

**ESERCIZI PER I GIOVANI ALLIEVI**  
**DI UN CORSO DI SCACCHI**

**Complemento al Manuale di Scacchi di Salvatore Benvenga**

*Liberamente scaricabile dal sito internet: [www.clubscacchigallarate.it](http://www.clubscacchigallarate.it)*

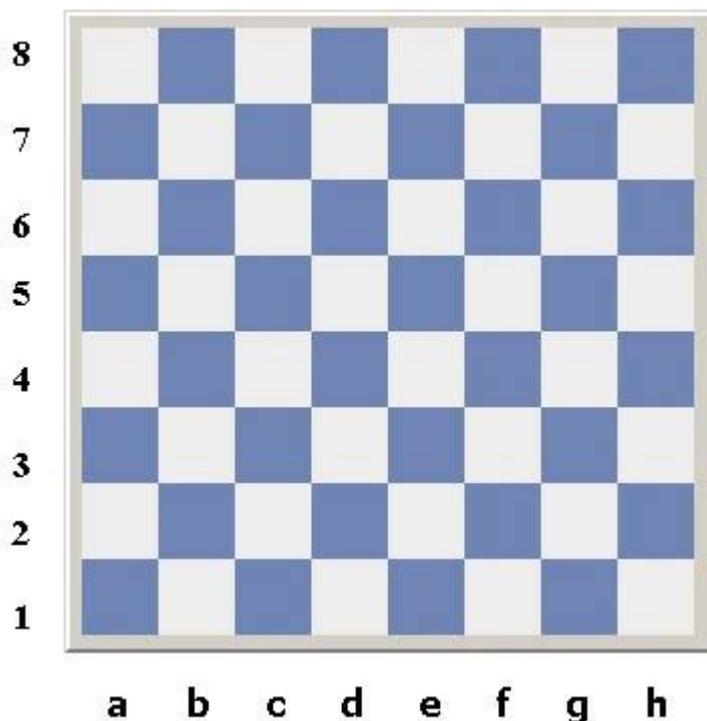
3° ediz. [Ott/ 2004]

Avvertenze importanti:

- Gli esercizi, graduati per difficoltà crescente, andrebbero sottoposti solo dopo lo svolgimento della lezione sul tema a cui essi si riferiscono.
- Le soluzioni – fornite in ultima pagina – servono all'allievo unicamente per verifica e solo dopo aver svolto autonomamente l'esercizio.
- L'utilizzo e la circolazione di questa dispensa e del manuale sono liberi a condizione che non venga alterato o omesso il riferimento all'autore ed alla Società Scacchistica Gallaratese. Il mancato rispetto di questo accordo etico comporta violazione di copyright.

1. Ricostruire sulla scacchiera le seguenti posizioni:

**BIANCO:** Re1, Dd2, Ta1, Ab2, Cf3 (♔e1, ♕d2, ♖a1, ♗b2, ♘f3)  
**NERO:** Re8, Dc7, Ta6, Ab7, Cd7 (♚e8, ♛c7, ♜a6, ♝b7, ♞d7)



Compito da svolgere:

**Disegnare le figure o scrivere le lettere sul diagramma**

2. Muove il Re bianco. Segnare con una **X** le case a cui esso può accedere:



Compito da svolgere:

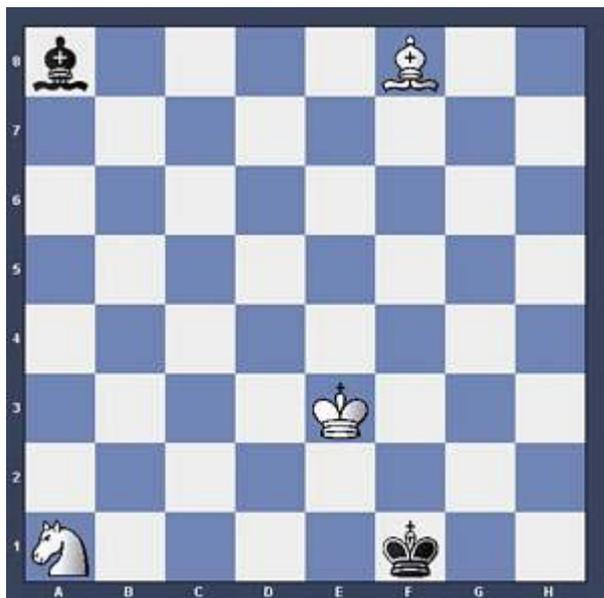
**Scrivere qui le coordinate delle case:**

---

---

---

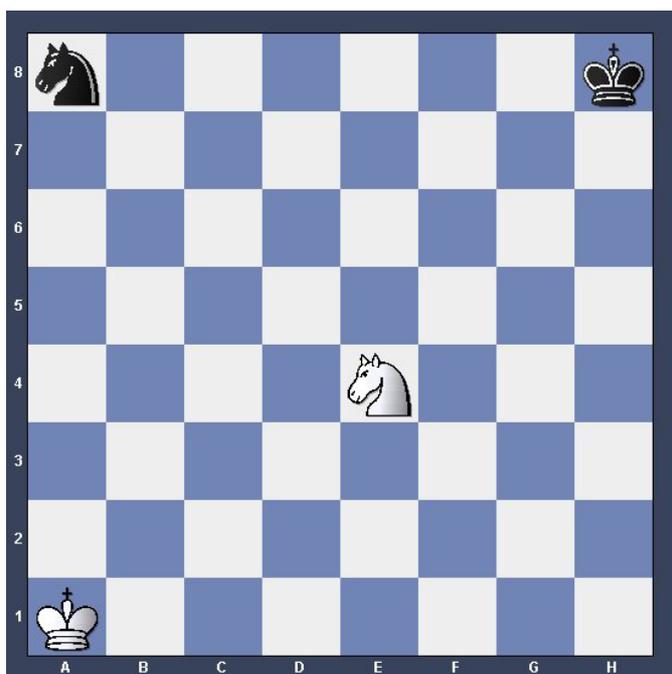
3. Con quale numero minimo di mosse si può andare dalla casa di partenza a:



Compito da svolgere:

- L'Alfiere Nero da a8 in h1  
n. mosse:.....
- L'Alfiere Bianco da f8 in h4  
n. mosse:.....
- Il Cavallo da a1 in b2  
n. mosse:.....
- Il Cavallo da a1 in h8  
n. mosse:.....

4. Contrassegnare con una **X** le case in cui può andare con UNA SOLA MOSSA sia il **Cavallo** in a8 che quello in f3:



Compito da svolgere:

- Quante sono le case?
- (da a8):.....
- (da e4):.....

5. La forza del Cavallo: il Bianco muove e vince (Tema tattico: il doppio di Cavallo)



Compito da svolgere:

Qual è la mossa giusta del Cavallo bianco ?

1.....

6. Ancora un esempio sulla forza del Cavallo: il Bianco muove e vince (Tema tattico: il doppio di Cavallo)

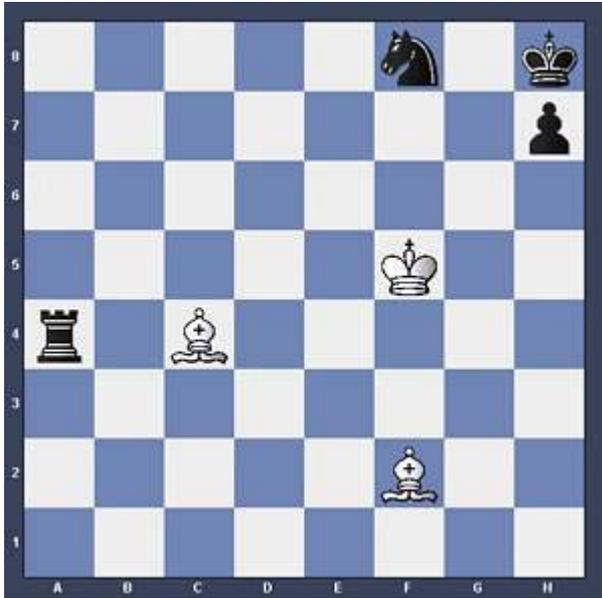


Compito da svolgere:

Qual è la mossa giusta del Cavallo bianco?

1.....

7. La forza dell'Alfiere: il Bianco muove e vince



Compito da svolgere:

Scrivere la mossa con cui il Bianco vince:

1.....

8. Ancora un esempio sulla forza dell'Alfiere: il Bianco muove e vince (Tema tattico: l'infilata)

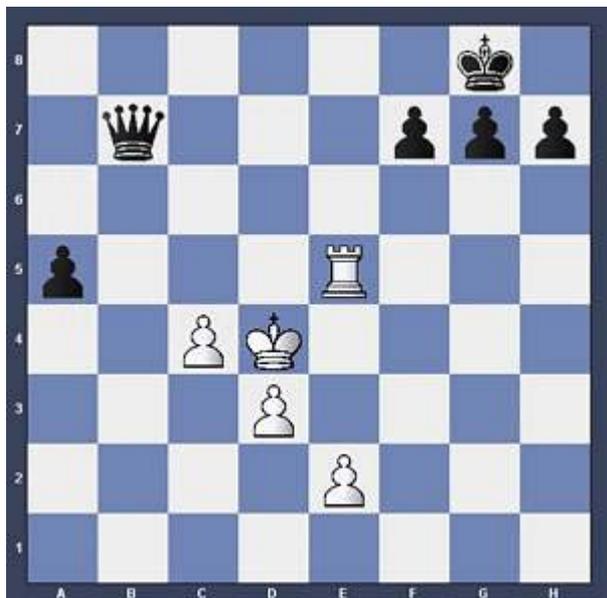


Compito da svolgere:

Scrivere la mossa con cui il Bianco vince:

.....

9. La forza della Torre: il Bianco muove e vince (Tema tattico: l'ottava traversa debole)

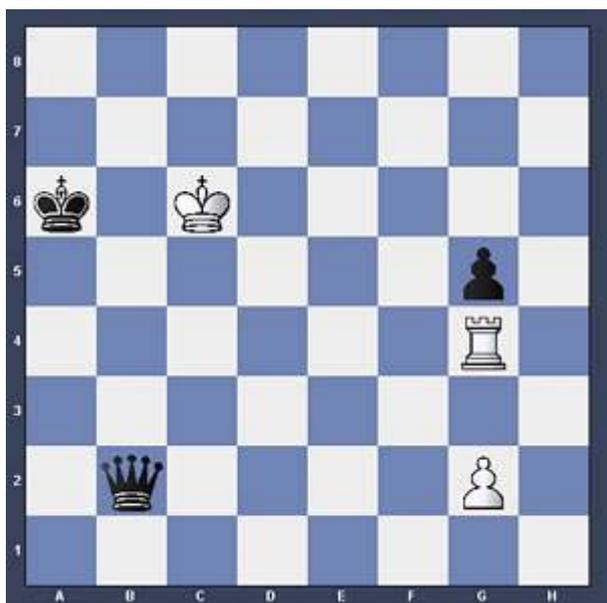


Compito da svolgere:

Scrivere la mossa con cui il Bianco vince:

1.....

10. Ancora un esempio con la Torre: il Bianco muove e vince (tema tattico: il matto con Re e Torre)



Compito da svolgere:

Scrivere la mossa con cui il Bianco vince:

1.....

Se la Torre Bianca catturasse pedone nero in g5, quale sarebbe la migliore risposta del Nero?

1.....

11. La forza del pedone avanzato: il Bianco muove e vince (Tema tattico: l'ottava traversa debole)

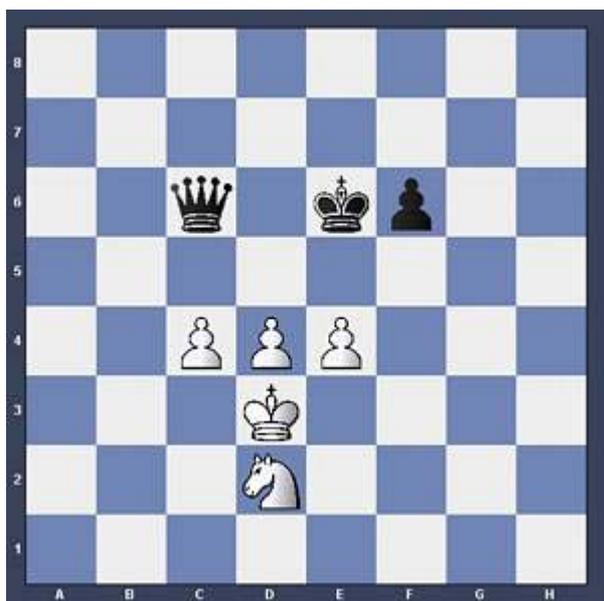


Compito da svolgere:

Scrivere la mossa con cui il Bianco vince:

1.....

12. La forza dei pedoni uniti : il Bianco muove e vince (Tema tattico: la forchetta)



Compito da svolgere:

Scrivere la mossa con cui il Bianco vince:

1.....

13. Quale di queste tre mosse è quella giusta e perché?



Compito da svolgere:

Scrivere a fianco di ciascuna mossa che cosa succede

(1.Dg6):.....

(1. Dg7):.....

(1. Dg8):.....

14. Quale di queste tre mosse è quella giusta e perché?



Compito da svolgere:

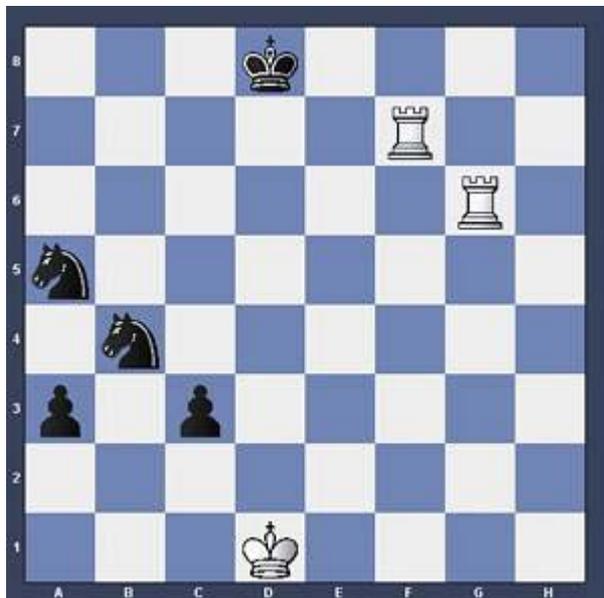
Scrivere a fianco di ciascuna mossa che cosa succede se

(1.Ta2):.....

(2. Txg2):.....

(1. Td8):.....

15. Quale di queste tre mosse dà subito scacco matto?



Compito da svolgere:

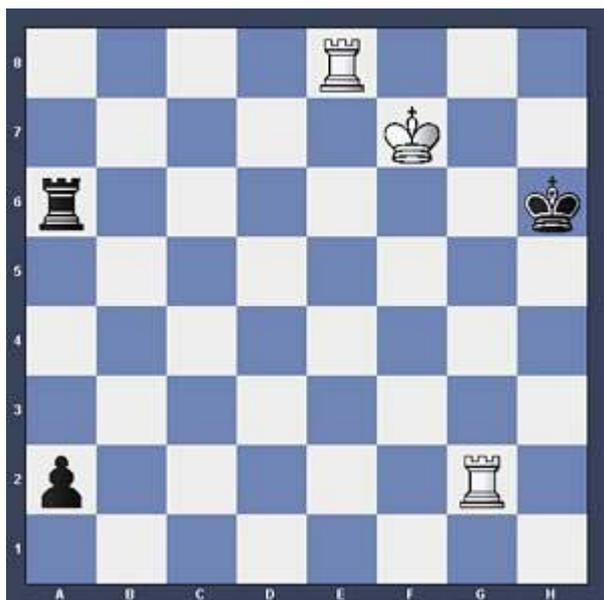
Scrivere a fianco di ciascuna mossa che cosa succede se:

(1. Tf8):.....

(3. Tg8):.....

(1. Td6):.....

16. Quale di queste tre mosse dà subito scacco matto?



Compito da svolgere:

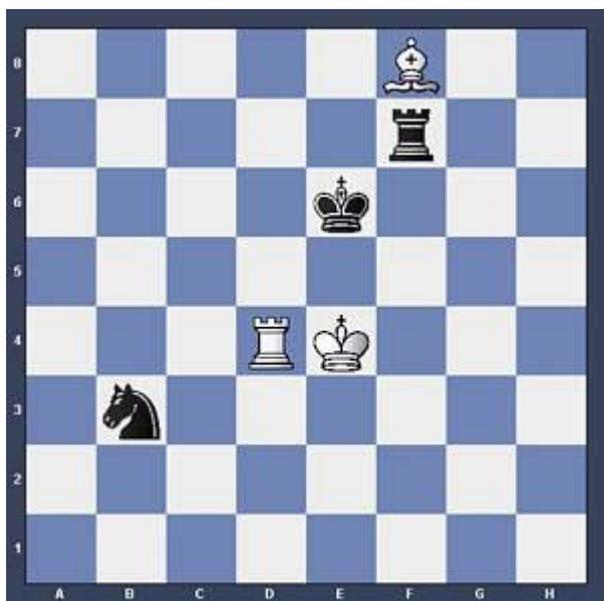
Scrivere a fianco di ciascuna mossa che cosa succede se:

(1. Tg6):.....

(4. Th8):.....

(1. Th2):.....

17. Quale mossa dà subito scacco matto?

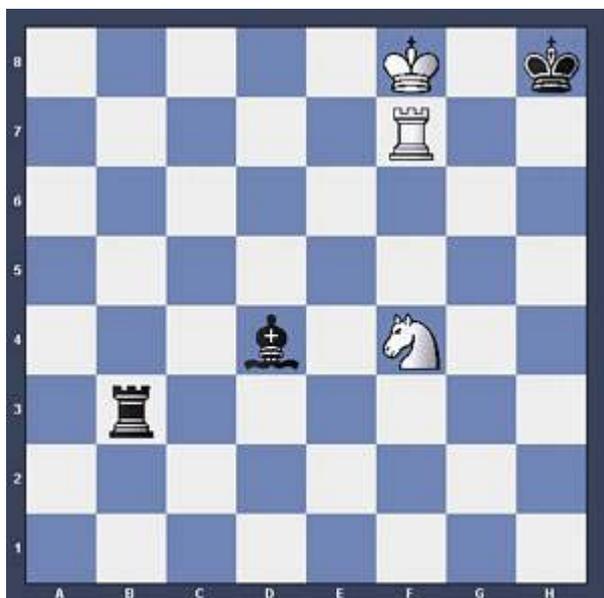


Compito da svolgere:

Scrivere la mossa con cui il Bianco dà subito lo scacco matto:

1.....

18. Quale mossa dà subito scacco matto?

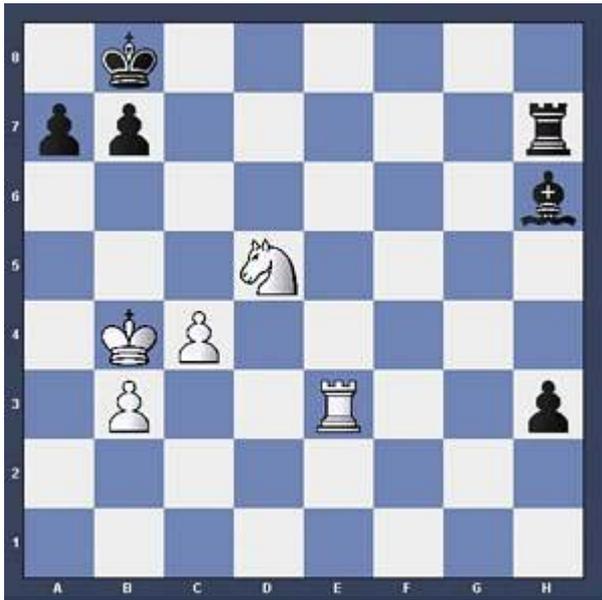


Compito da svolgere:

Scrivere la mossa con cui il Bianco dà subito lo scacco matto:

1.....

19. Quale mossa dà subito scacco matto?

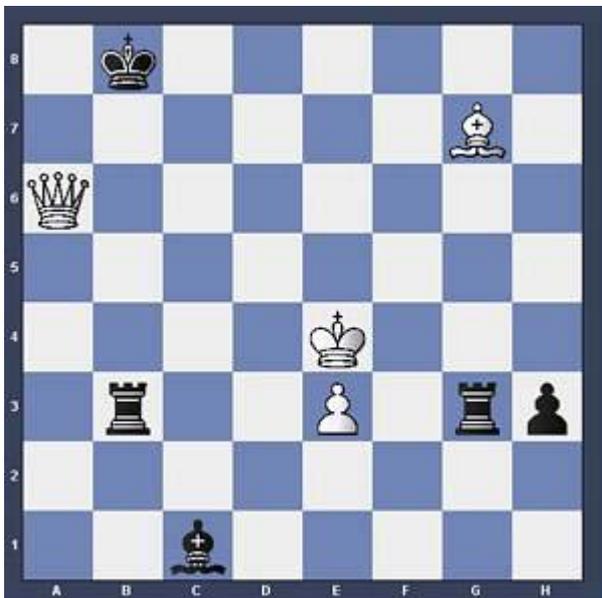


Compito da svolgere:

Scrivere la mossa con cui il Bianco dà subito lo scacco matto:

1.....

20. Quale mossa dà subito scacco matto?



Compito da svolgere:

Scrivere la mossa con cui il Bianco dà subito lo scacco matto:

1.....

### 21. L'arrocco



#### Compito da svolgere:

Se toccasse al Bianco muovere, può esso arroccare?:

.....

Può il Nero arroccare?

.....

### 22. L'arrocco



#### Compito da svolgere:

Può il Nero arroccare da entrambi i lati?

.....

23. Lo stallo (ovvero l'ultima risorsa difensiva)



Compito da svolgere:

Il Bianco sta per subire scacco matto. Come può salvarsi?

1.....

24. Lo stallo (ovvero l'ultima risorsa difensiva)

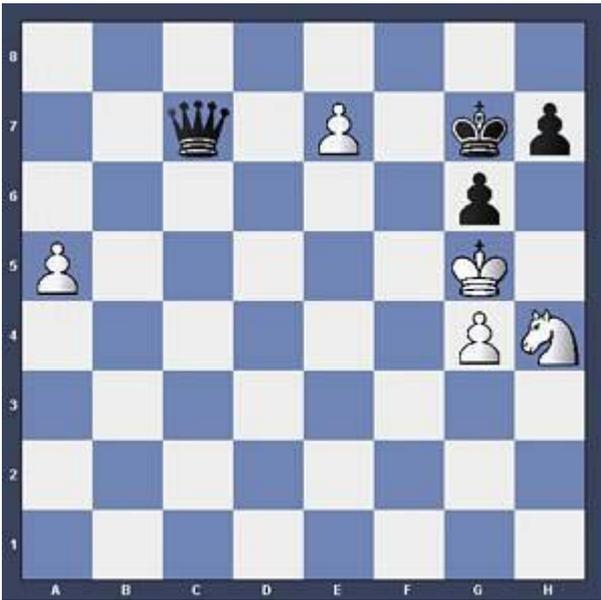


Compito da svolgere:

Il Bianco sta per subire scacco matto. Come può salvarsi?

1.....

### 25. La promozione del pedone



#### Compito da svolgere:

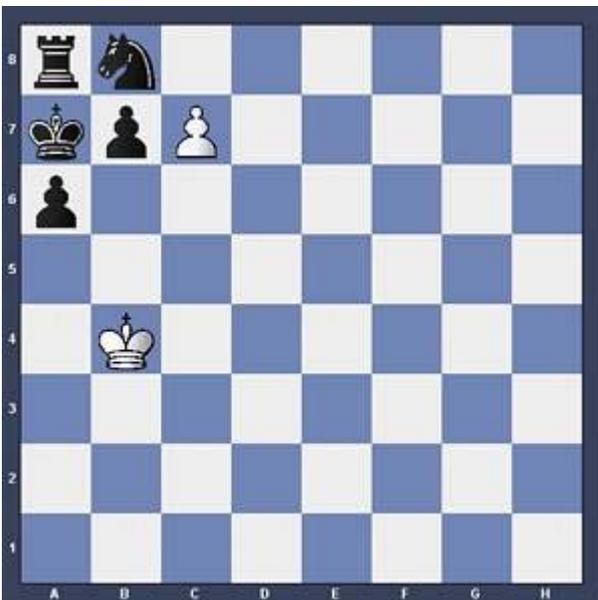
Il Bianco muove. Può vincere promuovendo il pedone ed in che modo?

1.....

Come risponderebbe il Nero se il Bianco giocasse 1.e8=D ?  
(pedone promuove a Donna)

1.....

### 26. La promozione del pedone



#### Compito da svolgere:

Il Bianco muove. Può vincere promuovendo il pedone ed in che modo?

1.....

Come risponderebbe il Nero se il Bianco giocasse 1.c8=D ?  
(pedone promuove a Donna)

1.....

27. Il finale di Torre (tema tattico l'opposizione, Torre attiva e Torre passiva)



Compito da svolgere:

Il Bianco muove.  
Può vincere oppure la partita è pari vista l'eguaglianza delle forze in campo?

1.....

28. Temi combinati: promozione del pedone e lo stallo

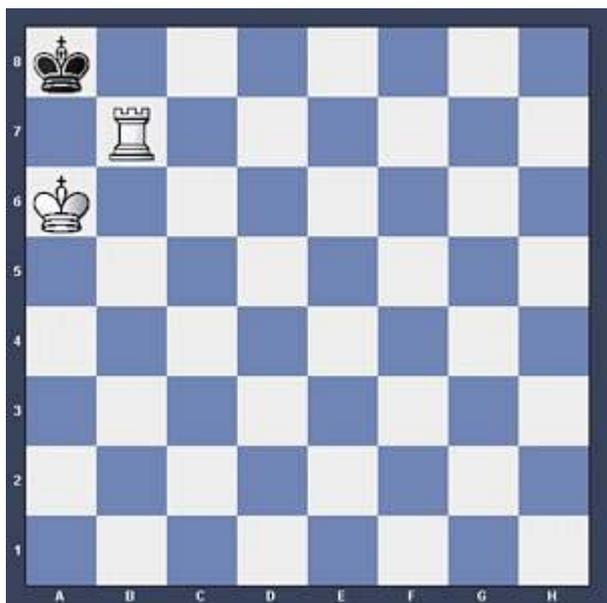


Compito da svolgere:

Il Bianco muove.  
Che cosa succede se gioca 1.c8=D (promuove il pedone a Donna)? Trovare la migliore risposta del Nero

1.....

### 29. Matto in tre mosse

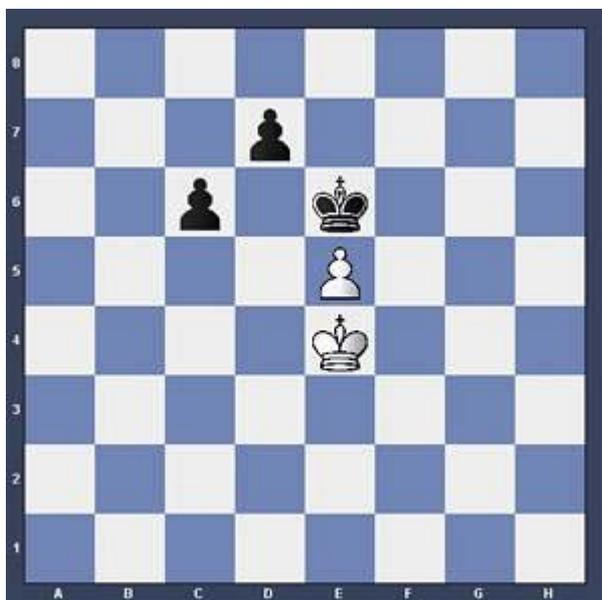


### Compito da svolgere:

Il Bianco muove.  
Indicare la sequenza giusta di mosse forzate che portano al matto in tre:

- Bianco          Nero
- 1.....; .....
- 2.....; .....
- 3.....; .....

### 30. La presa al varco (en-passant)



### Compito da svolgere:

Tocca al Nero muovere.  
Che cosa succede se gioca  
1....d5+ (scacco)?  
Trovare la migliore risposta del  
Bianco  
2.....

### 31. Finale di Re e pedoni



#### Compito da svolgere:

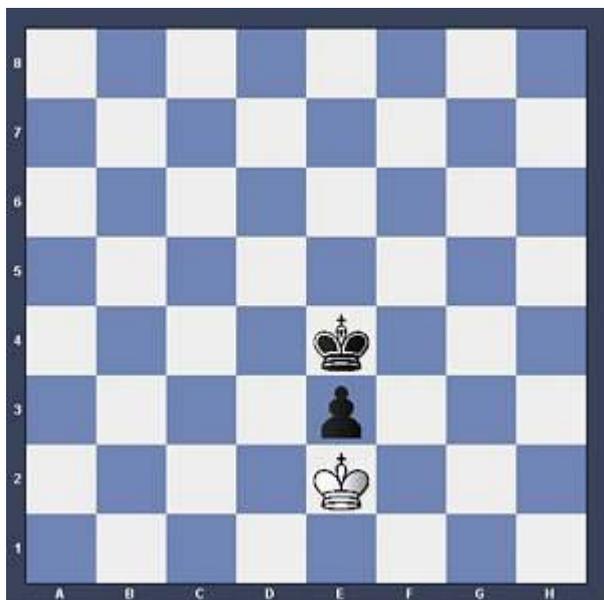
Il Bianco muove.  
Può vincere e con quale  
mossa?

1.....

Che cosa succede se il Bianco  
gioca 1. g6?

.....

### 32. Finale di Re e pedoni (L'opposizione)



#### Compito da svolgere:

Il Bianco muove.  
Può pattare e con quale  
mossa?

1.....

## Soluzioni degli esercizi proposti:

**2.** Le uniche tre case in cui il Re bianco può andare sono: d3 – e3 –f4

**3.** L'Alfiere nero va in h1 con una sola mossa.

L'Alfiere bianco va in h4 con due mosse.

Il Cavallo raggiunge la casa b2 in quattro mosse e la casa h8 in sei mosse.

**4.** Da a8 sono solo due (b6 e c7) da e4 ben otto.

**5.** Cavallo in f7 con scacco a Re ed alla Donna (1. **Cf7+**).

Il Re deve muovere in g7 (unica casa) ed il Cavallo cattura la Donna in g5 (2. **Cxg5**) vincendo in quanto riesce a promuovere per primo i suoi pedoni.

**6.** Cavallo in e6 con scacco a Re ed alla Donna (1. **Ce6+**).

Il Re deve muovere ed il Cavallo cattura la donna in f4 (2. **Cxf4**) vincendo facilmente il finale.

**7.** L'Alfiere va in d4 (1. **Ad4#**) ed è scacco matto.

Si osservi come la casa g8 sia controllata dall'Alfiere delle case bianche e l'accesso alla casa h7 da un pedone nero. Il Re non ha case di fuga.

**8.** L'Alfiere va in g2 e dà scacco (1. **Ag2+**).

Questo tipo di attacco si chiama "infilata". Il Re nero deve spostarsi dalla grande diagonale (h1-a8) scoprendo la Donna in b7 che viene catturata dall'Alfiere con la mossa successiva.

Si osservi che se il Re si fosse trovato nella casa c6 la mossa d'Alfiere non avrebbe avuto pari efficacia. Infatti il Re avrebbe potuto andare in c7 o b6 e catturare l'Alfiere dopo 2.Axb7.

**9.** Torre in e8 matto (**Te8#**).

Questa situazione viene definita "ottava (intendendosi la traversa) debole". Infatti il Re non dispone di vie di fuga, intrappolato dai suoi stessi pedoni e nessun pezzo nero controlla la casa e8 ovvero può interporsi nella casa f8. Questo è un genere di matto abbastanza frequente a verificarsi in partita.

**10.** Torre in a4 matto (1. **Ta4#**). Questa è la mossa giusta.

La posizione ha analogie con l'esercizio n.9, solo che in questo caso è il Re bianco che – opponendosi al Re nero – ne inibisce l'accesso alle tre possibili case di fuga sulla colonna b. Sarebbe invece errato giocare 1.Txg5? (Torre cattura pedone in g5) perché la risposta del Nero fulminerebbe il bianco dopo 1...Df6+ (donna in f6 con scacco al Re e contemporaneo attacco alla Torre indifesa che verrebbe catturata alla mossa successiva).

**11.** Pedone in c8 e promozione a Donna (o anche Torre) con scacco (1. **c8=D+** oppure anche 1. **c8=T+**).

Il nero può solo rinviare di una mossa la sconfitta giocando Donna in e8 (1...De8) a cui segue 2.Txe8 matto. L'esercizio ha analogie con il n.9 (ottava traversa debole).

**12.** **d5+** (pedone in d5 dà scacco attaccando contemporaneamente il Re in e6 e la donna in c6, il Re muove in d6 (la migliore difesa) e dopo 2.cxc6 (pedone cattura la Donna) il nero sarebbe perduto per il grande svantaggio di materiale (un pedone contro due e Cavallo).

Si osservi come questo attacco (chiamato forchetta) sia possibile in quanto i pedoni bianchi uniti, avanzando, si proteggano vicendevolmente (catena di pedoni).

**13.** La mossa giusta è solamente 1. **Dg7#** (matto).

Ovviamente errata 1.Dg8+ (scacco) perché il Re nero la catturerebbe ed altrettanto errata sarebbe mettere la Donna nella casa g6: stallo e patta. Il nero non ha mosse legali a disposizione. Anche questo può accadere nella realtà di una partita giocata e compromettere così un esito assolutamente favorevole.

**14.** La mossa giusta è solamente 1. **Td8+** (scacco) a cui può seguire temporaneamente solo 1...Ac8, quindi 2. Txc8# (matto).

Si osservino le analogie con gli esercizi n. 9, 10 e 11. Il Re bianco inibisce al Re nero l'accesso alle case a7 e b7. Ovviamente errata 1.Ta2+ perché il Re nero si rifugia in b8 e non ci sono più pericoli. Altrettanto errata 1. Txc2 (Torre cattura pedone) perché dopo 1...Axc2 la partita è patta. (Ricordiamo che Re ed un Alfiere da soli non vincono).

**15.** La mossa giusta è solamente 1. **Tg8#** (matto) in quanto il Re nero non ha accesso alla settima traversa controllata dalla Torre bianca in f7. Questo matto è frequente nella pratica.

Absolutamente imprecisa 1.Tf8+ perché segue 1....Re7 attaccando la Torre e il Nero ha la possibilità di rimettere in discussione la partita (si osservi che il Nero, se ne avesse il tempo, giocherebbe 2....c2+ e se 2. Rc1 oppure Rd2 a cui segue 2....Cb3+, allontanando il Re bianco e permettendo 3....c1=D (promozione a Donna del pedone). Altrettanto imprecisa 1.Td6+ per 1...Re8.

**16.** La mossa giusta è solamente 1. **Th8#** (matto).

Si osservino le analogie con l'esercizio n.15 Anche qui una Torre controlla la colonna di fuga (nell'esercizio n.15 era una traversa, ma poco cambia nella pratica) e l'altra infligge lo scacco matto.

Absolutamente imprecisa 1.Th2+ perché si apre la porta della prigione e permette al Re nero di giocare 1....Rg5 cominciando a scappare dalle minacce di matto.

Errata 1.Tg6+ perché la casa g6 è controllata da Re Nero e dalla Torre nera in a6. Segue infatti semplicemente 1...Txc6 ed è il Bianco che deve pensare a difendersi. Queste imprecisioni dimostrano come negli scacchi bisogna essere precisi fino in fondo se non si vogliono capovolgere le sorti di una partita apparentemente già vinta.

**17.** La mossa giusta è solamente 1. **Td6#** (matto). Il Re nero non ha case di fuga.

**18.** La mossa giusta è solamente 1. **Cg6#** (matto). Il Re nero non ha case di fuga.

**19.** La mossa giusta è solamente 1. **Te8#** (matto). Il Re nero non ha case di fuga, infatti la casa c7 è controllata dal Cavallo bianco.

**20.** La mossa giusta è solamente 1. **Ae5#** (matto). Il Re nero non ha case di fuga. La Donna bianca controlla le case a7, a8 e c8.

**21.** Il Bianco non può arroccare corto (0-0) perché deve passare attraverso la casa f1 che è controllata dall'Alfiere nero messo in b5. Non può ancora arroccare lungo (0-0-0) perché c'è ancora il Cavallo in b1.

Il Nero può invece arroccare da entrambi i lati (0-0), arrocco corto o anche (0-0-0) arrocco lungo.

**22.** No. Il nero può arroccare solo lungo (0-0-0). Il lato corto è inibito dalla Torre in f1 che controlla l'intera colonna.

**23.** La mossa giusta è solamente 1. **Ta5+!!** (mossa fortissima).

Dopo 1...Rxa5 (mossa forzata) il Bianco non ha più mosse legali a disposizione, quindi stallo e patta. Sacrificando la Torre il Bianco forza la patta.

Qualsiasi altra mossa di Torre perderebbe. Esempio: a 1. Txc6 segue 1...Th1+ 2. Tg1 (unica mossa) Txc1# matto. Si osservi che il Re ha l'ottava debole, infatti la casa a2 è occupata da un pedone bianco e la casa b2 controllata da un pedone nero.

Si osservi che anche 1. Tg1 (per impedire il matto sulla prima traversa) non salva, in quanto il nero ha a disposizione la micidiale 1...Af6# (matto). Si osservi la coordinazione dei due Alfieri neri in questa configurazione di matto.

**24.** La mossa giusta è solamente 1. **Td8+!!** (mossa fortissima).

Dopo 1...Rxd8 (mossa forzata) il Bianco non ha più mosse legali a disposizione, quindi stallo e patta. Sacrificando la Torre il Bianco forza la patta. Si osservino le analogie con l'esercizio precedente.

Apparentemente anche la mossa 1.Te3 porterebbe allo stallo se il nero rispondesse (sbagliando gravemente) 1... Txe3. Ma al Nero basterebbe giocare sia 1...Cxe3 obbligando il Re bianco a catturare la Torre in h2 e quindi far seguire 2...e1=D, oppure l'elegante ed immediata 1...e1=D+ forzando subito 2.Txe1 a cui segue 2...Txe1# (matto).

**25.** La mossa giusta è solamente 1. **e8=C+!!** (mossa fortissima).

La promozione del pedone a Cavallo permette il doppio a Re e Donna. Il Re nero deve muovere e dopo la cattura della donna con 2.Cxc7 il bianco va in vantaggio decisivo.

Del tutto sbagliato in questa posizione sarebbe giocare 1. e8=D (promozione a Donna), in quanto segue semplicemente l'immediata 1...h6# (matto di pedone) o anche la più laboriosa 1...Dc1+ e dopo 2. De3 (unica mossa) 2...Dx3# matto.

Questo esercizio serve a capire il valore relativo dei pezzi. La loro forza è misurata da quanto sono in grado di poter fare in quella determinata posizione.

**26.** La mossa giusta è solamente 1. **c8=C#!!** (matto).

La promozione del pedone a Cavallo in questa posizione permette di inibire al Re la casa di fuga in b6.

Assolutamente errato, in questo esempio, giocare 1. c8=D, perché seguirebbe semplicemente 1...Cc6+ (scacco) ed il bianco deve restituire la Donna perdendo velocemente la partita.

**27.** La mossa giusta è solamente 1. **Rg6 !!**

Essa inibisce qualsiasi via di fuga al Re nero e prepara l'inevitabile 2. Ta8# (matto). Pur se il nero giocasse la disperata 1...Th6+, ritarderebbe solo la sconfitta dopo la semplice 1. Rxg6.

**28.** Se il Bianco giocasse 1. c8=D, seguirebbe la fantastica mossa del nero 1...Tc4+!!

A cui segue forzatamente 2. Dxc4 (altrimenti si perde) e stallo. Si osservi dopo questa mossa (2. Dxc4) che il Re nero non ha mosse legali a disposizione.

Giusto è giocare invece 1. c8=T!! che minaccia lo scacco matto in a8 (si osservi l'analogia con la configurazione di matto dell'esercizio precedente).

Il nero ha due mosse possibili: se gioca 1...Tc4+ dopo 2.Txc4 non c'è più lo stallo, perché – a differenza della Donna – dalla casa c4 la Torre non inibisce l'accesso alla casa a2; se gioca 1...Ta4 per evitare il matto sulla colonna "a", segue 2. Rb3! Che porta due minacce contemporaneamente, la cattura della Torre o il matto in c1 (Tc1#) minacce che non si possono parare nello stesso momento.

Questo esercizio include il tema dell'attacco doppio, del matto sull'ottava debole e della promozione a pezzo efficace.

**29.** La sequenza giusta di mosse è: **1. Tc7** a cui segue la mossa forzata **1...Rb8**, quindi **2. Rb6** a cui segue la mossa forzata **2...Ra8** che permette **3. Tc8#** (matto)

**30.** Alla mossa del nero 1...d5+ segue semplicemente **2. exd e.p.** ( che si legge: pedone in e cattura il pedone "en-passant". Il pedone bianco si collocherebbe, dopo la presa, nella casa d6.

La presa "al varco" (en-passant, in francese) consente di catturare col pedone situato sulla quarta traversa del difendente l'eventuale pedone avversario che – dalla casa di partenza (situata sulla seconda traversa del difendente) venisse avanzato di due case affiancandosi al pedone attaccante. La cattura può (e sottolineo "può") avvenire come se il pedone fosse avanzato di un solo passo.

La presa al varco deve essere fatta subito o mai più.

**31.** La sequenza corretta per accompagnare il pedone a promozione è solo la seguente: **1. Rg6 Rg8; 2. Rh6 Rh8; 3. g6 Rg8 ; 4. g7 Rf7** (il Re non può più portarsi nella casa h8 ); **5. Rh7** seguita dopo qualsiasi mossa legale del Re nero da **6. g8=D** ed il bianco vince facilmente il finale.

Errato sarebbe giocare invece 1. g6 mettendo il Re nero in stallo con automatica patta.

**32.** La sequenza corretta per pattare la partita è solo la seguente: **1. Re1 Rf3; 2. Rf1** e adesso se: **2... f2+** **3. Re1 Re3** e patta per stallo; se invece: **2... Re4** ( o anche **2...Rf4** ) **3. Re2** e ripristinando la posizione precedente ed impedendo al nero di progredire. Questo esercizio include il principio fondamentale dell'opposizione dei Re nel finale elementare di Re e pedoni.