

# Mettere al sicuro il re



**Alice:** Abbiamo parlato di quanto è importante il nostro re e del fatto che dobbiamo tenerlo al sicuro. Ti ricordi?

**Tommy:** Sì...

Alice: Be', c'è una mossa speciale che ci permette di farlo in modo intelligente.

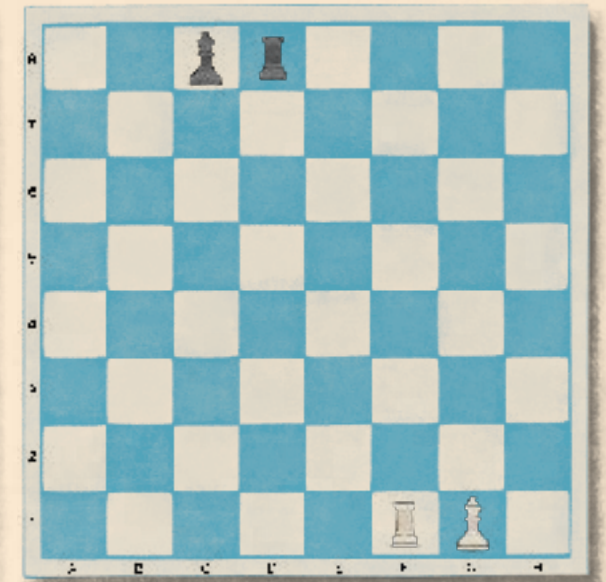
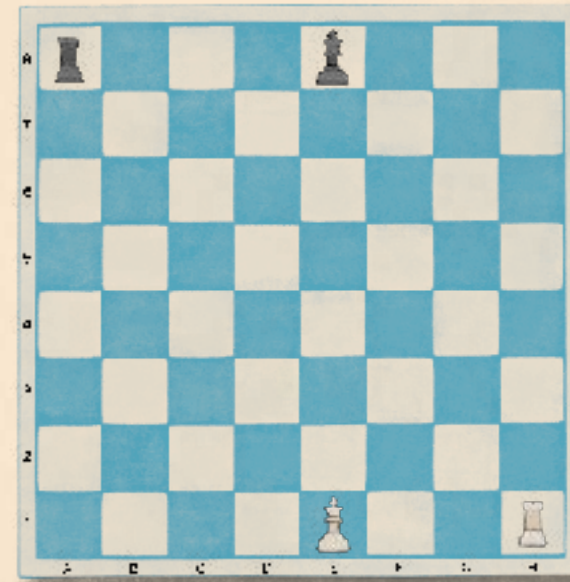
**Tommy:** Oh sì, ne ho sentito parlare, ma non mi ricordo qual è!

**Alice:** Ti do un indizio... Quando la fai infrangi tre regole!

- 1) Muovi due pezzi contemporaneamente.
- 2) Fai muovere il re di due spazi.
- 3) La torre salta o gira intorno al re.

**Tommy:** Adesso so di cosa stai parlando! Si chiama **arrocco**.

**Alice:** Esatto. È la danza tra il re e la torre.



**Tommy:** Però ci sono delle regole per capire quando si può arroccare e quando no. Per prima cosa, tra il re e la torre lo spazio deve essere libero. Non possono esserci altri pezzi.

In più, né il re né la torre possono essersi mossi prima. Perciò, in questa posizione il Bianco può arroccare muovendo il re di due case in direzione della propria torre, in g1. Poi, nella stessa mossa, la torre bianca può girare intorno al re e posizionarsi in f1. Questo è un arrocco sul **lato di re**, dato che il re è partito da questo lato della scacchiera.

Anche il Nero può arroccare in questa posizione, ma sull'altro lato della scacchiera. Il re nero finirebbe in c8 dopo essersi spostato di due case verso la torre, e la torre nera finirebbe in d8. Questo è un arrocco sul **lato di donna**, poiché questo è il lato della scacchiera da cui è partita la donna!

Perciò a quel punto la posizione sarebbe questa:

**Alice:** Ma perché in questo modo i nostri re sono più al sicuro di prima?

**Tommy:** Perché di solito sulla scacchiera ci sono altri pezzi e in questo modo il nostro re si trova dietro una fila di pedoni. Ti faccio vedere... Prepariamo la scacchiera con le posizioni iniziali.

**Alice:** OK. A proposito, ho un modo infallibile per ricordarmi come si fa.

# I punteggi

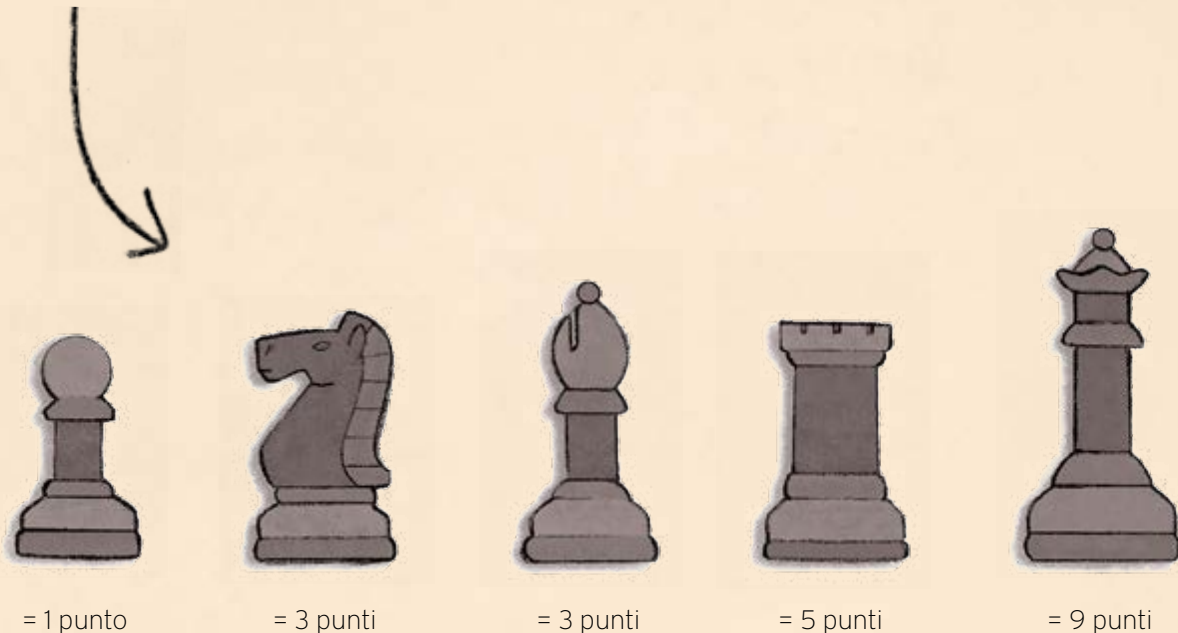
**Tommy:** Pensavo che non ci fosse un sistema di punteggio negli scacchi e che si potesse vincere solo dando scacco matto.

**Alice:** Infatti non c'è, ma assegniamo un valore a ciascun pezzo per aiutarci durante la partita, in modo da poter vedere quali sono più forti e chi sta vincendo.

**Tommy:** Ah sì, io ci penso usando i soldi! Come se un pedone valesse un euro, o un dollaro.

**Alice:** Io uso solo i punti, ma tu puoi fare come preferisci!

Puoi pensarci usando i punti oppure gli euro o i dollari!



**Tommy:** E il re?

**Alice:** Be', non possiamo catturare il re, giusto? Quindi non possiamo dargli un valore in punti, ma forse possiamo dire che il re vale tutta la partita!

**Tommy:** Buona idea. Quindi adesso che ho tutti i valori posso vedere chi sta vincendo la nostra partita per il momento. Che cos'hai preso finora, Alice?

**Alice:** Ho preso una donna, una torre e un pedone. E tu?

**Tommy:** Be', io ho preso una donna, due cavalli, un alfiere e due pedoni.

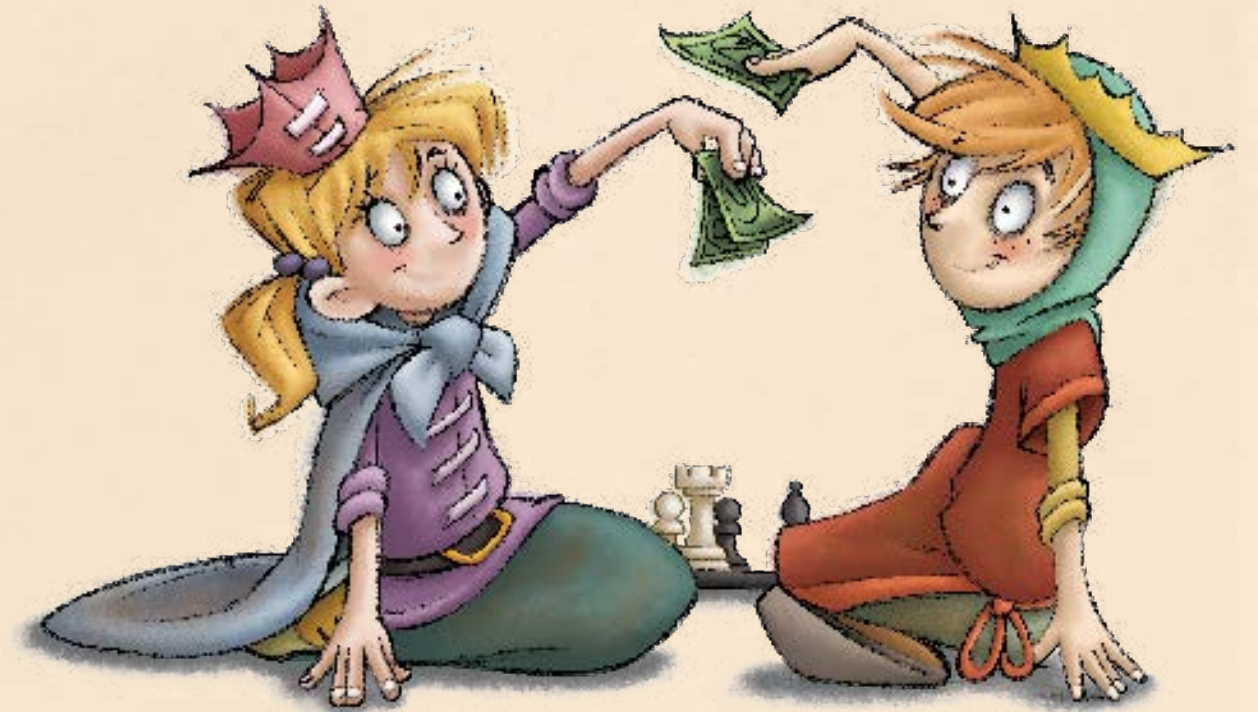
**Alice:** Sommiamoli! Io ho  = 15 punti.

**Tommy:** Io ho  = 20 punti.

Quindi sto vincendo. Ah ah!

**Alice:** OK, non serve fare queste scene. Penso sia il caso di parlare del galateo negli scacchi!

**Tommy:** OK...



# Nel recinto

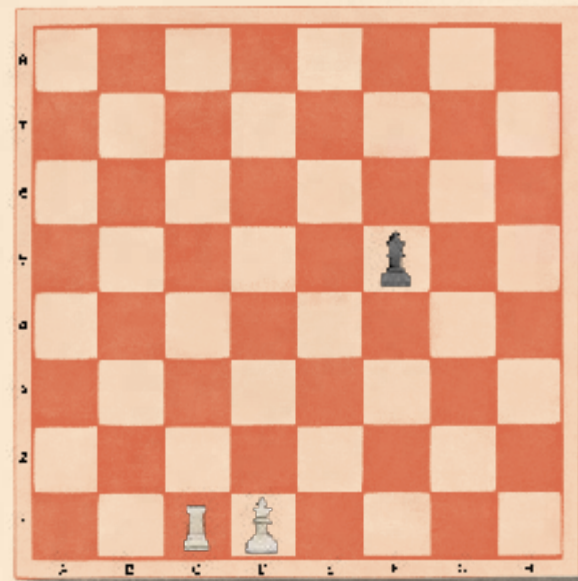


**Alice:** Non riesco a credere di essermi dimenticata le tecniche per dare scacco matto con due torri e la donna. Sono molto più semplici di quelle in cui si usa una sola torre!

**Tommy:** Ripassiamo questa! Sono sempre confuso quando devo usarla e di solito spreco un sacco di tempo a dare scacco al re e spesso finisco in una ripetizione.

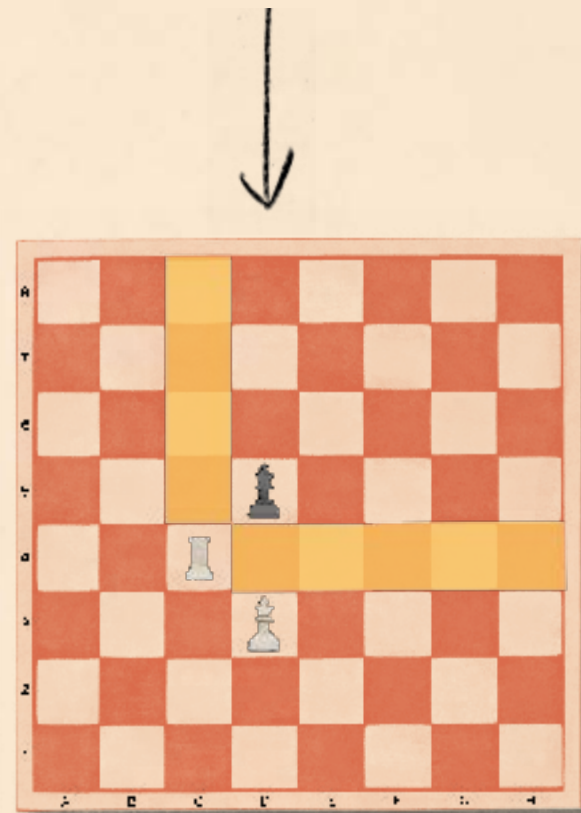
**Alice:** Capita spesso! Ci sono due modi davvero semplici per non mettersi nei guai.

Quello che quasi sempre viene insegnato per primo si può chiamare **matto con re e torre**. Per come la vedo io, equivale a costruire due recinzioni elettriche intorno al re.



**Tommy:** In questa posizione si vede come si crei una recinzione intorno al re - per portare la torre in c4.

**Alice:** Sì, aspetta, il secondo modo diventerà più chiaro tra un po'. Il re nero molto probabilmente raggiungerà la torre bianca per cercare di disturbarla, in una posizione simile a questa:

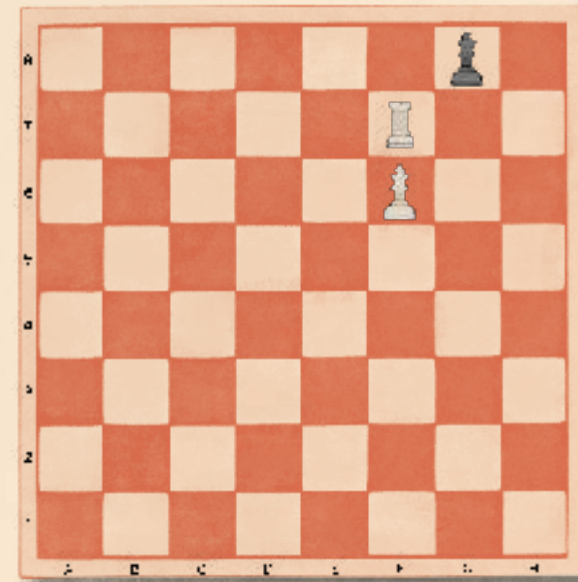


A questo punto si vedono le due recinzioni! La regola generale secondo me è: se riesci a rimpicciolire il recinto, fallo; se non ci riesci, sposta il tuo re. Funziona sempre!

**Tommy:** OK, ci provo. Se il Nero muove in e5, allora io muoverò la mia torre in d4, rimpicciolendo il recinto.

**Alice:** Giusto. Ora continua a farlo finché il re non si avvicina all'angolo. È a quel punto che dovrai stare un po' più attento.

Qui tocca al Nero, che ha solo una mossa: andare nell'angolo. Se però tu ti limiti a seguire la mia regola senza fare calcoli, dopo aver rimpicciolito la scatola spostando la torre in g7 avrai una brutta sorpresa! È stallo!



**Tommy:** Caspita, devo stare attento! Muovo il mio re in g6, allora.

**Alice:** Buona idea. Poi, quando il re tornerà in g8 con la mossa successiva, potremo ritirare la nostra torre in qualunque punto della colonna f, pronta per incontrare la risposta forzata del Nero Rh8 con la torre in f8, che sarà scacco matto.

**Tommy:** Questo scacco matto è decisamente più difficile degli altri, ma immagino che con un po' di pratica mi ci abituerò.

**Alice:** Sì, la cosa migliore è allenarsi il più possibile. Più giochi, meglio capisci.

**Tommy:** C'è qualche indovinello che posso risolvere? Sarebbe un modo divertente di fare pratica!

**Alice:** Sì, se ne trovano un po' dappertutto - libri, DVD, e anche in Internet. Penso che dovremmo inserirne qualcuno anche in questo libro.

**Tommy:** Buona idea!