

Lezione 2

Il valore relativo dei pezzi

Durante una partita il cambio di un proprio pezzo con uno avversario, è spesso inevitabile conseguenza del venire a contatto delle forze in campo.

Come si può valutare se l'eventuale cambio ci conviene oppure se è da evitare?

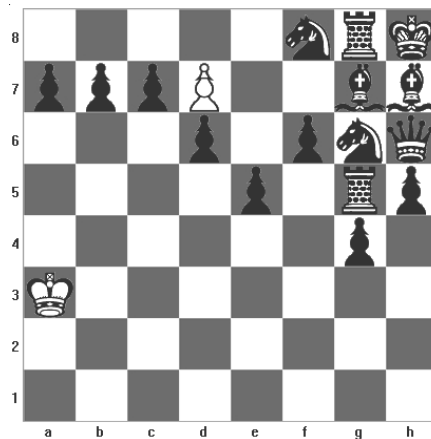
Senza tener conto della posizione i pezzi possono essere valutati in "pedoni":

- **Il cavallo/alfiere = 3 pedoni**
- **Torre = 4,5 pedoni**
- **Regina = 9 pedoni**

Ma *attenzione si tratta* del valore "relativo" ossia è la rappresentazione di quanto vale un pezzo "relativamente" ad un altro.

In sostanza significa che tre pedoni sono equivalenti ad un cavallo o ad un alfiere, la torre è un po' più forte (cambiare un cavallo/alfiere con una torre si dice "guadagnare la qualità") e che una regina è più o meno equivalente a due torri o a tre "pezzi leggeri" (due cavalli e un alfiere o due alfieri e un cavallo)

Di solito però questa "equivalenza" tra due insiemi di pezzi/pedoni sta a significare che le *potenzialità* sono equivalenti. La situazione sulla scacchiera deve essere sempre valutata volta per volta:



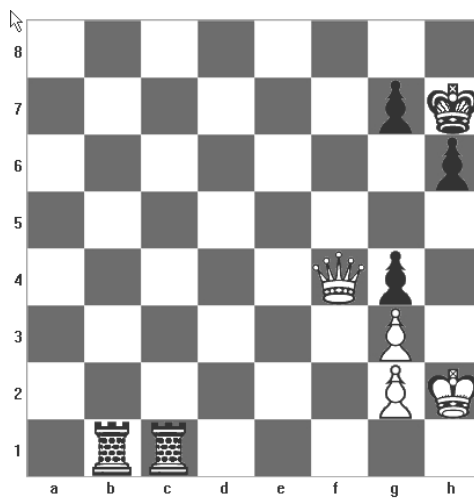
Il bianco ha solo un pedone e il nero ha tutto l'esercito intatto. Mossa al bianco. Cosa succede?

Alcuni scambi equivalenti richiedono un ulteriore approfondimento.

Regina vs due torri

Due torri di solito sono più forti della Regina in finale dove le torri a causa delle linee aperte riescono a sviluppare a pieno la loro potenza. Del resto proprio in queste situazioni può succedere che chi ha la Donna riesca a ottenere la patta per scacco perpetuo.

Mossa al bianco: come fa a evitare il matto in h1 e con esso di perdere la partita?

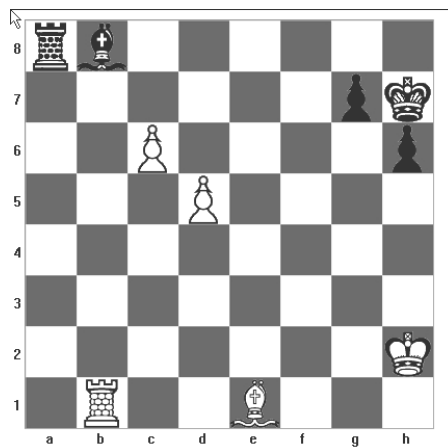


Torre vs pezzo leggero e pedoni

Comunemente si ritiene che un pezzo leggero e un pedone siano leggermente più deboli e un pezzo leggero e due pedoni sia leggermente più forte di una torre.

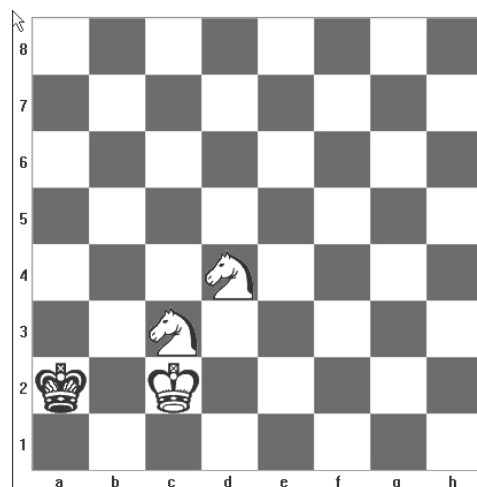
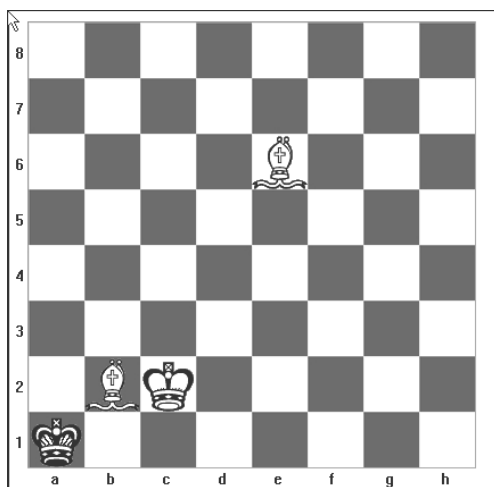
Seppure il vantaggio della qualità spesso risulta decisivo bisogna porre attenzione al cosiddetto “sacrificio della qualità”.

Mossa al bianco: come fa a ottenere una posizione vincente?



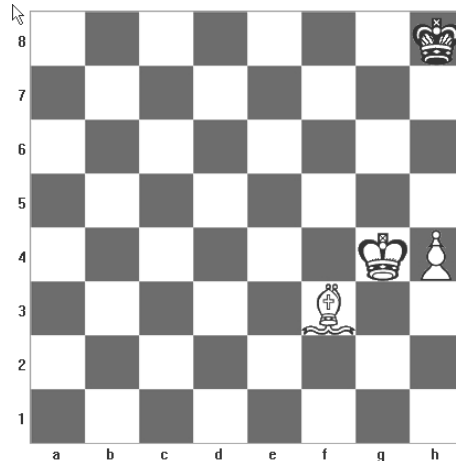
Alfiere vs cavallo

Iniziamo con l’osservare che con l’aiuto del re la coppia degli alfieri dà scacco matto mentre la coppia dei cavalli no.



Si deve aggiungere però che in altri casi bisogna aver conservato il cavallo e non l'alfiere per dare scacco matto.

Questo finale è patto. Se al posto dell'alfiere mettiamo il cavallo è vinto per il bianco.



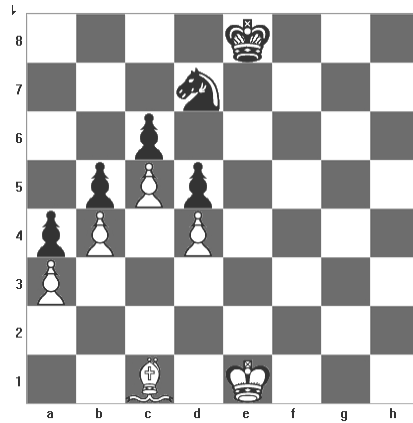
Il principio di base per confrontare il cavallo con l'alfiere è quello di risalire alle loro diverse caratteristiche. Il fatto di agire a lungo raggio fa dell'alfiere un ottimo pezzo quando il centro è aperto e l'alfiere può rapidamente passare da un lato all'altro della scacchiera. L'agilità del cavallo nel saltare i pezzi nemici e propri lo fa preferire quando la posizione è bloccata da lunghe catene di pedoni,

Per stabilire il valore di un alfiere bisogna guardare se i pedoni, specie se centrali, del partito dell'alfiere sono bloccati sulle case di competenza dell'alfiere stesso oppure sulle case di colore opposto. Nella prima situazione (case dello stesso colore di quelle controllate dall'alfiere) l'alfiere si dice "cattivo" se siamo nella seconda situazione l'alfiere si dice "buono".

Di solito il cavallo è equivalente o leggermente inferiore all'alfiere buono mentre è di solito tanto superiore all'alfiere cattivo quanti più pedoni sono ancora presenti sulla scacchiera.

Vediamo, nella pagina seguente un esempio di cavallo contro alfiere cattivo.

Il nero sta meglio



Un ulteriore vantaggio è che in una posizione senza blocchi di pedoni centrali il partito con il cavallo abbia i pedoni tutti nello stesso alto della scacchiera.

Non si può concludere senza accennare al fatto che in alcune situazioni l'alfiere può controllare le case dove il cavallo può saltare. Si dice che l'alfiere in questo modo “domina” il cavallo.

Il cavallo non ha case dove andare!

