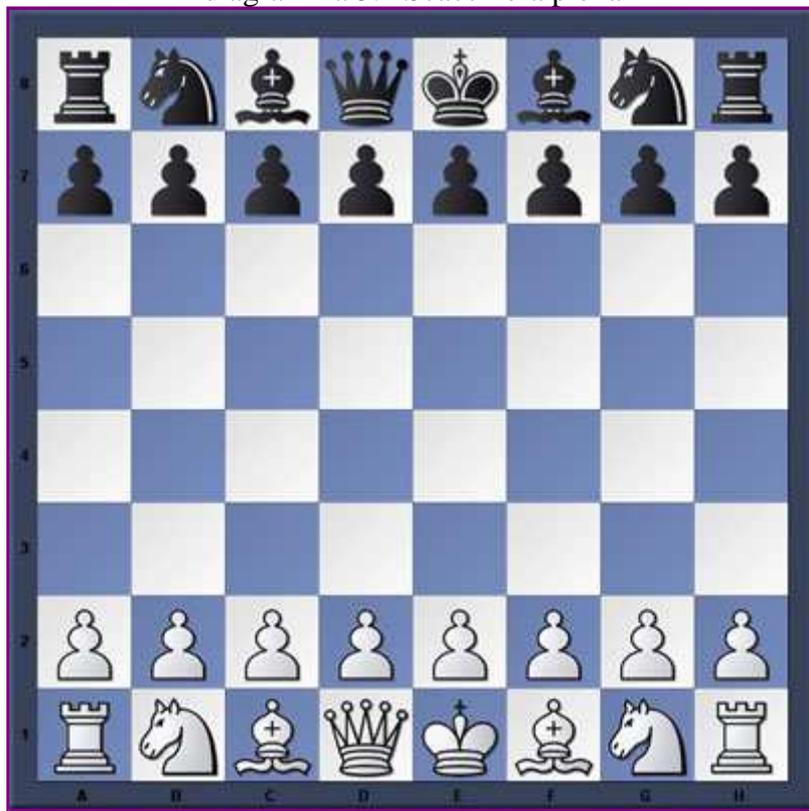
Seconda traversa: one casa vuota, Cavallo bianco, sei case vuote, barra.

Prima traversa: sette case vuote, Re bianco, barra.

[Ritorno al diagramma](#)

Copyright Rololfo Pardi 2017

diagramma 5.1 Scacchiera piena



FEN: rnbqkbnr / pppppppp / 8 / 8 / 8 / 8 / PPPPPPPP / RNBQKBNR/

Ottava traversa: Torre nera, Cavallo nero, Alfiere nero, Donna nera, Re nero, Alfiere nero, Cavallo nero, black Rook, barra.

Settima traversa: otto pedoni neri, barra.

Sesta traversa: otto case vuote, barra.

Quinta traversa: otto case vuote, barra.

Quarta traversa: otto case vuote, barra.

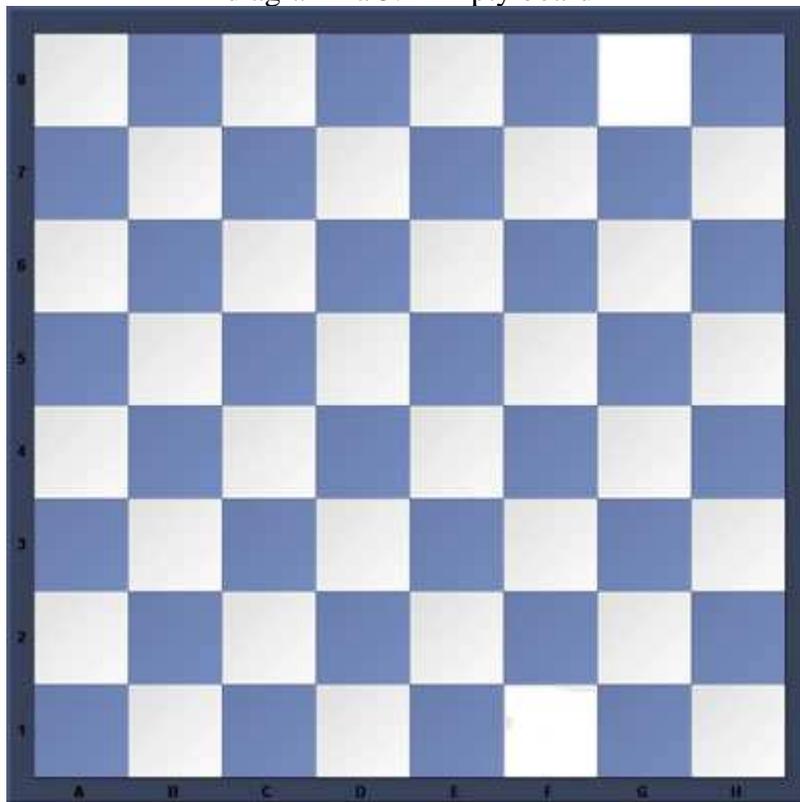
Terza traversa: otto case vuote, barra.

Seconda traversa: otto pedoni bianchi, barra.

Prima traversa: Torre bianca, Cavallo bianco, Alfiere bianco, Donna bianca, Re bianco, Alfiere bianco, Cavallo bianco, white Rook, barra.

*[Ritorno al diagramma](#)*

diagramma 5.2 Empty board



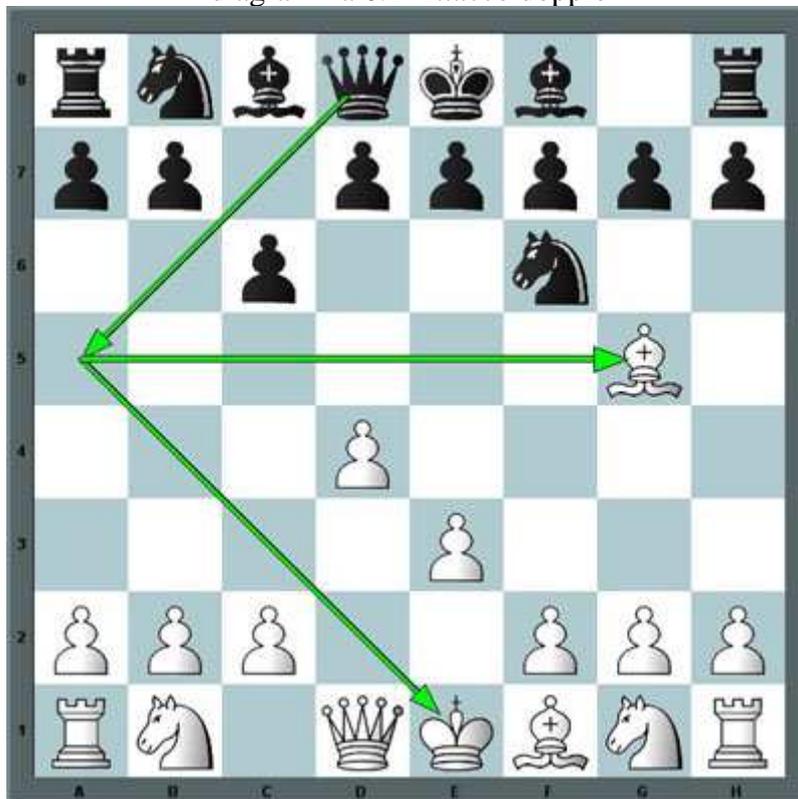
FEN: 8 / 8 / 8 / 8 / 8 / 8 / 8 / 8 /

Ottava traversa: otto case vuote, barra.  
Settima traversa: otto case vuote, barra.  
Sesta traversa: otto case vuote, barra.  
Quinta traversa: otto case vuote, barra.  
Quarta traversa: otto case vuote, barra.  
Terza traversa: otto case vuote, barra.  
Seconda traversa: otto case vuote, barra.  
Prima traversa: otto case vuote, barra.

[Ritorno al diagramma](#)

Copyright Rodolfo Pardi 2017

diagramma 6.2 Attacco doppio



FEN: rnbqka1r / pp1ppppp / 2p2n2 / 6B1 / 3P4 / 4P3 / PPP2PPP / RN1QKBNR/

Ottava traversa: Torre nera, Cavallo nero, Alfiere nero, Donna nera, Re nero, Alfiere nero, casa vuota, Torre nera, barra.

Settima traversa: due pedoni neri, casa vuota, cinque pedoni neri, barra.

Sesta traversa: due case vuote, pedone nero, due pedoni neri, Cavallo nero, due pedoni neri, barra.

Quinta traversa: sei case vuote, Alfiere bianco, casa vuota, barra.

Quarta traversa: tre case vuote, pedone bianco, quattro case vuote, barra.

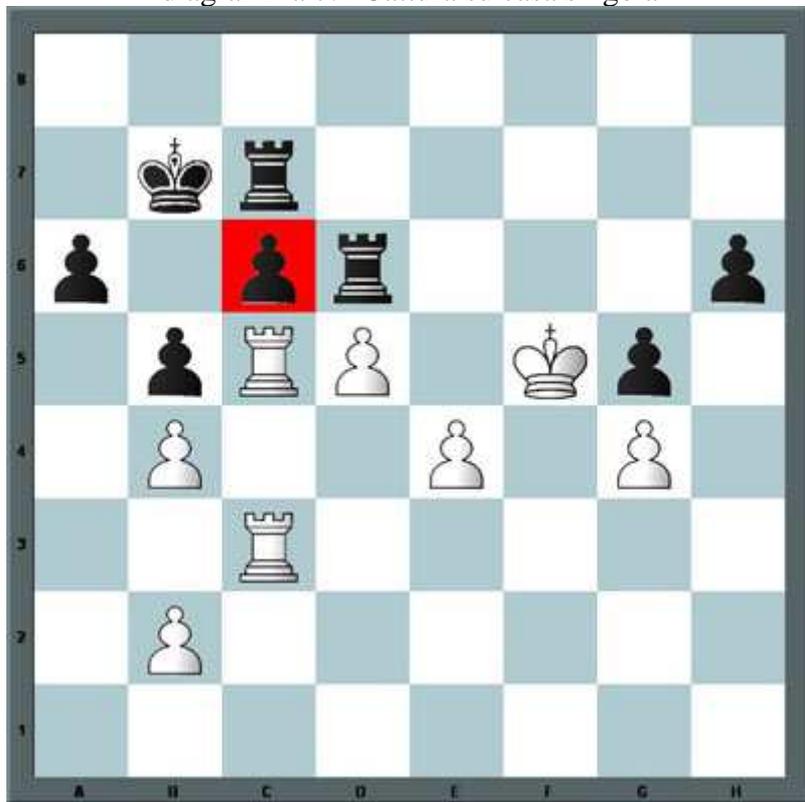
Terza traversa: quattro case vuote, pedone bianco, tre case vuote, barra.

Seconda traversa: tre pedoni bianchi, due case vuote, tre pedoni bianchi, barra.

Prima traversa: Torre bianca, Cavallo bianco, casa vuota, Donna bianca, Re bianco, Alfiere bianco, Cavallo bianco, Torre bianca, barra.

[Ritorno al diagramma](#)

diagramma 7.1 Cattura su casa singola



FEN: 8 / 1kr5 / p1pr3p / 1pRP1Kp1 / 1P2P12P1 / 2R5 / 1P6 / 8 /

Ottava traversa: otto case vuote, barra.

Settima traversa: casa vuota, Re nero, Torre nera, cinque case vuote, barra.

Sesta traversa: pedone nero, casa vuota, pedone nero, Torre nera, tre case vuote, pedone nero, barra.

Quinta traversa: casa vuota, pedone nero, Torre bianca, pedone bianco, casa vuota, Re bianco, pedone nero, casa vuota, barra.

Quarta traversa: casa vuota, pedone bianco, due case vuote, pedone bianco, casa vuota, pedone bianco, casa vuota, barra.

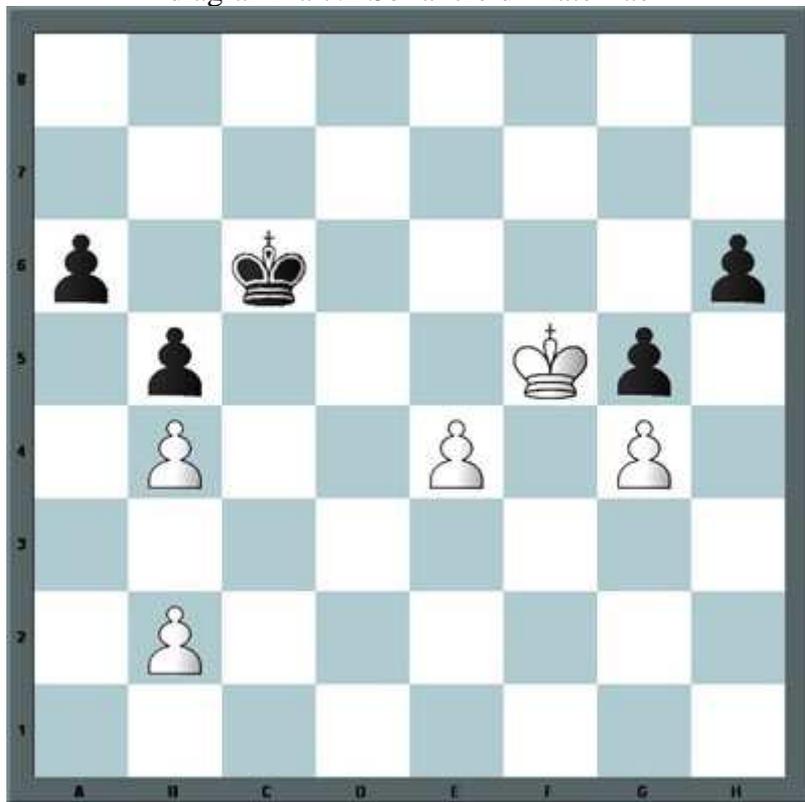
Terza traversa: due case vuote, Torre bianca, cinque case vuote, barra.

Seconda traversa: casa vuota, pedone bianco, sei case vuote, barra.

Prima traversa: otto case vuote, barra.

[Ritorno al diagramma](#)

Copyright Roberto Passi 2017



FEN: 8 / 8 / p1k4p / 1p3Kp1 / 1P2P1P1 / 8 / 1P6 / 8 /

Ottava traversa: otto case vuote, barra.

Settima traversa: otto case vuote, barra.

Sesta traversa: pedone nero, casa vuota, Re nero, quattro case vuote, pedone nero, barra.

Quinta traversa: casa vuota, pedone nero, tre case vuote, Re bianco, pedone nero, casa vuota, barra.

Quarta traversa: casa vuota, pedone bianco, due case vuote, pedone bianco, casa vuota, pedone bianco, casa vuota, barra.

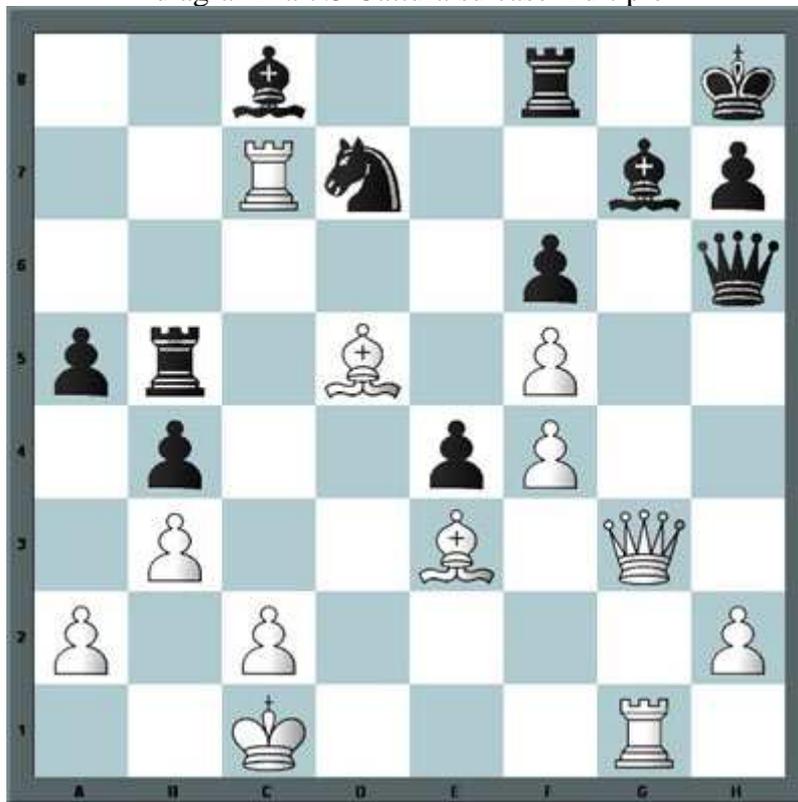
Terza traversa: otto case vuote, barra.

Seconda traversa: casa vuota, pedone bianco, sei case vuote, barra.

Prima traversa: otto case vuote, barra.

[Ritorno al diagramma](#)

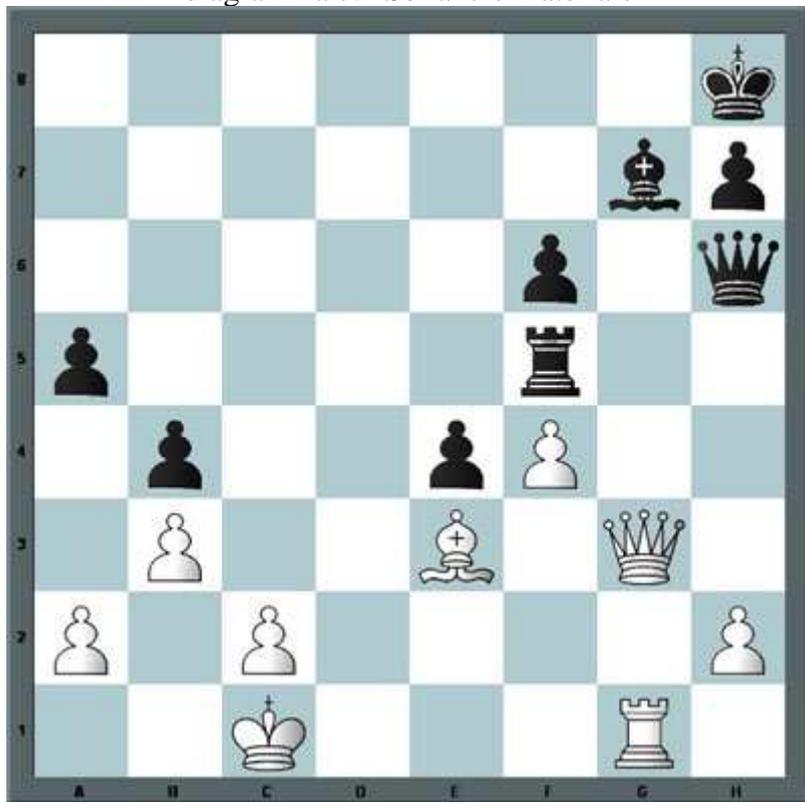
Copyright Roberto Fardi 2017



FEN: 2b2r1k / 2Rn2bp / 5p1q / pr1B1P2 / 1p2pP2 / 1P2B1Q1 / P1P4P / 2K3R1 /

Ottava traversa: due case vuote, Alfiere nero, due case vuote, Torre nera, casa vuota, Re nero, barra.  
 Settima traversa: due case vuote, Torre bianca, Cavallo nero, due case vuote, Alfiere nero, pedone nero, barra.  
 Sesta traversa: cinque case vuote, pedone nero, casa vuota, Donna nera, barra.  
 Quinta traversa: pedone nero, Torre nera, casa vuota, Alfiere bianco, casa vuota, pedone bianco, due case vuote, barra.  
 Quarta traversa: casa vuota, pedone nero, due case vuote, pedone nero, pedone bianco, due case vuote, barra.  
 Terza traversa: casa vuota, pedone bianco, due case vuote, Alfiere bianco, casa vuota, Donna bianca, casa vuota, barra.  
 Seconda traversa: pedone bianco, casa vuota, pedone bianco, quattro case vuote, pedone bianco, barra.  
 Prima traversa: due case vuote, Re bianco, tre case vuote, Torre bianca, casa vuota, barra.

[Ritorno al diagramma](#)



FEN: 7r / 6bp / 5p1q / p4r2 / 1p2pP2 / 1P2B1Q1 / P1P4P / 2K3R1 /

Ottava traversa: sette case vuote, Re nero, barra.

Settima traversa: sei case vuote, Alfiere nero, pedone nero, barra.

Sesta traversa: cinque case vuote, pedone nero, casa vuota, Donna nera, barra.

Quinta traversa: pedone nero, quattro case vuote, Torre nera, due case vuote, barra.

Quarta traversa: casa vuota, pedone nero, due case vuote, pedone nero, pedone bianco, due case vuote, barra.

Terza traversa: casa vuota, pedone bianco, due case vuote, Alfiere bianco, casa vuota, Donna bianca, casa vuota, barra.

Seconda traversa: pedone bianco, casa vuota, pedone bianco, quattro case vuote, pedone bianco, barra.

Prima traversa: due case vuote, Re bianco, tre case vuote, Torre bianca, casa vuota, barra.

[Ritorno al diagramma](#)

Copyright Roberto Fardi 2017

diagramma 7.5 Greek gift



FEN: r2q2k1 / 1ppb1ppp / p1np3 / 3nP3 / 1b1P4 / 2NB1N2 / PP3PPP / R1BQ1RK1 /

Ottava traversa: Torre nera, due casa vuota, Donna nera, due case vuote, Re nero, casa vuota, barra.  
 Settima traversa: casa vuota, due pedoni neri, Alfiere nero, casa vuota, tre pedoni neri, barra.  
 Sesta traversa: pedone nero, casa vuota, Cavallo nero, casa vuota, pedone nero, tre case vuote, barra.  
 Quinta traversa: tre case vuote, Cavallo nero, pedone bianco, tre case vuote, barra.  
 Quarta traversa: casa vuota, Alfiere nero, casa vuota, pedone bianco, quattro case vuote, barra.  
 Terza traversa: due case vuote, Cavallo bianco, Alfiere bianco, casa vuota, Cavallo bianco, due case vuote, barra.  
 Seconda traversa: due pedoni bianchi, tre case vuote, tre pedoni bianchi, barra.  
 Prima traversa: Torre bianca, casa vuota, Alfiere bianco, Donna bianca, casa vuota, Torre bianca, Re bianco, casa vuota, barra.

[Ritorno al diagramma](#)

diagramma 7.6 Matto delle spalle



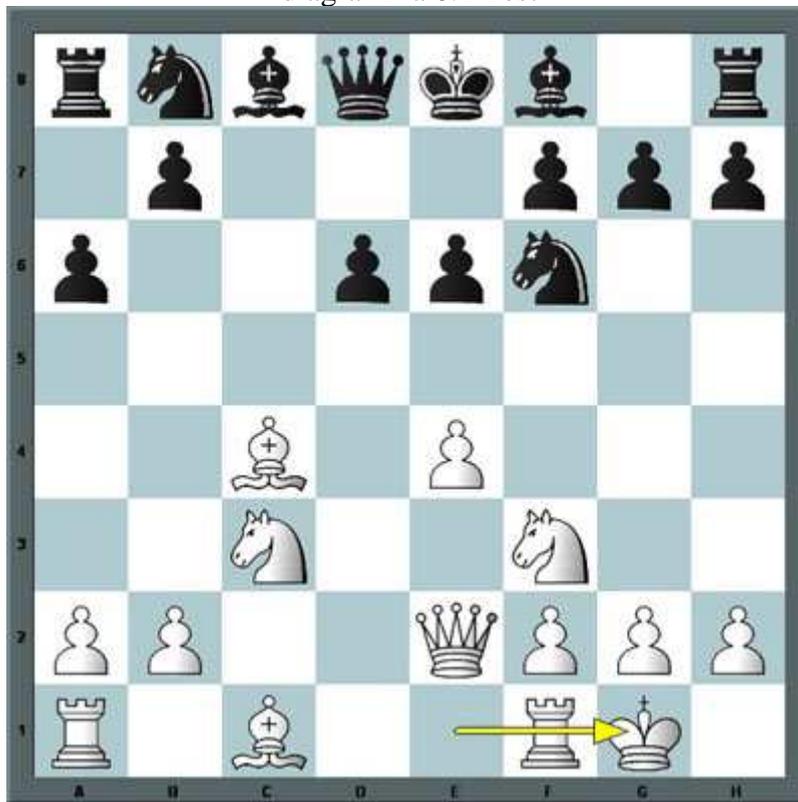
FEN: r2qr2Q / 1ppbk3 / p1n1p3 / 3nP1N1 / 1b1P4 / 2N5 / PP3PPP / R1B2RK1 /

- Ottava traversa: Torre nera, due case vuote, Donna nera, Torre nera, due case vuote, Donna bianca, barra.  
 Settima traversa: casa vuota, due pedone nero, Alfiere nero, Re nero, tre case vuote, barra.  
 Sesta traversa: pedone nero, casa vuota, Cavallo nero, casa vuota, pedone nero, tre case vuote, barra.  
 Quinta traversa: tre case vuote, Cavallo nero, pedone bianco, casa vuota, Cavallo bianco, casa vuota, barra.  
 Quarta traversa: casa vuota, Alfiere nero, casa vuota, pedone bianco, quattro case vuote, barra.  
 Terza traversa: due casa vuota, Cavallo bianco, cinque case vuote, barra.  
 Seconda traversa: due pedoni bianchi, tre case vuote, tre pedoni bianchi, barra.  
 Prima traversa: Torre bianca, casa vuota, Alfiere bianco, due case vuote, Torre bianca, Re bianco, casa vuota, barra.

[Ritorno al diagramma](#)

Copyright Roberto Passi 2017

diagramma 8.1 Test



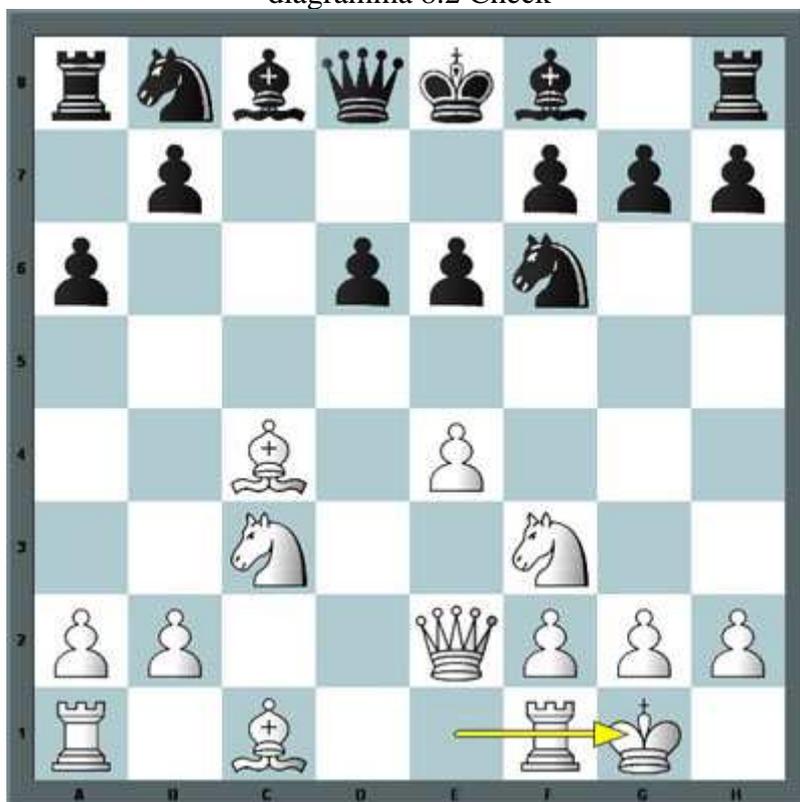
FEN: rnbqkb1r / 1p3ppp / p2ppn2 / 8 / 2B1P3 / 2N2N2 / PP2Q3 / R1B2RK1 /

- Ottava traversa: Torre nera, Cavallo nero, Alfiere nero, Donna nera, Re nero, Alfiere nero, casa vuota, Torre nera, barra.
- Settima traversa: casa vuota, pedone nero, tre case vuote, tre pedoni neri, barra.
- Sesta traversa: pedone nero, due case vuote, due pedoni neri, Cavallo nero, due case vuote, barra.
- Quinta traversa: otto case vuote, barra.
- Quarta traversa: due case vuote, Alfiere bianco, casa vuota, pedone bianco, tre case vuote, barra.
- Terza traversa: due case vuote, Cavallo bianco, due case vuote, Cavallo bianco, due case vuote, barra.
- Seconda traversa: due pedoni bianchi, due case vuote, Donna bianca, tre pedoni bianchi, barra.
- Prima traversa: Torre bianca, casa vuota, Alfiere bianco, due case vuote, Torre bianca, Re bianco, casa vuota, barra.

[Ritorno al diagramma](#)

Copyright Roberto Passolunghi 2017

diagramma 8.2 Check



FEN: rnbqkb1r / 1p3ppp / p2ppn2 / 8 / 2B1P3 / 2N2N2 / PP2Q3 / R1B2RK1 /

Ottava traversa: Torre nera, Cavallo nero, Alfiere nero, Donna nera, Re nero, Alfiere nero, casa vuota, Torre nera, barra.

Settima traversa: casa vuota, pedone nero, tre case vuote, tre pedoni neri, barra.

Sesta traversa: pedone nero, due case vuote, due pedoni neri, Cavallo nero, due case vuote, barra.

Quinta traversa: otto case vuote, barra.

Quarta traversa: due case vuote, Alfiere bianco, casa vuota, pedone bianco, tre case vuote, barra.

Terza traversa: due case vuote, Cavallo bianco, due case vuote, Cavallo bianco, due case vuote, barra.

Seconda traversa: due pedoni bianchi, due case vuote, Donna bianca, tre pedoni bianchi, barra.

Prima traversa: Torre bianca, casa vuota, Alfiere bianco, due case vuote, Torre bianca, Re bianco, casa vuota, barra.

[Ritorno al diagramma](#)

[Ritorno al Table of Contents](#)

Copyright Roberto Passolunghi 2017



Autori



**Rodolfo Pardi** è un autore, giocatore di torneo, istruttore e arbitro della FSI.

Son site: <http://scacchi.vecchilibri.eu/>



<http://www.facebook.com/IstruttoreDiScacchi>



[info@vecchilibri.eu](mailto:info@vecchilibri.eu)

Pagina autore su Amazon: <http://www.amazon.fr/-/e/B009AX8XAM>



**Evelyne Nicod** è pittrice, illustratrice, incisore d'acquaforte.

Il suo sito: <http://www.gatteria.it/>



<http://www.facebook.com/gatteria>



[info@gatteria.it](mailto:info@gatteria.it)



Bene, se avete avuto la costanza di arrivare in fondo, e pensate che questo manualetto sia stato di qualche utilità, o semplicemente vi abbia fatto trascorrere un paio d'ore di ripasso, potete lasciare una recensione sul sito che sia di aiuto nella scelta ai visitatori.

Abbiamo bisogno dei vostri feedback per migliorare la prossima versione. Non esitate a scriverci se qualcosa non è chiaro.

Viene costantemente aggiornato in base alle reazioni pratiche e ai commenti, sempre purtroppo nel limite della dimensione di 3 Mbytes, per mantenerne economico il prezzo.

È basato sull'esperienza personale, oltre che sulla vasta letteratura sull'argomento: e anche se avrete ben chiara la situazione di matto di corridoio con la Donna distante una casa, vi potrà succedere ancora fino a che non avrete assimilato il concetto, e non semplicemente la posizione specifica. Ma ripeti e ripeti, dovrebbero esserci miglioramenti.

Fa parte di una serie di brevi monografie, mie e di altri istruttori della Scacchistica Milanese, che intendono proporre argomenti scarsamente documentati, che pensiamo siano di utilità al giocatore di club o dilettante, ed essenziali per una buona preparazione.

Fino ad ora, in italiano:

- [Chess patterns, schemi essenziali di scacchi](#) (disponibile anche in inglese e francese) presenta 50 patterns, da quelli di matto alle forchette.
- [101 schemi essenziali di scacchi](#) il doppio del precedente.
- [Una famiglia di ulteriori schemi essenziali di scacchi](#), illustra completamente 3 categorie di patterns, la falsa inchiodatura, il matto affogato e l'attacco all'arrocco. (disponibile anche in inglese)
- [Blackburne Chess Trap, una trappola di scacchi facile e micidiale](#), disponibile anche in inglese.  
Il nome di questo tranello di apertura è associato a Joseph Henry Blackburne (1841-1924), soprannominato la Morte Nera, che secondo la leggenda si guadagnò la vita giocando a uno scellino a partita, con almeno centomila giocatori.
- [Case critiche e opposizione, il pattern di scacchi più importante](#) Pattern #29 del FCP, disponibile anche in inglese. Come potete pensare di giocare con 32 pezzi, se avete difficoltà con tre? (James Mason)
- [Come creare il proprio repertorio di scacchi](#), quattro aperture, e come costruire un repertorio. Disponibile anche in inglese.
- [Migliorare la visualizzazione senza la scacchiera](#), una serie di esercizi per migliorare la visualizzazione, ridurre gli errori e giocare più in fretta. Disponibile anche in inglese.
- [Gocce di saggezza scacchistica](#), molte linee guida.
- [Scacco gatto in due mosse](#), due brevi racconti e una scacchiera e i pezzi degli scacchi in forma di gatto. Trascrizione in ebook della edizione cartacea pubblicata a suo tempo, ricca di pezzi fustellati, una scacchiera pieghevole, un notevole lavoro di cartotecnica sempre per le edizioni Gatteria. Non è ovviamente possibile riprodurre su un eReader quello che era il pregio dell'edizione cartacea, ma potrete gustare un paio di brevi racconti, e le piacevoli illustrazioni di Evelyne Nicod. Comprende in aggiunta qualche pattern, non presente nell'edizione cartacea.
- [Corso per principianti assoluti](#), tenuto all'UTE nell'inverno 2014-2015. Disponibile anche in inglese.
- [Finali d'Alfiere](#), Alfiere e pedone contro Alfiere. Dello stesso colore.
- [Corso di Strategia Scacchistica per giocatori di club parte I: Chess Strategy](#), le prime 4 lezioni di un corso basico. Autore: Andrea Gori
- [Chess strategy Corso di Strategia scacchistica - parte seconda: Per giocatori di club](#), lezioni da 5 a 10. Autore: Andrea Gori

Proseguirà con Gestione del tempo, Conduzione della partita, La trasposizione, Counting, e simili.

Solo in inglese i seguenti:

- [ECP 2. Encyclopedia of Chess patterns, part 2](#), composed by Forks, Lined up Pieces, Defensive Chess Patterns, only in English.
- [ECP 1. Encyclopedia of Chess patterns, part 1](#), composed by FCP, full analysis of Opposition, smothered mate, Illusory pin, Attack to the castled King, and many illustrative games, only in English.
- [Fork](#), a common chess pattern, only in English. Illustrating all kinds of forks, Knight, pawn, King, Bishop, Rook and Queen.
- [Defensive Chess Patterns](#), Playing from an inferior position. Available in English.
- [Lined up pieces](#), Pins, Skewers and the like. Available in English.
- [Of fatal Blunders and Chess Traps: How to avoid them](#)
- [Can any practice of meditation increase your chess rating?](#)
- [SCP, a Bunch of strategic Chess Patterns](#)
- [FCP: Fundamental Chess Patterns 51-100](#)

Buone partite.

[Ritorno al sommario](#)