

# SCACCHI

di Salvatore Benvenga

## Una partita che vale un trasloco

In termini scacchistici si definisce casa ognuna delle 64 caselle quadrate di cui è composta una scacchiera. I pezzi (pedoni inclusi) si attivano passando da una casa all'altra: potremmo dire che il gioco degli scacchi è

una sorta di continuo trasloco dove ognuno cerca di insediarsi nelle case migliori. Così come gli individui, quando dispongono di finanze adeguate, cercano alloggi più confortevoli, anche i pezzi degli scacchi fanno altrettanto. I pezzi degli scacchi ingaggiano una vera e propria lotta per far sloggiare gli avversari dalle case migliori, ovvero cercano di insediarsi in anticipo oppure controllarle in modo stabile. Nella terminologia scacchistica si definiscono forti quelle case che non possono essere attaccate dall'avversario e deboli quelle che invece possono esserlo. Ovviamente una casa forte per il Bianco rappresenterà una casa debole per il Nero. Un primo stadio della debolezza si manifesta quando una casa non può essere difesa da un pedone, per converso il primo stadio di una casa forte si ha quando essa risulta controllata da un pedone. Il possesso o il controllo di case forti all'interno della zona avversaria (ipotizzando di dividere idealmente in due la scacchiera) decide la partita. Le debolezze all'interno del proprio schieramento sono come i crolli delle difese immunitarie: ogni genere di aggressione passa per quelle vie e stronca ogni residua resistenza.

### la partita

Ed infine dal Supertorneo di Linares:

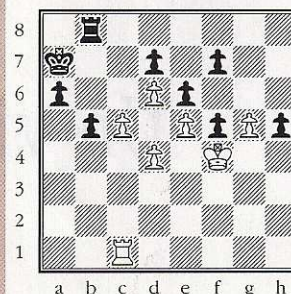
Kasparov - Radjabov

[ECO "C11"]

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♖c3 ♗f6 4. e5 ♗fd7 5. f4 c5 6. ♗f3 ♗c6 7. ♕e3 a6 8. ♖d2 b5 9. a3 ♖b6 10. ♗e2 c4 11. g4 h5 12. g×h5 ♖×h5 13. ♗g3 ♖h8 14. f5 e×f5 15. ♗×f5 ♗f6 16. ♗g3 ♗g4 17. ♕f4 ♕e6 18. c3 ♕e7 19. ♗g5 O-O-O 20. ♗×e6 f×e6 21. ♕e2 ♗g×e5 22. ♖e3 ♗d7 23. ♖×e6 ♕h4 24. ♖g4 g5 25. ♕d2 ♖de8 26. O-O-O ♗a5 27. ♖df1 ♗b3+ 28. ♖d1 ♕×g3 29. ♖f7 ♖d8 30. ♕×g5 ♖g6 31. ♖f5 ♖×f5 32. ♖×f5 ♖df8 33. ♖×f8+ ♗×f8 34. ♕f3 ♕h4 35. ♕e3 ♗d7 36. ♕×d5 ♖e8 37. ♕h6 ♗dc5 38. ♕f7 ♖e7 39. ♕h5 ♗d3 [0-1]

### il quiz

Presentiamo, per lo spazio riservato al tradizionale quiz settimanale, la posizione tratta da una partita di Spielmann. Il BIANCO vince elegantemente. Provate a riprodurre sulla scacchiera il seguente diagramma e sforzatevi di risolverlo senza toccare i pezzi.



**IL BIANCO MUOVE E VINCE**

La soluzione

(0-1)

1. g6 f7 g6 2. d5 e5 3. c6 d×c6 4.e6+