

INDICE

XIII	Introduzione
XVII	<i>Il gioco più difficile del mondo?</i>
1	1. REGOLE
3	Le regole
3	Scacchiera e pezzi
4	Schieramento iniziale
6	Il gioco
7	Il movimento dei pezzi
14	Arrocco
16	Scacco e scacco matto
17	Patta
19	La notazione scacchistica
19	Le mosse
21	Le varianti
22	<i>ELO: il rating FIDE</i>
23	<i>«La regina degli scacchi»</i>
25	<i>Lecture</i>
27	2. STORIA E PERSONAGGI
29	Gli antenati
29	Chaturanga, l'antenato comune indiano
29	Il Chatrang persiano
30	Lo Shatranj arabo
32	Verso la Russia
33	<i>La nascita degli scacchi</i>
35	La nascita degli scacchi moderni
35	L'arrivo in Europa
37	La diffusione nel Medioevo
39	Gli scacchi in Italia
42	<i>I nomi degli scacchi</i>
46	<i>I pezzi di Venafro</i>
47	<i>Il «Libro del los juegos» di Alfonso X</i>

49	<i>Petrarca e Boccaccio</i>
51	Illuminismo e romanticismo
51	Il secolo di Philidor
53	Gli ideali romantici di Deschappelles
54	La fase matura del romanticismo: Anderssen e Morphy
56	Dal positivismo alle avanguardie
56	L'equilibrio posizionale: Wilhelm Steinitz
57	Emanuel Lasker, il campione più duraturo
58	Stile ed equilibrio: José Raúl Capablanca
59	Gli ipermoderni
60	Gli scacchi sono un'arte: Alexandre Alekhine
62	Il secondo dopoguerra e l'egemonia sovietica
62	La FIDE prende il controllo
63	Michail Botvinnik e i principi della scuola sovietica
64	Il nuovo campionato del mondo
65	Vasily Smyslov: la ricerca dell'armonia
67	Michail Tal: il talento combinatorio
68	Gli scacchi a Cuba
69	L'editoria scacchistica
70	Tigran Petrosian e Boris Spassky
72	Bobby Fischer e la «sfida del secolo»
72	L'ascesa di un campione anomalo
73	La sfida del secolo
75	Dopo la vittoria, il declino
76	Da Karpov a Kasparov: l'epoca dei due «Kappa»
76	La nuova generazione sovietica: Anatoly Karpov
78	Viktor Korchnoi: una complicazione politica
79	L'esplosione dei grandi maestri
80	Garry Kasparov: gli scacchi totali
83	Le Olimpiadi
85	Tempi moderni
85	Nuovi talenti
85	La rottura con la FIDE
86	Fine millennio
87	Oggi
91	<i>Fratelli d'Italia</i>
97	<i>Le donne e gli scacchi</i>
100	<i>Giocare a distanza</i>

103	3. TECNICHE BASE
105	Teoria e pratica
106	Obiettivo scacco matto
110	Finali elementari
110	Re e due Torri contro Re
112	Re e Donna contro Re
113	Re e Torre contro Re
115	Il controllo delle case
116	Pezzi in presa
117	Il materiale
120	Le risorse della difesa e dell'attacco
120	La difesa
120	Il contrattacco
121	Rafforzare l'attacco
122	Carrellata di esempi
123	Attacco doppio
127	Attacco di scoperta
129	Promozione
131	Inchiodature
133	Altre tattiche
135	Risorse della difesa
136	« <i>La Sempreverde</i> »: lo spettacolo dei sacrifici
137	Matti tipici
137	Matto del corridoio
138	Matto affogato
139	L'irruzione vincente
141	Matto in due mosse
146	« <i>Shakhmatnaya Goryachka (La febbre degli scacchi)</i> »
148	« <i>Mosse pericolose</i> »
149	4. APERTURE
151	Principi base
151	Lo sviluppo dei pezzi
153	Il controllo del centro
155	Il «Matto degli imbecilli»
155	La debolezza di f7: il «Matto del barbiere»
157	Non uscire con la Donna
158	Arrocco, quando e perché?
159	I rischi delle aperture

163	Tipologie di apertura
163	La prima mossa
164	Partite aperte
165	Partite chiuse
165	Partite semiaperte
165	Partite semichiusse
167	La Partita Italiana
169	Controgioco
172	Roccaforte
174	La difesa dei due Cavalli
174	5. ..., Cxd5?!
176	5. ..., Ca5
178	La Partita Spagnola
178	Roccaforte
181	Controgioco
182	I gambetti
183	Gambetto di Re accettato
184	Gambetto di Re rifiutato, controgambetto Falkbeer
185	Gambetto scozzese
186	« <i>La partita - La difesa di Luzhin</i> »
188	« <i>In cerca di Bobby Fischer</i> »

189	5. CENTRO PARTITA
192	Concetti base
192	Pedoni raddoppiati
194	Pedoni isolati
196	Colonna aperta
198	Pericoli sulle diagonali
199	Pedone arretrato su colonna semiaperta
200	Creazione di un pedone libero
202	La coppia degli Alfieri
203	Realizzazione di un vantaggio materiale
205	Il piano
208	Attacco diretto al Re
209	Sfondamento centrale
211	Attacco diretto con arroccchi contrapposti
212	Vantaggio di spazio
213	<i>Gli scacchi e la vita</i>
218	« <i>Il settimo sigillo</i> »

- 221 *«Agente 007 - Dalla Russia con amore»*
222 *«Il caso Thomas Crown»*

223 **6. FINALI**

- 225 Quando il Re è solo
225 Re e due Alfieri contro Re
226 Re, Alfiere e Cavallo contro Re
228 Re e due Cavalli contro Re
229 Altri finali senza pedoni
229 Re e Donna contro Re e Torre
231 Re e Torre contro Re e Alfiere
232 Re e Torre contro Re e Cavallo
234 Pedone contro pezzo
234 Re e Donna contro Re e pedone
236 Re e Torre contro Re e pedone
237 Re e pezzo leggero contro Re e pedoni
240 Finali di pedoni
240 Re e pedone contro Re
245 Re, pedone e un pezzo leggero contro Re
248 Re e due pedoni contro Re
249 Re e pedoni contro Re e pedoni
252 Finali con pezzi leggeri e pedoni
252 Cavalli e pedoni
253 Alfieri e pedoni
256 Cavallo, Alfiere e pedoni
257 Finali di Torri e pedoni
258 La posizione di Lucena
259 La difesa sulla propria terza traversa
261 Torre e pedone di Torre contro Torre
263 Donne e pedoni
264 Consigli pratici
265 *«Harry Potter e la pietra filosofale»*
266 *«X-Men»*
267 *Problemi*
272 *Studi*

273 **7. MACCHINE PER GLI SCACCHI**

- 275 Il Turco
277 Verso una macchina che gioca a scacchi

- 281 Come pensa una macchina
- 283 Deep blue
- 287 *Stanley Kubrick*
- 289 «*Rapina a mano armata*»
- 291 «*2001: Odissea nello spazio*»

295 **8. ALTRI SCACCHI**

- 297 Shogi
- 298 Regole
- 311 Cenni di strategia
- 313 XiàngQí
- 315 Regole
- 325 Cenni di strategia
- 328 Janggi
- 330 Regole particolari
- 331 Makruk
- 332 Regole particolari
- 333 Sittuyin
- 334 Regole particolari
- 335 Scacchi eterodossi
- 336 Stesso tavoliere, stessi pezzi
- 337 Stesso tavoliere, pezzi differenti
- 337 Diverso tavoliere, stessi pezzi
- 338 Diverso tavoliere, diversi pezzi
- 340 «*Guerre stellari*» - «*Star Trek*»
- 341 *I giochi da tavolo e gli scacchi*
- 344 *La preparazione atletica*

345 **9. ROMPICAPO SULLA SCACCHIERA**

- 347 Quanti pezzi dello stesso tipo ci stanno?
- 348 Quanti pezzi dello stesso tipo ci vogliono?
- 349 Percorsi
- 350 La scacchiera mutilata
- 351 Dove sono i neri?
- 352 Due in uno
- 353 Soluzioni

- 359 Per approfondire