



Informazioni su questo libro

Si tratta della copia digitale di un libro che per generazioni è stato conservata negli scaffali di una biblioteca prima di essere digitalizzato da Google nell'ambito del progetto volto a rendere disponibili online i libri di tutto il mondo.

Ha sopravvissuto abbastanza per non essere più protetto dai diritti di copyright e diventare di pubblico dominio. Un libro di pubblico dominio è un libro che non è mai stato protetto dal copyright o i cui termini legali di copyright sono scaduti. La classificazione di un libro come di pubblico dominio può variare da paese a paese. I libri di pubblico dominio sono l'anello di congiunzione con il passato, rappresentano un patrimonio storico, culturale e di conoscenza spesso difficile da scoprire.

Commenti, note e altre annotazioni a margine presenti nel volume originale compariranno in questo file, come testimonianza del lungo viaggio percorso dal libro, dall'editore originale alla biblioteca, per giungere fino a te.

Linee guide per l'utilizzo

Google è orgoglioso di essere il partner delle biblioteche per digitalizzare i materiali di pubblico dominio e renderli universalmente disponibili. I libri di pubblico dominio appartengono al pubblico e noi ne siamo solamente i custodi. Tuttavia questo lavoro è oneroso, pertanto, per poter continuare ad offrire questo servizio abbiamo preso alcune iniziative per impedire l'utilizzo illecito da parte di soggetti commerciali, compresa l'imposizione di restrizioni sull'invio di query automatizzate.

Inoltre ti chiediamo di:

- + *Non fare un uso commerciale di questi file* Abbiamo concepito Google Ricerca Libri per l'uso da parte dei singoli utenti privati e ti chiediamo di utilizzare questi file per uso personale e non a fini commerciali.
- + *Non inviare query automatizzate* Non inviare a Google query automatizzate di alcun tipo. Se stai effettuando delle ricerche nel campo della traduzione automatica, del riconoscimento ottico dei caratteri (OCR) o in altri campi dove necessiti di utilizzare grandi quantità di testo, ti invitiamo a contattarci. Incoraggiamo l'uso dei materiali di pubblico dominio per questi scopi e potremmo esserti di aiuto.
- + *Conserva la filigrana* La "filigrana" (watermark) di Google che compare in ciascun file è essenziale per informare gli utenti su questo progetto e aiutarli a trovare materiali aggiuntivi tramite Google Ricerca Libri. Non rimuoverla.
- + *Fanne un uso legale* Indipendentemente dall'utilizzo che ne farai, ricordati che è tua responsabilità accertarti di farne un uso legale. Non dare per scontato che, poiché un libro è di pubblico dominio per gli utenti degli Stati Uniti, sia di pubblico dominio anche per gli utenti di altri paesi. I criteri che stabiliscono se un libro è protetto da copyright variano da Paese a Paese e non possiamo offrire indicazioni se un determinato uso del libro è consentito. Non dare per scontato che poiché un libro compare in Google Ricerca Libri ciò significhi che può essere utilizzato in qualsiasi modo e in qualsiasi Paese del mondo. Le sanzioni per le violazioni del copyright possono essere molto severe.

Informazioni su Google Ricerca Libri

La missione di Google è organizzare le informazioni a livello mondiale e renderle universalmente accessibili e fruibili. Google Ricerca Libri aiuta i lettori a scoprire i libri di tutto il mondo e consente ad autori ed editori di raggiungere un pubblico più ampio. Puoi effettuare una ricerca sul Web nell'intero testo di questo libro da <http://books.google.com>

SG 3648.23.5



HARVARD COLLEGE LIBRARY

FROM THE COLLECTION OF

SILAS W. HOWLAND

RECEIVED BY REQUEST NOVEMBER 8, 1938



**TRATTATO
ELEMENTARE
DEL GIUOCO
DEGLI SCACCHI**



**ROMA
TIPOGRAFIA FERRETTI**

1857

L'INGEGNOSO IDALGO

DON CHISCIOTTE DELLA MANCIA

TRADOTTO

DA BARTOLOMEO GAMBA

ED ORA RIVEDUTO

DA FRANCESCO AMBROSOLI



NUOVA EDIZIONE CON NOTE

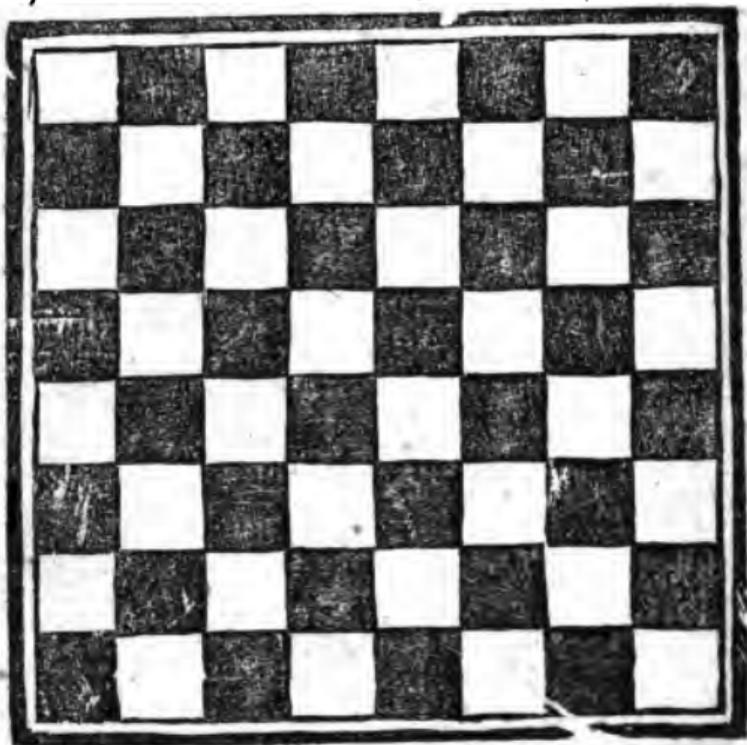
ILLUSTRATA DA **BOO** VIGNETTE



Pezzi degli Scacchi



pedina torre cavaliere alfiere regina re



Scacchiere

**TRATTATO
ELEMENTARE
DEL GIUOCO
DEGLI SCACCHI**

**CHE CONTIENE LA MARCIA E PORTATA
DE' PEZZI; LE REGOLE, LI PRINCIPJ
GENERALI E PARTICOLARI; L'ANALISI
DEI PRINCIPALI COLPI, E LI DIFFERENTI
MEZZI DI ATTACCO E DIFESA.**

DI ULISSE D.***

Traduzione dal Francese

di P. B. T. L.



ROMA

TIPOGRAFIA FERRETTI

1837.

✓
SG 3648.23.5

HARVARD COLLEGE LIBRARY
BEQUEST OF
SILAS W. HOWLAND
NOVEMBER 8, 1938

3609.4
Y0.42
28
Digitized by Google

P R E F A Z I O N E

La mancanza di un trattato elementare sopra il giuoco degli Scacchi diede l'idea di quello che oggi si offre al Pubblico. Si pensò che potrebbe essere utile a' principianti, che son privi di occasioni per fare la loro partita con bravi giuocatori, e sono in tal modo privi de' mezzi di giungere ad egual bravura. Più giustamente verrà giudicato di una assoluta necessità pel considerevole numero di quelli che la riputazione del più bello fra li giuochi, la loro naturale curiosità, o il desio di cercar un mezzo contro la noja, se ne servirebbero, se il loro allontanamento da persona capace di fornirgli la chiave, non met-

tesse un' insuperabile ostacolo. Si osserverà a tal riguardo che il piccolo numero di giuocatori di Scacchi che si trova nella società deve rendere assai frequente questa posizione.

Lo stesso operajo che fabbrica li pezzi, il mercante che li vende, ignorano quasi tutti la marcia, e lasciano così l'acquirente che glie la chiede, nello stesso imbarazzo di pria. Per la sua complicazione, questa marcia diviene un'enigma per la maggior parte di quelli che osservano a giuocare pria di averne avuto spiegazione. Questo sarà il primo oggetto che tratterà questo libricciuolo, e mi lusingo che questa parte nulla lascerà a desiare sì per la chiarezza che per la precisione. Un oggetto non meno importante a conoscere, sono le regole. Esse non esistono quasi più che nella tradizione; l'edizione stampata già da lungo tempo in forma di quadro es-

7
sendo esaurita , si credette perciò indispensabile di pubblicare un nuovo codice, perchè esse regole furono alterate in molti paesi, e perchè queste differenze possono essere per giuocatori stranieri gli uni agli altri , una sorgente di discussioni interminabili. D'altronde la reddazione è conforme all'uso ritenuto in Parigi emesso in vigore dalli giuocatori li più celebri.

Nessun' opera precedentemente pubblicata sopra li Scacchi presenta un corso speciale di principj generali o particolari ad un pezzo qualunque. La più parte non li dimostrano che in alcune note sparse , e quando le difficoltà de' colpi esigono osservazioni. Si dedicò in questa una dissertazione che sebbene corta, nullaostante è completa. Fu riportato tutto l'ordine e tutta la concisione di cui il soggetto parve suscettibile , trattando ciascun principio in un' articolo a parte , di

modo che questa riunione di principj forma un codice di cui un buon giuocatore non dovrà dipartirsi, come neppure da quello delle regole.

Indi siegue l'analisi dei principali colpi, e differenti mezzi di attacco e di difesa. Vi si aggiunsero degli esempj, onde facilitarne l'intelligenza; ma non furono moltiplicati; prima perchè de' grandi maestri diedero partite terminate, e che non si avrebbe potuto che seguire passo a passo le loro sapienti combinazioni, sotto pena di perdersi; in secondo luogo, perchè, eccettuate alcune particolari posizioni, nelle quali non avvi alternativa nel giuocare nella tale o tal maniera per perdere o guadagnare, è raro che le altre posizioni esigano evidentemente il colpo prescritto dal maestro, e che l'allievo non sia nel caso di chiedergli qual sarebbe stato il risultato del colpo in un'altra ipotesi.

In una parola l'autore volle daro un libro elementare, e non far prova di sapere. Il suo scopo essendo d'esser utile e non sbalordire, il successo che potrebbe ottenere il suo piccolo trattato non turberà ad alcuno il riposo.

INTRODUZIONE

Il giuoco degli Scacchi è senza dubbio antichissimo, giacchè alcuni autori ne fan rimontare la scoperta fino dal regno di Ammolino re di Babilonia, dicendo che il filosofo Serse consigliere di questo monarca l'inventò per stornare la sua inclinazione alla crudeltà. Questo giuoco non cessò dalli secoli li più remoti a contribuire al divertimento de' più famosi eroi tanto antichi che moderni.

L'opinione più generale l'attribuisce a Palamede. Omero nella sua

Odissea , riferisce che li principi , amanti di Penelope , giuocavano alli scacchi davanti alla porta di questa bella. Ma non si potrebbe dubitare di questa asserzione , che proverebbe soltanto che questo giuoco non era conosciuto in quell'epoca, e che nuladimeno non darebbe alcun indizio certo ed autentico sopra la sua origine ?

Leggesi nel dizionario compendiato della Favola del Sig. Chomprè:
 „ Palamede figlio di Nauplio, re dell'isola di Eubea , e pronipote di Bello, scoprì la finzione di Ulisse, che contraffaceva l' insensato, per non andare alla guerra di Troja.
 „ Credesi che Palamede abbia inventato il giuoco degli Scacchi e dei dadi nel tempo dell' assedio , come pure li pesi e misure. „

Oltre Omero , di già citato , gli altri autori che accreditarono questa

opinione sono Erodoto, Euripide, Sofocle, Filostrato ec. Egli è vero che essendo Greci come Palamede, la vanità nazionale potè influire al giudizio di questi uomini grandi in favore del loro compatriota. Virgilio, Seneca, Ovidio, Orazio, Quintiliano ec., poeti e filosofi Romani lo confermarono colla loro autorità.

In un libro che porta per titolo: *Viaggi a Pekin, Manilla, e l'isola di Francia*, ec. del signor de Guignes, leggesi quanto segue:

„ Le persone di distinzione, o
 „ al dissopra del volgo (nella China)
 „ giuocano a schacchi; questo giuoco
 „ è antichissimo e se ne ignora
 „ l'autore. Ha, come il nostro, trentadue
 „ pezzi, sedici ciascun giuocatore;
 „ ma li pezzi sono diversi. Non avvi
 „ Regiqa: invece di otto Pedine, non
 „ ve n'ha che cinque; ma vi sono altri
 „ pezzi in luogo di queste. „

„ Lo Scacchiere è composto di
„ settantadue case formate da nove
„ ranghi di linee parallele , e da ot-
„ to altre trasversali. Li Chinesi non
„ collocano li pezzi nel vacuo delle
„ case, ma sopra li punti di unione.

„ Il generale è collocato nel
„ mezzo della prima linea dalla par-
„ te del giuocatore, avendo a destra
„ ed a sinistra un Assessore , un E-
„ lefante, un Cavaliere, ed un Car-
„ ro ; ciocchè forma nove pezzi , li
„ due Cannonieri sono collocati soli
„ sopra la terza linea, l'uno e l'altro
„ di facciata de' cavalieri. Li soldati
„ in numero di cinque , precedono
„ immediatamente li cannonieri e
„ sono posti sulla quarta linea nel-
„ l'ordine seguente : un soldato di
„ facciata a ciascuno de' carri , un
„ altro di facciata agli elefanti , e
„ l'ultimo , o quello di mezzo , di
„ facciata al generale. Fra li soldati

„ del giuocatore , e quelli dell' av-
 „ versario vi sono due linee vuote.,,

„ Il generale non sorte mai da-
 „ gli angoli di unione formati dalle
 „ quattro case che gli son vicine: li
 „ due Assessori gli sono a canto: es-
 „ si rimpiazzano li nostri Alfieri e
 „ marciano nello stesso modo. Li
 „ due Elefanti che sieguono non esi-
 „ stono fra noi.,,

„ Li cavalieri sono come li no-
 „ stri , e li carri rimpiazzano le no-
 „ stre torri. Li cannonieri precedono
 „ li cavalieri, essi marciano come li
 „ carri, e non possono prendere pez-
 „ zo alcuno se non è separato da un
 „ altro.

„ Le cinque Pedine non pren-
 „ dono di fianco , ma avanzando , e
 „ senza retrocedere giammai. ,,

„ Li Cavalieri non attaccano il
 „ Re nemico, a meno che non sia un
 „ pezzo del suo giuoco fra quelli ed

„ esso, questi si difende ritirandosi
 „ sopra un altro punto, o ponendosi
 „ davanti un' altro pezzo, o scopren-
 „ dosi il fianco e facendo ritirare il
 „ suo soldato. Questo giuoco è molto
 „ stimato alla China, e si fa caso di
 „ quelli che lo conoscono bene. „

Queste differenze molto sensibili, non solo nelle regole ma anco nella composizione, che esistono fra il giuoco degli Scacchi de' Chinesi ed il nostro, fece credere a qualcuno non essere impossibile che sia stato scoperto separatamente da due popoli antichi, e da due uomini diversi. Questa opinione parve altrettanto più fondata che li Chinesi non ebbero rapporti colli Europei che da un' epoca recente, e che li Chinesi ignorano essi stessi l'origine di questo giuoco, che sembra usino essi da secoli. Il Chinese non è innovatore, e se avesse ricevuto questo giuoco da Palamede, è probabile non lo avesse sfigurato.

Alcuni dotti scrissero che gli Egiziani ponevano il giuoco degli Scacchi nel numero delle scienze, in un tempo che nessun altro fuori di essi lo possedevano. Non sarebbe a sorprendersi, che essi si tenessero per inventori, ma questa opinione manca di prove.

Senza occuparsi più a lungo dei varj pareri che si sono più o meno divisi sulla sua origine, non si potrà porre in dubbio che non sia quello fra li giuochi conosciuti e praticati a' nostri tempi in cui sia necessario il maggior riflesso.

Non è che il giuoco di Dama non presenti una serie di colpi interessanti, ma essa è circoscritta. Che il Bigliardo non fornisca all'occhio ed alla mano esercitata delle combinazioni i cui risultati sieno abbastanza certi, ma esse dipendono da una buona disposizione fisica. Ma dove trovare un

campo così vasto per l'immaginazione! Li trattati li più estesi poterono ben dare partite giuocare dall'una e l'altra parte con saggezza, ma non in un modo invariabile.

Sembra adunque preferibile di restringersi a presentare un succinto della composizione del giuoco degli Scacchi, della marcia di ciascun pezzo, delle regole sulle quali non debbesi giammai allontanare, infine degli avvisi generali e particolari delle varie situazioni nelle quali puossi trovare.

Ma infinita essendo la molteplicità delle posizioni, sarebbe presuntuoso di pretendere a parlar di tutte.

Indipendentemente dall'azzardo, delle forze e destrezza fisica, questo giuoco richiede ragionamento e sostenuta applicazione. Il vecchio debole, ma applicato potrà vincere l'uomo vigoroso ma disattento. Non

dovrà la vittoria che alla buona condotta del suo giuoco, ed il vinto non si lagnerà della sua trista fortuna come complice della propria disfatta. Nullameno non è da porsi in dubbio che pochi riuniscono tutte le qualità che deve avere il giuocatore per essere perfetto. Il possedere a fondo la teoria è lungi dall'essere sufficiente, se non vi si unisce la pratica.

D'altronde questa incontrastabile verità, riguarda particolarmente il giuoco degli Scacchi. Il facile a convincersi per poco che si rifletta che pochi sono li colpi che non esigano, per essere saggiamente condotti, una determinata ragione. Quante ramificazioni a scorrere nel così corto spazio da un colpo all'altro! quante conseguenze a prevedersi in un punto! Finalmente quante cure diverse! Si è la responsabilità di un generale in capo che vi pesa sulla testa. Come

lui, voi avete un monarca a guerren-
tore dagli attacchi di un vostro avver-
sario, mentre che voi stesso cercate
a portargli contro de' colpi decisivi ;
si è un' intera armata di cui il meno-
mo membro interessa al trionfo , o
alla disfatta del suo Re, che fa duopo
condurre alla carica e conservar nel-
lo stesso tempo.

Per quanto sia indispensabile la
pratica , è d' uopo inoltre :

I. Memoria, (a) onde aver sempre
presente al vostro spirito l' intero
giuoco , e di non dimenticare la si-
tuazione di ciascun pezzo, la sua de-
bolezza , o la sua forza ec.

II. Prudenza ed attenzione , on-
de maturare nella vostra mente cia-
scuna combinazione , ed assicurarvi
tacitamente de' suoi risultati , e di

(a) Si viddero giuocatori guadagnare
una partita senza aver avanti gli occhi il
scacchiere , e dettando a mente ciò che è
veasi a fare.

non lasciare il vostro avversario cambiare pezzo alcuno di luogo , senza che ne siate istruito e che potia giudichiate della sua portata.

III. Finalmente, un poca d'immaginazione e sagacità, onde essere sempre pronto a fendere un' inganno al nemico , ad indovinarlo e sconcertare i suoi progetti.

Per altro senza cercar in questa corta introduzione a dimostrare il lungo studio di cui è suscettibile il giuoco degli Scacchi , basta per suo elogio che de' gran re , de' guerrieri celebri, ed illustri sapienti ne abbian fatto gran caso ; dimostrando Carlo XII. (a) giuocare alli Scacchi a Ben

(a) Per unico sollievo , giuocava qualche volta agli Scacchi. Se le cose piccole dipingono gli uomini , è permesso riportare che egli faceva sempre marciare il Re a questo giuoco ; se ne serviva più che degli altri pezzi , ed in tal modo perdeva tutte le partite.

(*Istoria di Carlo XII. per Voltaire.*)

der, e trovare in questa interessante ricreazione un mezzo di alleggerire la noja della sua prigionia, e di sostenere l'attività del suo genio; citando un monarca guerriero (b) che perdette un'importante piazza, per non aver voluto distrarre la sua attenzione da una partita di Scacchi.

Ad esempj così capaci di provare fino a qual punto questo giuoco offra di interesse, ne aggiungeremo uno solo; quello di un Romano (a) giuocando alli Scacchi sul punto di andare al supplizio, prendendo a testimonia il capo della sua scorta, come egli avesse un pezzo di più, per timore diceva egli, che dopo la sua morte, non si dicesse aver egli perduta la partita.

(b) Eduardo Re d' Inghilterra: tratta si qui della città di Roano.

(a) . . . Canio Juffo giuocava agli' Scacchi, allorquando un Centurione, trascinan-

CAPITOLO PRIMO

ARTICOLO I.

Composizione del Giuoco degli Scacchi.

Il giuoco degli Scacchi è composto :

I. Di una tavoletta denominata Scacchiere.

Lo Scacchiere si è una tavola divisa in 64. quadrati , o case bianche e nere, formate da otto ranghi di linee parallele , e da altre otto trasversali , in modo che la torre della destra sia collocata sopra una casa bianca.

do al supplizio una truppa di uomini condannati alla morte , diede ordine alle sue genti che questi pure venissevi tradotto. Sentendosi a chiamare , Canio contò i suoi pezzi , e disse a quegli col quale giuocava : *fate bene attenzione, onde non usiate la fal-*

II. Di trentadue pezzi, de' quali
16. bianchi, e 16. neri.

Cioè :

- 2 Re.
- 2 Regine.
- 4 Torri.
- 4 Cavalieri.
- 4 Alfieri.
- 16 Pedine.

32 pezzi in tutto.

ARTICOLO II.

Posizione de' Pezzi sopra lo Scacchiere.

sità di pretendere dopo la mia morte di avermi vinto. Allora chiamando il Centurione, Siate testimonia, gli disse, che io lo supero di un pezzo.

(Seneca, della Tranquillità Cap. 14.)

GIUOCO BIANCO

Il Re sulla quarta casa nera a destra.

La Regina sulla quarta casa bianca a sinistra.

L'Alfiere del Re sulla terza casa bianca a destra.

L'Alfiere della Regina alla terza casa nera a sinistra.

Il Cavaliere del Re sulla seconda casa nera a destra.

Il Cavaliere della Regina sulla seconda casa bianca a sinistra.

La Torre del Re sulla prima casa bianca a destra.

La Torre della Regina sulla prima casa nera a sinistra.

GIUOCO NERO

Il Re sulla quarta casa bianca a sinistra.

La Regina sulla quarta casa nera a destra.

Gli altri pezzi, come sopra, due Alfieri, due Cavalieri, e due Torri.

Le Pedine, in numero di otto da ciascuna parte, si collocano sopra le otto case bianche e nere della seconda fila, in modo che siavi una Pedina davanti a ciascun pezzo.

Fra le pedine del giuocatore e quelle del suo avversario, vi sono quattro file vuote.

È da rimarcarsi che dal colore della Regina dipende la posizione degli altri pezzi. La Regina bianca si pone sempre sopra una casa bianca, e la Regina nera sopra una casa nera.

CAPITOLO II.

Marcia , e portata dei pezzi.

IL RE

Il Re non può fare che un passo alla volta. Si pone sopra le otto case che lo circondano.

Egli non ha questa facoltà che quando queste case sono libere, cioè a dire :

I. Quando esse non sono occupate dai pezzi del suo proprio giuoco ;

II. Quando esse non lo sieno da pezzi difesi del giuoco del suo avversario ;

III. Quando esse non sieno battute da pezzi dello stesso giuoco.

Il Re non può essere preso , nè prendere il Re inimico. Egli prende

tutti gli altri pezzi che gli son vicini , quando egli lo possi fare senza metter se stesso in preda.

Solo una volta in ciascuna partita , il Re può arroccare tanto con la Torre della sua Regina, come colla sua propria.

Non gli è concesso di farlo che allorquando nè esso , nè la torre abbiano ancora fatto movimento. Ancora è indispensabile , perchè egli abbia la facoltà di arroccare , che le case che separano il Re dalla Torre , sieno libere e fuori di portata d' alcun pezzo inimico.

Il Re arroccando colla sua propria Torre , si colloca sulla seconda casa a destra , che è quella del suo Cavaliere , e la Torre sulla terza casa bianca a canto al Re.

Il Re arroccando con la Torre della sua Regina, si colloca sulla terza casa a sinistra , che è quella del

l'Alfiere della sua Regina, e la Torre sulla quarta casa bianca a canto al Re.

Bisogna osservare che questa è la sola circostanza, in cui il Re possi fare due passi.

LA REGINA

La Regina marcia ad un tempo e quadratamente, ed obliquamente (a). Essa scorre tante case quante ne trova libere in queste direzioni.

Non gli è permesso di saltare sopra un altro pezzo.

LA TORRE

La Torre marcia quadratamente. Essa, come la Regina, ha la facoltà

(a) Obliquamente, cioè a dire per li angoli, conservando lo stesso colore, come una Dama damata nel Giuoco di Dama.

tà di prendere quanto trovasi sul suo passaggio in tal direzione.

L' ALFIERE

L' Alfieri marcia obliquamente. Esso ha come la Regina, la facoltà di prender quanto incontra in questa direzione.

IL CAVALIERE

Il Cavaliere salta dal bianco al nero, e dal nero al bianco, in modo che essendo sul bianco, batte otto case nere e viceversa. Le case battute dal cavaliere non possono essere che alla distanza di due file, sien parallele, sien trasversali. Il piglio del cavaliere corrisponde alla sua marcia.

Osservazione

Tutti i sunnominati pezzi hanno

30

la facoltà di rinculare o tornar indietro.

LE PEDINE

La Pedina può fare due passi ma solo la prima volta che si muove ; non ne può fare in seguito che uno solo. Essa giammai rincula, e si avvanza per quadrato, senza aver facoltà di allontanarsi nè a destra, nè a sinistra della sua fila, a meno che non pigli. Essa piglia obliquamente i pezzi che le son vicini in tal direzione, ma solo avanzando.

Giunta all' ultima casa dello Scacchiere, vale una Regina, e ne acquista la marcia ed il piglio.

CAPITOLO III.

Regole del Giuoco degli Scacchi.

ART. I. Il tratto si è il diritto di giuocare pel primo. La sorte ne decide alla prima partita; per le altre, d'ordinario appartiene a quello che perde, a meno che non vi sieno antecedenti convenzioni.

II. Ogni giuocatore alternativamente giuoca alla sua volta.

III. Quando si tocca un pezzo del proprio giuoco, si è obbligato giuocarlo.

IV. Quando si alzerà un pezzo in predà del giuoco del suo avversario, non si potrà più dispensarsi dal prenderlo.

V. Ogni pezzo abbandonato dopo esser stato giuocato, lo sarà irrevocabilmente.

VI. Li Articoli 3. , 4. , e 5. , non saranno applicabili al giuocatore, che toccherà un pezzo per un motivo estraneo alla partita; ma sarà obbligato in tal caso di avvertire l' avversario della sua intenzione , dicendo : *Tocco per accomodare.*

VII. Il Re non può essere preso , tutte le volte che lo si porrà in presa, si pronuncierà la parola: *Scacco.*

VIII. Tutte le volte che il re sarà posto in scacco da qualunque pezzo, egli deve pria di tutto sfuggire lo scacco , sia

- 1.^o Cambiando luogo ;
- 2.^o Pigliando il pezzo che lo attacca.
- 3.^o Coprendosi con un pezzo del suo giuoco.

Quest' ultima maniera di difendersi dallo scacco , diviene insufficiente per quello del cavaliere. La portata di questo pezzo non essendo intercettata, quando ve ne sia un altro che lo separi dal Re.

IX. Allorquando il Re è posto in scacco, che non può nè prendere il pezzo che l'attacca, nè cangiar di luogo senza porsi in scacco, nè coprirsi con uno de' suoi pezzi, egli è *matto*, e la partita è perduta.

X. Quando il Re, senza essere in scacco, non può giuocare senza mettersi in scacco; che sia solo del suo colore, o che li pezzi del suo giuoco si trovino nell'impossibilità di giuocare, è *Patta* e la partita è nulla.

XI. La partita non sarà guadagnata che quando uno dei due Re sarà fatto *matto*.

XII. Allorquando il Re di un giuocatore si pose per inavvertenza o fu posto in scacco, il suo avversario anche dopo più colpi ha il diritto, appena se ne accorge di dire Scacco a questo re, e di giuocare nello stesso tempo un pezzo qualunque del suo giuoco.

XIII. Tutte le volte che si farà fare una marcia falsa ad un pezzo, sarà costretto di giuocare il Re, dopo aver rimesso il suddetto pezzo a suo luogo.

XIV. Tutte le volte che si piglierà un pezzo del giuoco del suo avversario che non sia in presa, sarà costretto di giuocare il Re, dopo aver rimesso a suo luogo il detto pezzo.

XV. È permesso al Re di arroccare, quando nè lui, nè la Torre abbiano cambiato luogo nel corso della partita. Egli non può passare sotto lo scacco nell'arroccate, nè arroccare essendo in scacco.

XVI. La Pedina (come lo si vide nel secondo Capitolo) può fare due passi, ma solo la prima volta che si muove.

XVII. Nel caso in cui una pedina, facendo due passi, passasse sotto la portata di una pedina inimica, potrà

esser presa da questa stessa pedina come se non avesse fatto che un sol passo. Questa regola non è applicabile agli altri pezzi.

XVIII. Quando una pedina arriva all' ultima linea, diviene una Regina.

CAPITOLO IV.

ARTICOLO I.

Principj generali.

Vi sono nel giuoco dei principj, da' quali di rado devesi allontanare.

I. Un bravo giuocatore avrà cura di sviluppare i suoi pezzi in modo che ne possi avere il più che può a sua disposizione , sia per attaccare , sia per difendersi. (Vedi il Cap. IX.)

II. Pria d' intraprendere un' attacco , non dimenticherà giammai di porre il suo Re in sicurezza , sia arroccando , sia attorniandolo di sufficiente guardia.

III. Se vien posto il suo Re in scacco , preferirà ordinariamente cam-

biarlo di luogo al coprirlo con un pezzo che sarebbe paralisato, intanto che il pezzo che batte il Re non avrebbe cambiato posizione.

IV. Eviterà ritirandosi di collocare il Re sopra una casa dello stesso colore di quello della sua Dama, della sua Torre, o di qualunque altro pezzo, onde fuggire i doppj Scacchi.

V. Se si attacca uno de' suoi pezzi e che abbia facoltà di prendere il pezzo che lo attacca, avrà per principio di prendere il primo, affine di riprendere l' ultimo, se v' ha luogo, e di avere ancora l' attacco, nel caso contrario.

VI. Siccome non ignorerà che è sempre dannoso di lasciare l' Alfieri del Re avversario sulla linea che batte la pedina dell' Alfieri del suo Re, oltre che questo pezzo è indubitabilmente quello che gli può nuocere nell' attacco, se può, solleciterà di

opporgli l' **Alfiere** della sua **Regina** e di disfarsene con un altro pezzo , quando gli si presenterà l' occasione.

VII. Avrà ben attenzione di collocare la sua **Regina** , o qualunque altro pezzo importante sia davanti , o di dietro il suo **Re** , per evitare che il **Re** essendo posto in scacco , non divenga preda del pezzo che attacca il **Re**.

VIII. A meno che non sia certo del *matto* , se ha un pezzo in preda , principalmente se lo sia da una **Pedina** , avrà la prudenza di aspettare per dare lo scacco , di guarentire il suo pezzo minacciato , perchè iscansando lo scacco , il **Re** del suo avversario può attaccare a sua volta il pezzo che lo attacca , e che allora si troverebbe nel caso di perdere l' uno o l' altro de' suoi pezzi.

IX. Impedirà per quanto potrà alle **Torri** nemiche di addoppiarsi , so-

prattutto quando vi sarà un' apertura nel giuoco. In questo caso , proporrà un cambio.

X. Collocherà il meno possibile sopra una stessa linea due pezzi del suo giuoco alla distanza di una casa, per non esporsi a vederli attaccati nello stesso tempo da una Pedina sostenuta del suo avversario , perchè in questa posizione , l' uno o l' altro de' suoi pezzi non può evitare di diventar la preda delle pedine.

XI. Non potendo guadagnarsi la partita senza fare *matto*, dirigerà tutti li suoi sforzi verso il Re inimico , e non abbandonerà li Scacchi se non vi sia costretto da impreveduta circostanza.

XII. Avrà cura di non lasciar il suo re sotto la portata d' alcun pezzo inimico , per evitare di esser vittima di una scoperta.

Nemmeno difenderà con un pezzo

che lo copre un' altro pezzo del suo giuoco ; per tema che esso non sia impunemente preso , nel caso in cui quello che lo sostiene non potesse giuocare , senza mettere il Re in scacco.

ARTICOLO II.

Principj particolari alla Pedina.

Le Pedine , facendo da Regine , possono quando son ben condotte , decidere della perdita o guadagno della partita. Avvi nella marcia delle pedine de' principj che devonsi generalmente osservare.

I. Un bravo giuocatore, giuocherà, al primo colpo, la pedina del Re due passi, indi quella dell' Alfiere della sua Regina un passo, finalmente la

pedina della Regina due passi per mettere la forza delle sue pedine nello Scacchiere, ciocchè è di grande conseguenza per giungere a fare una Regina.

II. Terrà per regola generale di evitare il cambio della pedina del suo Re colla pedina dell' Alfiere del Re inimico, a meno che non vi sia costretto da accidenti che sicontrano qualche volta nella difesa, ma di raro nell' attacco. Osserverà pure la stessa regola riguardo alla pedina della Regina, per la Pedina dell' Alfiere inimico, perchè egli è certo che la pedina del Re e della Regina vagliono più di qualunque altra pedina, giacchè occupando esse il centro, meglio impediscono li pezzi del suo avversario di battergli contro.

III. Di raro obblierà di spingere la pedina della Torre della sua Regina due passi, onde conceder dello svi-

luppo alla sua Torre. Nello stesso modo spingerà la pedina della Torre del suo re, se per altro non abbia intenzione di arroccare.

IV. Quando il suo avversario avrà un' Alfiere sul bianco, non mancherà di collocare le sue pedine sopra il nero, perchè in tal caso, il suo Alfiere serve a scacciare il Re o li pezzi che vogliono sdruciolare nel mezzo di loro.

V. Sapendo benissimo per esperienza che quando si riesce a fare un' apertura sopra il Re con due o tre pedine, la partita è assolutamente guadagnata, diriggerà tutti li suoi sforzi a questo scopo.

VI. Nè pure ignorando che li cavalieri divengono molto importanti in una partita avanzata, cercherà sempre, per quanto gli sia possibile, disporre le sue pedine in modo che esse possano arrestare l' entrata dei Cavalieri nel giuoco.

VII. Quando si troveranno due corpi di pedine separate del centro, cercherà sempre di aumentare quello che è il più forte, preferirà, avendo due pedine nel centro, di riunire quante pedine potrà, avendo già osservato che le pedine del centro sono le migliori e le più forti.

VIII. Si guarderà dal difendere la pedina del Re con quella dell' Alfiere del Re, principalmente al principio di una partita, perchè in questa posizione il Re trovasi troppo scoperto.

IX. Nullaostante se avesse difeso la pedina del Re colla pedina dell' Alfiere del Re, e che il cavaliere del suo nemico prendesse la pedina del suo Re, avrà bene attenzione di non riprendere il cavaliere con la pedina dell' Alfiere del Re, ma con la sua Regina riparerà il colpo senza pregiudizio. (*Vedi il Capitolo*)

X. Se alla fine di una partita, vi

sono due pedine, ed anco una sola ; preferirà perdere un pezzo (a) per conservar le sue pedine, perchè una sola pedina può andare a Dama , ed in conseguenza fargli guadagnare la partita (b), mentre due Alfieri o due Cavalieri non possono fare *matto*, - a meno di una posizione tutta a loro vantaggio.

XI. Per la stessa ragione, se trovasi con de' Cavalieri, o degli Alfieri soltanto, contro due pedine inimiche , preferirà sacrificarli per prendere le pedine.

XII. Vi sono occasioni nelle quali non si affretterà a roccare ; ma aspetterà che il suo avversario l'abbia fatto , sia dalla parte della regina , sia

(a) Un' Alfiere, o un Cavaliere, ma non una Torre, bastando essa per fare *Matto*.

(b) Alcuni pretendono che il *matto* dai Cavalieri od Alfieri, è forzato ; ma che è assai lungo ad eseguirsi, e che un colpo

dalla parte del suo re, onde arroccare dalla parte opposta ed in seguito attaccare più comodamente con le pedine che trovansi in faccia del Re inimico.

XIII. Ma avrà ancora per principio che siccome è pericoloso in un' armata l'attaccare troppo presto il suo nemico, lo è pure nel giuoco degli Scacchi, che non si deve sollecitare nell' attacco delle pedine, pria che non sieno tutte ben sostenute e da se stesse e dalli suoi pezzi; senza cui il suo attacco diviene immaturo.

XIV. Egli seguirà questa regola generale di non determinarsi con troppa facilità a spingere le sue pedine dell' ala destra, pria che il Re del suo avversario non abbia arroccato, giacchè probabilmente si ritirerà sem-

solo male giuocato è capace di retrocedere, per una quantità di colpi, l' esecuzione di questo *matto*.

pre dalla parte in cui le vostre pedine saranno le meno avanzate , e per conseguenza le meno in istato di nuocerli.

Si è una regola generale a seguirsi, di giocare il meno possibile alcun pezzo senza che sia difeso.

Allorquando si difende una partita, sovente si è obbligati a peccare contro le Regole generali, per impedire l' esecuzione dei progetti dell'avversario; ma quegli che attacca è di raro nello stesso caso.

CAPITOLO V.

47

ARTICOLO I.

Idea generale del Giuoco degli Scacchi.

Si paragona con ragione una partita di Scacchi ad una battaglia ordinata, nella quale due armate impieghino per vincersi, tanto la forza, che la destrezza. Come si vede qualche volta in un affare di incontro impetuoso, ove li corpi scelti si sforzano vicendevolmente di abbattersi; qualche volta una battaglia di scaramuccia in cui le truppe leggere s'attaccano, si disperdono e ritornano alla carica colla stessa celerità; più spesso ancora assedj lunghi

e penosi, in cui il generale, comandante la piazza, forzato fino ne' suoi ultimi trinceramenti vedesi ridotto alla necessità di subire la legge del vincitore.

• Qualche volta si vede in una partita di Scacchi delle lotte ostinate, ove le regine sostenute dalle loro torri ec. si disputano una posizione in cui a vicenda cercano di impadronirsi di alcuni pezzi inimici; alcune volte degli attacchi parziali, ove li cavalli volteggiando, ora a destra, ora a sinistra, minacciano de' pezzi, vengono respinte e ritornano di nuovo a minacciarli; più spesso ancora assalti moltiplicati e successivi in cui il Re di un partito bloccato ed assalito dalle forze del suo avversario, non può evitare il *matto* che lo annientisce.

Per giungere a questo scopo, in cui un buon giuocatore non cessa di

aspirare , non basta il rimuovere alternativamente ciascuno de' suoi pezzi con intenzioni vaghe ed incerte. Bisogna nullameno aver sempre l'occhio sul proprio giuoco , per metterlo in istato di difesa contro li sforzi , le sorprese e gli inganni del vostro avversario.

Siccome la tattica della guerra consiste nell'arte di collocare la truppa in battaglia e di fare le evoluzioni militari, lo stesso modo la teoria pratica del giuoco degli Scacchi è l'arte di dare a' pezzi del suo giuoco una vantaggiosa posizione , e di farli fare abili manovre. Come la prima , la scienza degli Scacchi ha le sue regole , li suoi principj , li suoi stratagemmi , le sue risorse , finalmente l'una e l'altra de' calcoli e delle combinazioni pure illimitate.

Se nulla ostante un frivolo divertimento può entrare in parallel-

lo con una seria occupazione, il giuoco degli Scacchi sarà dubbio il primo de' giuochi che giammai si possi prendere per punto di paragone.

ARTICOLO II.

Mezzi diversi di attacco e di difesa.

Li mezzi di attacco e di difesa si dividono in molti colpi principali, differentissimi nell' esecuzione, come le scoperte, li doppj scacchi, li sacrifizj interessati, li attacchi doppj, tripli, quadrupli ec. li pezzi paralizzati ec.

TITOLO I.

Delle Scoperte.

Collocare un pezzo dietro ad un altro, che, marciando, scopra il primo e gli dia la facoltà di attaccare un pezzo nemico, mentre che egli ne attacca un altro; tal si è in due parole, il sistema delle doppie scoperte.

Le più frequenti di queste, s'operano coll'ajuto di una pedina, e di un Alfiere, o di una Regina. La pedina facendo uno o due passi, attacca un pezzo nemico, e l'Alfiere o la Regina, che lascia a scoperto, e la cui marcia non è più intercettata, ne minaccia un' altro.

Questo colpo si effettua pur col mezzo di un Cavallo o di un Alfiere, scoprendo una Torre sopra un Re, una Regina, o qualunque altro

pezzo , ed attaccando nello stesso tempo il suo avversario in un punto diverso del suo giuoco.

Il risultato ordinario di una doppia scoperta , che ottenne un pien successo, è per lo meno il guadagno di un pezzo , e spesso in seguito , quello della partita.

Le scoperte semplici non differiscono dalle doppie che in quanto che il pezzo il quale scopre, non attacca per se stesso alcun pezzo inimico , ma si è soltanto quello che egli scopre.

Appena, un pezzo inimico si colloca dietro uno de' proprj, il non rimanere sotto la portata del primo è il più sicuro mezzo di evitare l'essere la vittima di una scoperta.

TITOLO II.

Dei doppj Scacchi.

Li doppj scacchi si fanno mettendo ad un tempo in scacco il Re ed un altro pezzo del suo giuoco.

Li più frequenti provengono dal Cavallo; essi sono pure li più pericolosi, essendo allora il Re obbligato di cambiar posto. Lo stesso si fa pure in generale cogli altri pezzi.

Spesso succede che un Giuocatore ha l'imprudenza di lasciare dietro al suo Re, una Torre o una Regina. Se il suo avversario se ne accorge, non manca, se può, di dare col suo Alfiere scacco al Re, che ritirandosi lascia la sua Torre, o la sua Dama alla portata dell'Alfiere nemico. Se il Re, ritirandosi, può difendere il suo pezzo, questo doppio

scacco procura almeno il vantaggio di un cambio; ma se è obbligato di abbandonarlo, ne risulta la preda di un pezzo; in questo ultimo caso, la Regina e la Torre avrebbero vantaggio a dare lo scacco, non fossevi che una pedina a guadagnare.

La Regina fa de' doppj scacchi attaccando in quadrato il Re ed un'altro pezzo del suo giuoco obliquamente, e viciversa.

La pedina ne fa pure spignendo sia uno, sia due passi sopra il Re, ed un'altro pezzo del suo giuoco. La pedina essendo sostenuta, il Re è costretto di ritirarsi e lasciar il suo pezzo divenir preda della pedina nemica. Avvi qualche volta in quest'ultimo colpo complicazione di scacchi doppj, e di scoperte; cioè a dire che la pedina spingendo può attaccare nello stesso tempo il Re, ed un pezzo, e scoprire sopra un'altro, sia una, regina, sia una Torre, sia un'Alfiere del suo giuoco.

Per evitare li doppj scacchi del Cavaliere , bisogna il meno possibile collocare il suo Re in una casa dello stesso colore di quello della sua Regina , delle sue Torri ec. ; non collocare questi stessi pezzi dietro il Re , ne sulla stessa linea , ad una casa d' intervallo , per non dar luogo al doppio scacco della pedina.

TITOLO III.

Dei Sacrificj interessati.

Per giungere a fare un colpo qualunque, non è cosa rara il sacrificare un pezzo del proprio giuoco, sia perchè esso imbarazzi li altri pezzi del vostro giuoco, e che ponendolo in preda voi scoprite una batteria verso il Re o gli altri pezzi importanti del vostro avversario; sia perchè, se il vostro pezzo divien sua preda, produce, impadronendosene, un' apertura al suo giuoco, colla quale voi l'attaccate con maggior successo; e uno stratagemma usitatissimo, distinto da qual che giuocatore col nome di *Sacrificio interessato*.

Tale è il colpo, di cui si fece già menzione al ix Articolo dei Principj particolari alla pedina; nel quale si dissuade dal riprendere colla pedina

57
dell' Alfiere del Re, il Cavaliere che
sarebbesi impadronito della pedina
del Re. (V. il Cap 10).

TITOLO IV.

Degli Attacchi doppj, tripli, quadrupli.

Secondo la circostanza , gli attacchi possono divenir doppj , tripli ed anco quadrupli in due maniere.

La prima non differisce dei doppj Scacchi che in quanto, che in vece del Re , e di un' altro pezzo compromesso, sono semplicemente due, tre, ed anco quattro pezzi che si attacca col lo stesso , senza che con ciò si dia scacco al re. Gli attacchi quadrupli non provengono che dalla Regina e dal Cavaliere ; è assai raro che allora il vostro avversario possa con un sol colpo difendere ad un tempo li suoi quattro pezzi minacciati.

Risulta spesso da questi attacchi la presa di un pezzo per lo meno di una pedina , e qualche volta un vantaggioso cambio.

La seconda maniera proviene da ciò che attaccando un pezzo nemico con uno delli vostri, è difeso da uno delli suoi. Voi portate in tal caso, un'altro che raddoppia l'attacco; il vostro avversario vi risponde con uno de' suoi, così in seguito, fino alla concorrenza di quattro pezzi contro quattro (a). Questi attacchi non fruttano che allorquando siete certi di aver più forze disponibili a condurre, che non le opposte, onde prendere il primo e l'ultimo. In ogni caso, non bisogna rinculare, ma sia che il nemico si trovi in numero sufficiente per rispondere al vostro attacco senza pregiudizio, sia che dobbiate guadagnare un pezzo qualunque, è sempre vantaggioso di prendere tante volte che si può; perchè temporeggiando date al vostro avversario l'attacco, tanto prezioso nel corso di una partita.

(a) Si videro degli attacchi quintupli ec

Non lasciar li suoi pezzi in aria ,
cioè a dire senza difesa , ed evitare
di porli sopra case dello stesso colore ,
sarà l'unico mezzo di non essere mai
vittima degli attacchi doppi , tripli
ec. del Cavaliere e degli altri pezzi.

Questa precauzione si applica in-
distintamente nelle due sorta di at-
tacco annalizzate. Ma è necessario
ancora di osservare che per meglio sot-
trarsi alla seconda maniera di attac-
co , bisogna pria esaminare se il pez-
zo (a) del vostro giuoco può prendere
quello che lo batte; se , nel caso con-
trario , voi avete sufficienti forze di-
sponibili per respingere quelli che
l'inimico dirigerà contrò di voi. Al-
trimenti dovete ritirare, se lo potete,
il pezzo desiderato dal vostro avver-
sario.

Da queste sorta di attacchi ,

(a) Allora se sia possibile , bisogna
prendere.

quando sien ben condotti , risultano alcune volte la presa di un pezzo ed il quasi certo vantaggio di disorganizzare il giuoco del suo avversario.

TITOLO. V.

De' Pezzi paralizzati.

Li pezzi possono essere paralizzati in due modi, l' uno de' quali è forzato e l' altro volontario.

È assai vantaggioso di paralizzare altrettanti pezzi che si può del giuoco del suo avversario. Giungesi a questo scopo , chiudendo tutti gli aditi di un pezzo colli pezzi inferiori del suo proprio giuoco, e soprattutto colle pedine; il secondo mezzo di paralizzare un pezzo del giuoco dell' Avversario, è forzato, cioè a dire che il pezzo non può muoversi in nessun modo, quando copre il Re inimico e che collochiate in faccia uno de' vostri pezzi, la cui portata sopra il Re non è incettata, in quanto che il pezzo che lo copre resta egli stesso in preda al vostro.

Questa maniera ha due vantaggi

principali: il primo, di darvi la scelta di raddoppiare l' attacco, se il Re si ritira, e di prendere il pezzo che lo copre, se non è doppiamente difeso; il secondo di attaccare un pezzo che cessa di essere difeso da quello che copre il Re, fino che il Re trovasi dietro di esso, non potendo questo muoversi senza mettere il re in scacco.

Paralizzasi pure un pezzo nemico che ne copre un altro importante, come la Regina, la Torre ec. ; ma il colpo non è più forzato. Nulladimeno è assai pericoloso, non essendo probabile che il vostro avversario preferisca lasciar in preda al vostro pezzo, ritirando quello che copre la sua Regina o la sua Torre, questi stessi pezzi, al lasciare in preda il pezzo inferiore del suo giuoco, che copre o la sua Torre, o la sua Regina.

Non si possono dare consigli particolari, per evitare questo colpo,

che non entra ne' principj generali , perchè i pezzi del vostro giuoco essendo ben difesi gli uni dagli altri , non è giammai pregiudizievole ; ma diviene importantissimo per quegli che attacca , in quanto che gli procura li mezzi , se il giuoco del suo avversario non è ben disposto, qualche volta di far *matto* , spesso di impadronirsi di un pezzo, e quasi sempre di operare un cambio vantaggioso.

CAPITOLO VI.

*Delle diverse qualità di
matto.*

Il *matto* è, senza dubbio, il colpo principale, essendo il solo decisivo. Infatti cosa importa che il vostro avversario s'impadronisca del miglior pezzo del vostro giuoco, purchè possiate farlo *matto*? Anco la stessa Regina, malgrado la sua importanza, dovete sacrificare per giunger a tale scopo. Quanti giuocatori che non son ben penetrati di questo principio, ebbero la mortificazione d'esser fatti *matto* nel punto stesso in cui trionfando su tutti li punti credevansi certi della partita, e dimenticavano nell'ebbrezza de' loro effimeri successi, di guarentire i loro Re dalle inimiche sorprese! da colà le conseguenze funeste de' *sacrifizj interessa-*

ti , di là li risultati sì pregiudizievole delle scoperte e doppj scacchi, che non sono che mezzi per giungere al *matto* ; poichè guadagnando dei pezzi , si è più in caso di operarlo.

Ben convinti che li più belli colpi , devasterebbero il proprio giuoco, non son nulla se sono insufficienti per opporsi al *matto* , il buon giuocatore , avanti incominciare alcun attacco , avrà cura di porre il suo Re in sicurezza. Avrà pure la precauzione, pria di impadronirsi d' alcun pezzo inimico , di assicurarsi che egli possi farlo senza pregiudizio , e che il preteso fallo del suo avversario non sia uno stratagemma. Egli stesso tenderà insidie al suo nemico , abbandonandogli uno de' suoi pezzi, la cui perdita gli apre un' ingresso nel giuoco del suo avversario, e gli facilita i mezzi di effettuare il *matto*. Egli lascerà in presa un pezzo , onde at-

tirare il pezzo che se ne impadronisce sopra una casa alla portata di un Cavaliere che dà allora doppiamente scacco al Re ed al pezzo inimico. Porrà sotto la portata di un' altro pezzo inimico, sia un' Alfieri, sia un Cavaliere, che collocandovisi, ne scopra un' altro sopra un pezzo più importante oppure fa scacco al Re per la scoperta, e sebbene in preda, non può essere preso, ed attacca un' altro pezzo nemico, che divien sua preda, mentre il Re è obbligato riparare lo scacco.

Tutti questi colpi sono meno importanti per se stessi che per il *matto*, che preparano. Possono riguardarsi come li precursori. Nulla-
 meno non dan essi che della speranza; il *matto* la realizza. È ben raro che non lascino alcuna risorsa; il *matto* ne distrugge l' oggetto, il suo decreto è irrevocabile.

Le diverse qualità di *matto* sono tanto numerose quanto li varj colpi da cui provengono; eccone le principali :

ARTICOLO I.

Matto dall' *Alfiere*, e dalla *Dama*. (a)

Questo *matto* è il più frequente (b) ; perchè la *Dama* essendo il più forte pezzo dell' attacco , d' ordinario si appoggia coll' *Alfiere* del Re , che è il pezzo più facile a sviluppare. Si chiama *scacco del Pastore* , quello che si presenta il primo , al principio di una partita.

ESEMPIO

Situazione ; li pezzi al loro luogo.

(a) La *Regina* si chiama pure la *Dama*.

(b) Assai spesso pure si fa *matto* con la *Regina* e la *Torre* , ma in una partita avanzata , perchè le *Torri* son di rado disponibili sul principio.

69
1. *Bianco*. La pedina del Re due passi.

Nero. Lo stesso.

2. *B*. L'Alfiere del Re alla quarta casa dell'Alfiere della Regina.

N. L'Alfiere della Regina un passo.

3. *B*. La Regina alla terza casa dell'Alfiere del Re.

N. Il Cavaliere della Regina alla terza casa dell'Alfiere della Regina. (a)

4. *B*. La Regina dà scacco e matto

(a) Se al terzo colpo, invece di giocare il Cavaliere della Regina, avesse difeso il nero sia colla sua Regina, sia col Cavaliere del Re, la pedina dell'Alfiere del Re, o avesse spinta la stessa pedina un passo, l'attacco del bianco non avrebbe apportato al nero alcuna sinistra conseguenza.

È necessario per tentare lo scacco del *Pastore*, contare o sull'ignoranza o sulla spensieratezza del suo avversario.

alla seconda casa dell' Alfiere del Re nero.

Gli altri *matti* col mezzo della Regina e dell' Alfiere non sono tutti così facili a riparare, qualche volta pure vi sono forzati; ciò che succede più spesso quando si giunge a sdrucialare fra le pedine del suo avversario, un' Alfiere, e che non può impedire la Regina, sostenuta dall' Alfiere, di venire ad attaccare il Re, perchè in questa posizione il Re non ha ritirata.

ARTICOLO II.

Matto col mezzo delle due Torri.

Questo *matto* non si fa che in una partita avanzata e quando il Re è allo scoperto. Le torri incominciano coll' addoppiarsi e danno allora scacco, quando il Re ha una so-

la fitirata ; perchè nell' apposto caso , non è necessario l' addoppiare le Torri ; basta collocarne una all' estremità di una linea , lungi dal Re , per non essere attaccata, e barricarli il passaggio; indi collocando la seconda all' estremità della linea la più vicina , di dargli scacco , e successivamente con l' una e l' altra Torre , fino che ne siegue il *matto*.

Quando il Re si copre d' un pezzo , e che questo non sia sostenuto che da esso , è facile alle Torri d' impadronirsene , addoppiandosi , ed in seguito di forzare il *matto*.

Non è mai abbastanza ripetuto che non bisogna giudicare di una partita dal numero dei pezzi , ma dalla posizione. Così potrebbersi citare mille esempj di partite perdute, sebbene in apparenza assai superiori a quelle che aveano il di sopra. L' attacco stesso basta per decidere del guadagno di

una partita, perchè con tutti li pezzi del giuoco; il nero deve perdere se non può riparare il *matto* che il bianco gli prepara con minor numero di pezzi.

Che si suppongano adunque due giuochi eguali in pezzi e nella stessa posizione, il bianco dovrà guadagnare il nero perchè possiede l' attacco. Il nero, nulla ostante come il bianco, ha l' vantaggio per la situazione de' suoi pezzi, che tengono il suo nemico sotto il *matto*; di maniera che sia il solo attacco che il bianco spinge vivamente, che faccia perdere il suo avversario.

ARTICOLO III.

Matto con qualunque pezzo, come il Cavaliere, l'Alfiere, la Pedina ec.

Un solo Cavaliere può far *matto* il Re, quando questi sia attorniato da'

pezzi del suo giuoco, in modo a non potersi muovere. Questo *matto* chiamasi *soffocato*.

Si fa pure questo *matto* con un' Alfiere ed anco con una pedina (a) ; il caso è raro.

Nel corso di una partita quando il Re, dopo aver arroccato, non ebbe la precauzione di darsi luogo spingendo una delle sue pedine, e che non ha pezzi colà per coprire lo scacco, una sola Torre può farlo *matto soffocato*.

Sarebbe superfluo entrare in descrizione di tutti li *matti* che si fanno con tutti li pezzi del giuoco, senza distinzione, e che dipendono ordinariamente dalla posizione. Basta dire che li più frequenti si fanno con la Regina sostenuta da un pezzo qualunque, che si fanno colle Torri, e finalmente più di raro, egli è vero, con l'Alfiere, il Cavaliere, le pedine ec.

(a) Quando la pedina sia sostenuta.

CAPITOLO VII.

Della Patta , e delle partite nulle.

La *patta* è la risorsa del buon giuocatore in una partita disperata. Onde giungervi , mette il suo Re nell' impossibilità di giuocare senza mettersi in scacco, ma per quanto sia possibile, fuori di portata di alcun pezzo inimicò , per evitare il *matto*. In questa situazione, cerca a disimbarazzarsi di tutti li pezzi del suo giuoco che potrebbe avere ancora a giuocare, ponendoli espressamente in preda. Quando gli rimane una Torre , e che non ha che essa a giuocare, perseguita il Re inimico per de' scacchi, senza tema di porsi in preda , perchè prendendo la sua Torre si farebbe *patta*. L' avversario adunque avrà attenzione di non impadronirsene e di dargli colla sua Torre de' perpetui scacchi , ciò che

equivale ad' una partita nulla. Questa ultima sorta di *patta* è la sola forzata. Le altre non sono che accidentali, cioè a dire, che esse dipendono dal fallo e dalla disattenzione dell' avversario, che fino all' ultimo colpo, ha sempre la facoltà di dare del giuoco al Re nemico, sia ritirando li pezzi che bloccano il Re nemico, sia lasciandoli prendere dallo stesso Re. (a).

Si è in una posizione disperatissima che bisogna trovarsi, per sentire quanto sia dolce d'esser fatto *patta*. La nullità è allora assai preziosa quanto una vittoria; e l' avversario accorgendosi del suo inganno, è quasi tanto mortificato di averlo commesso, che se la perdita della partita ne fosse stato il risultato.

(a) Devesi osservare che questa è l' unica circostanza in cui un pezzo sia sforzato di prendere, e che questo pezzo non può essere che il Re.

La partita è nulla tutte le volte che avendo lo scacco perpetuo , non lo si abbandona. Il Re non avendo alcun mezzo di coprire nè riparare lo scacco senza cangiar luogo, e non potendo sottrarvisi che rimettendosi alternativamente nelli stessi luoghi, senza poter nulladimeno esser fatto *matto*, rende la partita forzatamente nulla, se si persiste a continuare di dar scacco.

A meno di un fallo de' più grossolani , la partita è nulla quando non vi resta sul giuoco :

Che un Re ed una Regina contro un Re ed una Regina ;

Che una Torre contro una Torre ;

Che un Cavaliere contro un Cavaliere , o contro un' Alfieri ;

Che un' Alfieri contro un' Alfieri , o un' Alfieri contro un Cavaliere.

Devesi ancor riguardare come nulla , a meno che la posizione non sia tutta all'avantaggio del primo,

Cioè:

77

**Un Re ed una pedina contro (a)
un Re solo ; (V. Cap. II.).**

Due Cavalieri o due Alfieri contro un Re solo , o un' Alfiere ed un Cavaliere , e viceversa. Questi pezzi non potendo fare *matto* che in una situazione particolare.

Credeasi pure che un Re ed una Torre contro un Re ed un Alfiere non sieno capaci di guadagnar la partita.

(a) E' necessario che il Re solo possi giuocare quando la pedina fa un passo dietro lui.

CAPITOLO VIII.

Dei Gambitti.

Dassi il nome di *Gambitto* ad una specie di attacco particolare che consiste nel sacrificio della pedina dell' Alfiere del Re, che vi conduce ordinariamente a guadagnare un pezzo per due o tre pedine, o semplicemente alla perdita di una pedina compensata dal piacere di aver sempre l' attacco e la speranza di guadagnare ; ciò che si farebbe indubbiamente , se il difensore non giuocasse regolarmente li dieci o dodici primi colpi.

ARTICOLO I.

Primo Gambitto.

Colpi.

1. *B.* La pedina del Re due passi.

N. Lo stesso.

2. *B.* La pedina dell' Alfieri del Re due passi.

N. la pedina del Re prende la pedina.

3. *B.* Il Cavaliere del Re alla terza casa del suo Alfieri.

N. La pedina del Cavaliere del Re due passi.

4. *B.* L' Alfieri del Re alla quarta casa dell' Alfieri della Regina.

N. L' Alfieri del Re alla seconda casa del suo Cavaliere.

5. *B.* La pedina della Torre del Re due passi.

N. La pedina della Torre del Re un passo.

Si lascia alla volontà dei giocatori li altri colpi. Ma è necessario di qui avvertire , per regola generale , che nell' attacco dei Gambitti , l' Alfiere del Re è il miglior pezzo ; e la pedina del Re la miglior pedina. E' di conseguenza nell' attacco del Gambitto di non risparmiare le vostre pedine dalla parte del vostro Re , ed anco di sacrificarle tutte in caso di bisogno , per la sola pedina del Re nemico , perchè questa pedina impedisce la vostra Regina di entrare in azione , e di unirsi ai pezzi che formano il vostro attacco.

Secondo Gambitto.

1. *B.* La pedina del Re due passi.

N. Lo stesso.

2. *B.* La pedina dell' Alfiere del Re due passi.

N. La pedina prende la pedina,

3. *B.* L' Alfiere del Re alla quarta casa dell' Alfiere della Regina.

N. La Regina da scacco.

4. *B.* Il Re alla casa del suo Alfiere.

N. La pedina del Cavaliere del Re due passi.

5. *B.* Il Cavaliere del Re alla terza casa del suo Alfiere.

N. La Regina alla quarta casa della Torre del suo Re.

6. *B.* La pedina della Regina due passi.

N. La pedina della Regina un passo.

7. *B.* La pedina dell' Alfiere della Regina un passo.

N. La pedina della Regina un passo.

Si lascia giuocare il resto a ciascuno dietro i suoi lumi.

Terzo Gambitto.

1. *B.* La pedina del Re due passi.
N. Lo stesso.
2. *B.* La pedina dell' Alfiere del Re due passi.
N. La pedina della Regina due passi.
3. *B.* La pedina del Re prende la pedina.
N. La Regina prende la pedina (a).
4. *B.* La pedina dell' Alfiere prende la pedina.
N. La Regina riprende la pedina e da scacco.
5. *B.* L'Alfiere copre lo scacco (b).

(a) Se essa prende la pedina dell' Alfiere del vostro Re colla pedina del suo Re questo forma tutt' altra partita.

(b) La partita in questa situazione non può che sembrare del tutto eguale dall' una e dall' altra parte ; nulla ostante bisogna

N. L' Alfieri del Re alla terza casa della sua Regina.

6. *B.* Il Cavaliere del Re alla terza casa del suo Alfieri.

N. La Regina alla seconda casa del suo Re.

Non si va più avanti, l' attacco del Gambitto essendo distrutto.

ARTICOLO II.

*Gambitto della Regina,
soprannomato
il Gambitto di Aleppo.*

colpi.

osservare che il giuoco bianco ha del vantaggio, sebbene sia assai poco considerevole: la ragione si è che alla sua sola sinistra, egli conserva quattro pedine con quella della sua Regina, mentre che il nero ha le sue divise tre per tre e tutte separate dal centro; si è perchè il bianco, è per questo mezzo, più in istato di impedire alli pezzi del suo avversario di portarsi nel mezzo dello scacchiere.

1. *B.* La pedina della Regina due passi.
N. Lo stesso.
2. *B.* La pedina dell' Alfiere della Regina due passi.
N. La pedina prende la pedina.
3. *B.* La pedina del Re due passi.
N. Lo stesso (a)
4. *B.* La pedina della Regina un passo.
N. La pedina dell' Alfiere del Re due passi.
5. *B.* Il Cavaliere della Dama alla terza casa del suo Alfiere.
N. Il Cavaliere del Re alla terza casa del suo Alfiere.
6. *B.* La Pedina dell'Alfiere del Re un passo.
N. L' Alfiere del Re alla quarta

(a) Se il nero, invece di giuocare questa pedina, avesse sostenuto quella del Gambitto, si sarebbe esposto a perdere la partita.

casa dell' Alfiere della sua Regina.

7. *B.* Il Cavaliere della Regina alla quarta casa della sua Torre (a)

N. L' Alfiere prende il Cavaliere vicino la Torre del Re bianco.

8. *B.* La Torre riprende l'Alfiere.

N. Il Re arrocca.

9. *B.* Il Cavaliere alla terza casa dell' Alfiere della sua Regina.

N. La pedina prende la pedina.

10. *B.* L'Alfiere del Re prende la pedina del Gambitto.

N. La pedina prende la pedina dell' Alfiere del Re bianco.

(a) Se invece di giuocare questo Cavaliere per disfarsi dell'Alfiere del suo re, o farlo ritirare da questa linea, avete preso la pedina del Gambitto, voi perdevate la partita, perchè il nero riprendendo la sua pedina, ricupererebbe l'attacco sopra voi.

11. *B.* La pedina riprende la pedina (b)

N. L'Alfiere della Regina alla quarta casa dell'Alfiere del suo Re.

Appartiene al bianco che fece il Gambitto di approfittare del suo attacco, egli è quasi certo che se lo segue arditamente senza fare gravi falli, deve guadagnare la partita, a meno che il nero non ne faccia alcuno.

Pria di finire questo capitolo, devesi osservare che si è della stessa conseguenza, nell'attacco del Gambitto della Regina, di separare le pe-

(b) Ripigliando questa pedina, voi date un'apertura alla vostra Torre sopra il suo Re, e questa pedina serve pure a coprir meglio il vostro Re, oltre che essa ferma il suo cavallo; e malgrado la vostra pedina di meno, avete piuttosto l'avvantaggio, per l'attacco, in questa partita.

dine dell' avversario da questa parte, come nel Gambitto del Re di separar quelle dalla parte del Re.

Avvi ancora una qualità di Gambitto di cui non parlasi in dettaglio, si è il Gambitto di *Cunningham*; questo Gambitto consiste nella perdita di tre pedine compensato colla presa di un' Alfieri. Ma sembra provato che le pedine, quando sieno ben condotte, devono vincere la partita.

RIASSUNTO

DEGLI OTTO CAPITOLI PRECEDENTI

La perfetta conoscenza della marcia e portata di ciascun pezzo è senza dubbio la più indispensabile, mentre senza di essa, non sarehbesi in istato di comprendere li differenti colpi da essi operati; ma siccome non si acquistò la scienza della guerra per aver imparato il maneggio delle armi, nello stesso modo voi siete ancora lontani dal possedere il giuoco degli scacchi: colla sola conoscenza degli elementi preliminari.

Egli-è importantissimo adunque di studiare li principj generali, e farne l'analisi particolarmente; di giudicare degli effetti dalle cause e rimontare alla sorgente dei risultati.

Non è meno essenziale per fare rapidi progressi in questo giuoco, di rendersi ragioni dei consigli che si ricevono, di non giuocare colpo alcuno, senza poterne dare motivata spiegazione; si è esaminando le più piccole singolarità, le più minute osservazioni, che formasi di tutto una riunione di conoscenze diverse; e non meno in armonia per questo; perciocchè possedendole tutte, si fa servire le une al successo delle altre.

Così, non si giungerebbe giammai al *matto*, il solo colpo decisivo, se non si conoscessero nè le scoperte, nè li doppi scacchi; nè li altri differenti attacchi. In qual modo potrebbe difendere dalle sorprese, e dalli stratagemmi dell'avversario, senza essere da se stessi in istato di provarle? Di là la necessità di non ignorar alcuno de' colpi che possono presentarsi; perciò non è che colla

pratica che sarà possibile a poco a poco istruirsene. Senza la pratica la teoria è insufficiente; la pratica senza la teoria lo è ancor meno, perchè l'esperienza supplisce alli precetti, egli è vero che ben lenti sono allora li progressi.

Avvi tal colpo, la cui descrizione non si comprenderà giammai, per la difficoltà di presentare un quadro rapido ed esatto del giuoco come lo si farebbe con un sol colpo d'occhio. Li consigli, anco li più generali, hanno bisogno per essere ben colti, che si mettino in pratica. Con più ragione li colpi lunghi e difficili, le saggie combinazioni, ed in fine le operazioni tutte il cui risultato non si fa vedere che lentamente non possono passarsi colla dimostrazione, della pratica e dell' esempio.

È così che s' impara a fuggire le scoperte, li doppj scacchi, gli attac-

chi complicati, li sacrifizj interessati, finalmente li pezzi paralizzati.

Ed è così che s' impara a tendere continuamente questi stessi colpi al suo avversario, ed a farli riuscire.

Nè altrimenti istruiscesi dei diversi *matti* da operarsi, e dei mezzi da sottrarvisi, delle risorse da cogliersi da una partita in apparenza disperatissima, facendo far *patta*, o dando perpetuo scacco.

Finalmente si è la pratica che dà questo a piombo e questa abitudine così necessaria per abbracciare con una occhiata l' estensione del giuoco, e scorrerne le ramificazioni in un punto.

Ma nel dimostrare l'utilità della pratica, non vuolsi far tenere punto superflua la teoria; si dice solo che la pratica farebbe piuttosto senza la teoria, di quello che la teoria senza la pratica; ma li progressi allora sa-

rebbero assai lenti. Di modo che senza l'una si mancherebbe di sicurezza e di abitudine ; ciò che vi fa impiegare molto più di tempo dall' uno all'altro colpo, e rende la partita lunga e faticosa ; lo stesso pure senza l'altra ; trovasi esposto ad esser vittima di un colpo che s'ignora ; cioè che vi toglie la certezza del guadagno della partita , e dà al vostro avversario nuove risorse contro voi in ciascun nuovo colpo che si presenta.

Se vi si aggiunge a queste ragioni , quella non meno persuasiva che vi sono situazioni che di rado si offrono , e che è ben difficile coglierne in un punto la forza o il vizio ; non si penerà a convincersi che è necessario unire l'esempio al precetto e che per giungere ad una ragionevole forza è necessario di giuocare molto dopo di aver acquistate le nozioni preliminari , e di mettere in esecu-

zione li consigli che si ricevono, rendendosi ragione di ciascun colpo. Si è per aver neglimentato di ragionare il giuoco che si viddero de' giuocatori fare, pel corso di interi anni, li stessi falli, ed esserne costantemente vittime.

Il giuoco degli Scacchi è una ricreazione assai innocente per se stessa, perocchè di rado si giuocano denari. D' altronde l' interesse naturale del giuoco lo supera anco allora sull' interesse straniero che vi si vuole aggiungere. D' onde viene questo interesse? dalla molteplicità dei colpi e dall'estenzione delle combinazioni. L'interesse adunque deve aumentare a misura che si acquistano nuove conoscenze; ed il piacere in conseguenza.

Vi si aggiunsero ai primi otto Capitoli consacrati alla teoria, questi Capitoli supplimentarj che lo sono esclusivamente alla pratica.

 CAPITOLO IX.

*In cui si dimostra una partita
ben sviluppata.*

colpi

1. *B.* La pedina del Re due passi.
N. Lo stesso.
2. *B.* L'Alfiere del Re alla quarta casa dell'Alfiere della sua Dama.
N. Lo stesso.
3. *B.* La pedina dell'Alfiere della Dama un passo.
N. Il Cavaliere del Re alla terza casa del suo Alfiere.
4. *B.* La pedina della Dama due passi.
N. La pedina la prende.

- 5 - 5. *B.* La pedina riprende la pedina.
N. L' Alfiere del Re alla terza casa del Cavaliere della sua Dama.
6. *B.* Il Cavaliere della dama alla terza Casa del suo Alfiere.
N. Il Re arrocca.
7. *B.* Il Cavaliere del Re alla seconda casa del suo Re.
N. La Pedina dell' Alfiere della Dama un passo.
8. *B.* L' Alfiere del Re alla terza casa della sua Dama.
N. La pedina della Dama due passi.
9. *B.* La Pedina del Re un passo.
N. Il Cavaliere del Re alla casa del suo Re.
10. *B.* L' Alfiere della Dama alla terza casa del Re.
N. La pedina dell' Alfiere del Re un passo.
11. *B.* La Dama alla seconda casa

N. La pedina dell' Alfieri del Re prende la pedina.

12. **B.** La pedina della Dama riprende.

N. L' Alfieri della Dama alla terza casa del suo Re.

13. **B.** Il Cavaliere del Re alla quarta casa dell' Alfieri del suo Re.

N. La Dama alla seconda casa del suo Re.

14. **B.** L' Alfieri della Dama prende l' Alfieri nero.

N. La pedina prende l' Alfieri.

15. **B.** il Re arrocca dalla parte della sua Torre.

N. Il Cavaliere della Dama alla seconda casa della sua Dama.

16. **B.** Il cavaliere piglia l' Alfieri nero.

N. La Dama ripiglia il Cavaliere.

17. **B.** La pedina dell' Alfieri del Re due passi.

N. Il Cavaliere del Re alla seconda casa dell' Alfiere della sua Dama.

18. *B.* La Torre della Dama alla casa del suo Re.

N. L' Alfiere del cavaliere del Re un passo.

19. *B.* La pedina della Torre del Re un passo.

N. La pedinà della Dama un passo.

20. *B.* Il Cavaliere alla quarta casa del suo Re.

N. La pedina della Torre del Re un passo.

21. *B.* La pedina del Cavaliere della Dama un passo.

N. La pedina della Torre del Re un passo.

22. *B.* La pedina del Cavaliere del Re due passi.

N. Il Cavaliere del Re alla quarta casa della sua Dama.

- — 23. *B.* Il Cavaliere alla terza casa del Cavaliere del suo Re.
N. Il Cavaliere del Re alla terza casa del Re avversario.
- — 24. *B.* La Torre della Dama piglia il Cavaliere.
N. La pedina ripiglia la Torre.
- — 25. *B.* La Dama piglia la pedina.
N. La Torre della Dama piglia la pedina della Torre opposta.
- — 26. *B.* La Torre alla casa del suo re.
N. La Dama piglia la pedina del Cavaliere della Dama bianca.
- — 27. *B.* La Dama alla quarta casa del suo Re.
N. La Dama alla terza casa del suo Re.
- — 28. *B.* La pedina dell' Alfiere del Re un passo.
N. La pedina lo prende.
- — 29. *B.* La pedina ripiglia la pedina.
N. La Dama alla sua quarta casa.
- — 30. *B.* La Dama prende la Dama.

- N.* La pedina prende la Dama.
31. *B.* L' Alfieri prende la pedina in preda.
- N.* Il Cavaliere alla sua terza casa.
32. *B.* La pedina dell' Alfieri del Re un passo.
- N.* La Torre della Dama alla seconda casa della Dama contraria.
33. *B.* L' Alfieri alla terza casa della Regina.
- N.* Il Re alla seconda casa del suo Alfieri.
34. *B.* L' Alfieri alla quarta casa dell' Alfieri del Re nero.
- N.* Il Cavaliere alla quarta casa dell' Alfieri della Dama bianca.
35. *B.* Il Cavaliere alla quarta casa della Torre del Re nero.
- N.* La Torre del Re dà Scacco.
36. *B.* L' Alfieri copre lo scacco.
- N.* Il Cavaliere alla seconda casa della Dama bianca.

37. *B.* La pedina del Re dà scacco.
N. Il Re alla terza casa del suo Cavaliere.
38. *B.* La pedina dell' Alfiere del Re un passo.
N. La Torre alla casa dell' Alfiere del suo Re.
39. *B.* Il Cavaliere dà Scacco alla quarta casa dell' Alfiere del suo Re.
N. Il Re alla seconda casa del suo Cavaliere.
40. *B.* L' Alfiere alla quarta casa della Torre del Re nero.
N. Quello che vorrà ; il bianco spinge a Dama.
N. B. Non aggiungiamo di più , supponendosi che una dama di più per li bianchi deve indubitatamente farli guadagnare la partita.

Osservazione

Oltre l' esempio dello sviluppo

che offre la citata partita , dimostra inoltre quanto sia essenziale di ben condurre le proprie pedine , di non giuocarle giammai senza che sieno tutte difese ; finalmente che una pedina , portandosi a far dama , decide della partita ; perchè l'avversario è spesso obbligato , per impedirnelo , di sacrificare un pezzo, ed anco non ha sempre questa risorsa.

CAPITOLO X.

In cui si dimostra esser svantaggiosissimo di ripigliare nel principio di una partita , colla pedina dell' Alfere del Re il Cavaliere che si era impadronito della pedina del Re ; e che si può , colla Regina riparare questo colpo senza pregiudizio.

colpi

1. B. La pedina del Re due passi.
N. Lo stesso.
2. B. L' Alfere del Re alla quarta

casa dell'Alfiere della sua Dama

N. Lo stesso.

3. B. Il Cavaliere del Re alla terza casa del suo Alfiere.

N. La pedina dell' Alfiere del Re un passo.

4. B. Il Cavaliere del Re prende la pedina del Re contrario.

N. La Regina alla seconda casa del suo Re.

5. B. Il Cavaliere si ritira non importa dove (a); purchè non si ponga in preda (b), e che non esponga l' Alfiere.

(a) Si avrebbe dovuto dire semplicemente alla terza casa dell' Alfiere del Re, perchè ponendosi alla terza casa della Dama, espone l' Alfiere ad esser preso dalla Regina dando lo scacco.

(b) Se invece di ritirare il Cavaliere si avesse dato scacco al Re nero con l' Alfiere bianco si avrebbe perduto un pezzo.

5. B. L' Alfiere bianco dà scacco.

N. Il Re alla casa del suo Alfiere.

N. La Regina prende la pedina per scacco.

6. B. L'Alfiere copre lo scacco ec.

Si vide il mezzo di riparare l'attacco del Cavaliere che piglia la pedina del Re, ponendo la Regina sulla seconda casa del suo Re.

Ora si andrà a convincersi del pericolo di ripigliare lo stesso Cavaliere con la pedina dell'Alfiere del Re. colpi.

6. B. Il Cavaliere ove crederà.

N. La Regina piglia la pedina del Re per scacco.

7. B. Il Re alla casa del suo Alfiere per difendere la pedina del suo Cavaliere.

N. Il Re prende l'Alfiere bianco.

Si vede da questa nota, che oltre la sua pedina che ricupera, il nero guadagna ancora un pezzo, se il suo avversario dà lo scacco invece di ritirarsi semplicemente e di restituire la pedina che prese, di buona grazia.

1. *B.* La pedina del Re due passi.
N. Lo stesso.
2. *B.* L'Alfiere del Re alla quarta casa dell'Alfiere della sua Dama.
N. Lo stesso.
3. *B.* Il Cavaliere del Re alla terza casa del suo Alfiere.
N. La pedina dell' Alfiere del Re un passo.
4. *B.* Il Cavaliere del Re prende la pedina.
N. La pedina prende il Cavaliere. (a)
5. *B.* La Regina fa scacco.
N. La pedina del Cavaliere un passo , copre lo scacco. (b)

(a) Ecco in cosa consiste il fallo; non si doveva prendere il Cavallo , ma collocare la regina sulla seconda casa del suo Re , come fu di sopra dimostrato.

(b). Se invece di coprire lo scacco colla pedina , il Re si fosse posto sia alla casa del suo Alfiere , sia alla sua seconda casa , sarebbe *matto* dalla Regina.

6. *B.* La Regina piglia la pedina del Re per scacco.
- N.* L' Alfiere alla seconda casa (a) del suo Re; copre lo scacco.
7. *B.* La Regina piglia la Torre. (b)
- N.* La pedina della Dama un passo. (c)
8. *B.* La Regina prende il Cavaliere per scacco. (d)

(a) Se invece di coprire il Re coll'Alfiere, lo si avesse fatto col Cavaliere, la Regina avrebbe preso la Torre per scacco e matto.

Se si avesse coperto colla Regina, la Regina bianca avrebbe sempre preso la Torre. Quest' ultima maniera di prendere sarebbe stata per altro la migliore.

(b) Il Cavaliere è minacciato, e la sua presa trascinerebbe il matto, se il Re non si facesse luogo.

(c) Per dare al Re un' apertura.

(d) Si avrebbe potuto forse evitare la presa di questo Cavaliere riparando lo scac-

N. Il Re alla seconda casa della sua dama. (e)

Senza proceder oltre, puossi facilmente convincersi che fr bianchi col vantaggio di due pedine e di una Torre di più, e quello non meno prezioso dell' attacco, devono certamente guadagnare la partita.

co colla Dama invece dell' Alfieri al sesto colpo; ma la Dama bianca prende sempre forzatamente la Torre. Se la Dama nera avesse preso la pedina per scacco, l' Alfieri bianco copriva lo scacco, la Dama nera allora nulla aveva di più urgente che di portarsi a difendere il suo Cavaliere; e la Dama bianca di prendere la pedina della Torre del Re nero. Rimane alli bianchi l' vantaggio di un cambio di due pedine di più, e dell' attacco.

(e) Per evitare il *matto*.

CAPITOLO XI.

*In cui si dimostra la difesa del Re
solo contro una pedina
ed un Re.*

SITUAZIONE

Il Re bianco alla sua seconda casa.

La pedina del Re bianco avendo fatto un passo.

Il Re nero alla sua quarta casa.

colpi

1. *B.* Il Re all' altezza della sua pedina.

N. Il Re davanti il Re.

2. *B.* La pedina dà scacco.

N. Il Re davanti la pedina.

3. *B.* Il Re alla sua terza casa.

N. Il Re lo stesso.

4. *B.* Il Re all' altezza della sua pedina.

N. Il Re davanti il Re.

5. *B.* La pedina dà scacco.

N. Il Re davanti la pedina.

6. *B.* Il Re alla sua quarta casa.

N. Il Re alla sua seconda casa.

7. *B.* Il Re all' altezza della sua pedina.

N. Il Re davanti il Re.

8. *B.* La pedina dà scacco.

N. Il Re davanti la pedina.

9. *B.* Il Re alla quarta casa del Re contrario.

N. Il Re alla sua casa.

10. *B.* Il Re all' altezza della sua pedina.

N. B. Il Re davanti il Re.

11. *B.* La pedina dà scacco

N. Il Re davanti la pedina.

12. *B.* Il Re alla terza casa del Re contrario lo fa *patta* e la partita è nulla. Se egli abbandona la sua pedina, essa è ancor nulla.

In cui si dimostra due Matti forzati dalla torre.

ARTICOLO I.

Matto forzato da un Re ed una Torre, contro un Re solo.

SITUAZIONE

Nero. Il Re alla sua terza casa.
La Torre della Regina alla sua quarta casa.

Bianco. Il Re alla sua quarta casa.
colpi.

1. *N.* La Torre dà scacco alla quarta casa della Torre contraria.

- B.* Il Re alla terza casa del suo
Alfiere.
2. *N.* Il Re alla sua quarta casa.
B. Il Re alla terza casa del suo
cavaliere.
3. *N.* La Torre alla quarta casa
dell'Alfiere del Re contrario.
B. Il Re alla seconda casa del
suo Cavaliere.
4. *N.* Il Re alla quarta casa del
Re contrario.
B. Il Re alla terza casa del suo
Cavaliere.
5. *N.* Il Re alla terza casa del Re
contrario.
B. Il Re alla seconda casa del suo
Cavaliere.
6. *N.* La Torre alla terza casa
dell'Alfiere del Re contrario.
B. Il Re alla casa del suo Cava-
liere.
7. *N.* La Torre alla seconda casa
dell'Alfiere del Re contrario.

B. Il Re alla casa della sua Torre.

8. **N.** Il Re alla terza casa dell'Alfiere del Re contrario.

B. Il Re alla casa del suo Cavaliere.

9. **N.** Il Re alla terza casa del Cavaliere del Re contrario.

B. Il Re alla casa della sua Torre.

10. **N.** La Torre alla casa dell'Alfiere del Re contrario dà scacco e *matto*.

Questo *matto* è forzato ; cioè a dire che è impossibile al Re solo contro un Re ed una Torre di resistere a questi ultimi pezzi , non serve in qual modo giuochi; purchè la Torre ed il Re contrarj seguino presso a poco la marcia indicata in questo paragrafo.

ARTICOLO II.

*Il Matto dell' Alfiere e della Torre
contro una Torre.*

La situazione nella quale si pongono li pezzi è la più vantaggiosa per la Torre che difende il matto ; ma nel caso che essa non vi si collochi , è molto facile di forzare il Re all' estremità dello scacchiere.

SITUAZIONE

Nero. Il Re nella propria casa, e la Torre allaseconda casa della sua Dama.

Bianco. Il Re alla terza casa del Re nero.

La Torre sopra la linea dell'Alfiere della Dama , e l'Alfiere alla quarta casa del Re nero.
colpi.

1. *B.* La Torre dà scacco.
N. La Torre copre lo scacco.
2. *B.* La Torre alla seconda casa dell' Alfieri della Dama nera.
N. La Torre alla seconda casa della Dama bianca.
3. *B.* La Torre alla seconda casa del Cavaliere della Dama nera.
N. La Torre alla casa della Dama bianca.
4. *B.* *Sopra il quale avvi un rinvio.*
 La Torre alla seconda casa del Cavaliere del Re nero.
N. La Torre alla casa dell' Alfieri del Re bianco.
5. *B.* *Sopra il quale avvi un rinvio.*
 L' Alfieri alla terza casa del Cavaliere del suo Re.
N. Il Re alla casa del suo Alfieri.
6. *B.* La Torre alla quarta casa del Cavaliere del suo Re.

N. Il Re a suo Luogo.

7. *B.* Con un terzo rinvio.

La Torre alla quarta casa dell' Alfiere della Regina.

N. La Torre alla casa della Dama bianca.

8. *B.* L' Alfiere alla quarta casa della Torre del suo Re.

N. Il Re alla casa del suo Alfiere.

9. *B.* L' Alfiere alla terza casa dell' Alfiere del Re nero.

N. La Torre dà scacco alla casa del Re bianco.

10. *B.* L' Alfiere copre lo scacco.

N. Il Re alla casa del suo Cavaliere.

11. *B.* La Torre alla quarta casa della Torre del Re, e dà scacco e matto al colpo successivo.

PRIMO RINVIO

Al quarto colpo

4. colpo *B.* La Torre alla seconda casa del Cavaliere del Re nero.
N. Il Re alla casa del suo Alfieri.
5. *B.* La Torre alla seconda casa della Torre del Re nero.
N. La Torre alla casa del Cavaliere del Re bianco.
6. *B.* *Con un rinvio sopra questo stesso rinvio.*
 La Torre alla seconda casa dell' Alfieri della Dama nera.
N. La Torre dà scacco alla terza casa del cavaliere del suo Re.
7. *B.* L' Alfieri copre lo scacco.
N. Il Re alla casa del suo Cavaliere.
8. *B.* La Torre dà scacco.
N. Il Re alla seconda casa della sua Torre.

9. *B.* La Torre dà scacco e *mattò* alla casa della Torre del Re nero.

Seguito del sesto colpo sopra quel rinvio, in caso che non dia scacco.

6. *B.* La Torre alla seconda casa dell' Alfieri della Dama nera.

N. Il Re alla casa del suo cavaliere.

7. La Torre dà scacco alla casa dell' Alfieri della Dama.

N. Il Re alla seconda casa della sua Torre.

8. *B.* La Torre dà scacco alla casa della Torre del Re nero.

N. Il Re alla terza casa del suo Cavaliere.

9. *B.* La Torre dà scacco alla casa del Re nero, e prende la Torre per niente.

SECONDO RINVIO

Sopra il quinto colpo del Matto della Torre e dell' Alfiere , contro la Torre.

- 5. colpo *B.* L' Alfiere alla terza casa del cavaliere del suo Re.
- N.* La Torre alla terza casa dell' Alfiere del Re bianco.
- 6. *B.* L'Alfiere alla terza casa della Dama nera.
- N.* La Torre dà scacco.
- 7. *B.* L' Alfiere copre lo scacco.
- N.* La Torre alla terza casa dell' Alfiere del Re bianco.
- 8. *B.* La torre dà scacco alla seconda casa del Re nero.
- N.* Il Re alla casa della sua Dama.
- 9. *B.* La Torre alla seconda casa del Cavaliere della Dama nera , e dà scacco e matto il colpo appresso , alla casa della Dama nera.

TERZO RINVIO

Sopra il Settimo colpo.

7. *B.* La Torre alla quarta casa dell' Alfieri della sua Dama.
N. Il Re alla casa del suo Alfieri.
8. *B.* L' Alfieri alla quarta casa del Re nero.
N. Il Re alla casa del suo Cavaliere.
9. *B.* La Torre alla quarta casa della Torre del suo Re, e dà *matto* il colpo seguente alla casa della Torre del Re nero.

FINE.

TAVOLA

DELLE MATERIE

Prefazione	Pag. 5
Introduzione	" 10
CAPITOLO I.	
Art. I. Composizione del giuoco degli scacchi	" 22
II. Posizione de' pezzi sopra lo scacchiere	" 23
CAPITOLO II.	
Marcia e portata de' pezzi	" 26
CAPITOLO III.	
Regole del giuoco degli scacchi	" 31
CAPITOLO IV.	
Art. I. Principj generali	" 36
II. Principj particolari alla pedina	" 40
CAPITOLO V.	
Art. I. Idea generale del giuoco degli scacchi	" 47
II. Mezzi diversi di attacco e di difesa	" 50
Titolo I. Delle scoperte	" 51
II. Dei doppj scacchi	" 53
III. Dei sacrificj interessati	" 56
IV. Degli attacchi complicati	" 58
V. Dei pezzi paralizzati	" 62
CAPITOLO VI.	
Delle diverse qualità di matto	" 65
Art. I. Matto dell' Alfiere e della Dama	" 68

II. Matto col mezzo delle due Torri

III. Matto con qualunque pezzo

CAPITOLO VII.

Della Patta e delle partite nulle

CAPITOLO VIII.

Dei Gambitti

Art. I. Primo Gambitto

Secondo Gambitto

Terzo Gambitto

Art. II. Gambitto della Regina, soprannominato di Aleppo,

Riassunto degli otto precedenti capitoli

CAPITOLI SUPPLEMENTARI

CAPITOLO IX.

In cui si dimostra una partita ben avviluppata

CAPITOLO X.

In cui si dimostra esser vantaggiosissimo di riprendere al principio di una partita, con la pedina dell' Alfieri del Re, il Cavaliere che si impadroni della pedina del Re; e che si può riparare colla Regina questo colpo senza pregiudizio

CAPITOLO XI.

In cui si dimostra la difesa del Re solo contro una pedina ed un Re

CAPITOLO XII.

In cui si dimostra due matto forzati dalla Torre

Art. I. Matto forzato da un Re ed una Torre contro un Re solo

Art. II. Matto dell' Alfieri e della Torre contro una Torre



MILANO

PER L'EDITORE ANDREA UBICINI & C. VED. A. F. STELLA E GIAC. FIGLIO

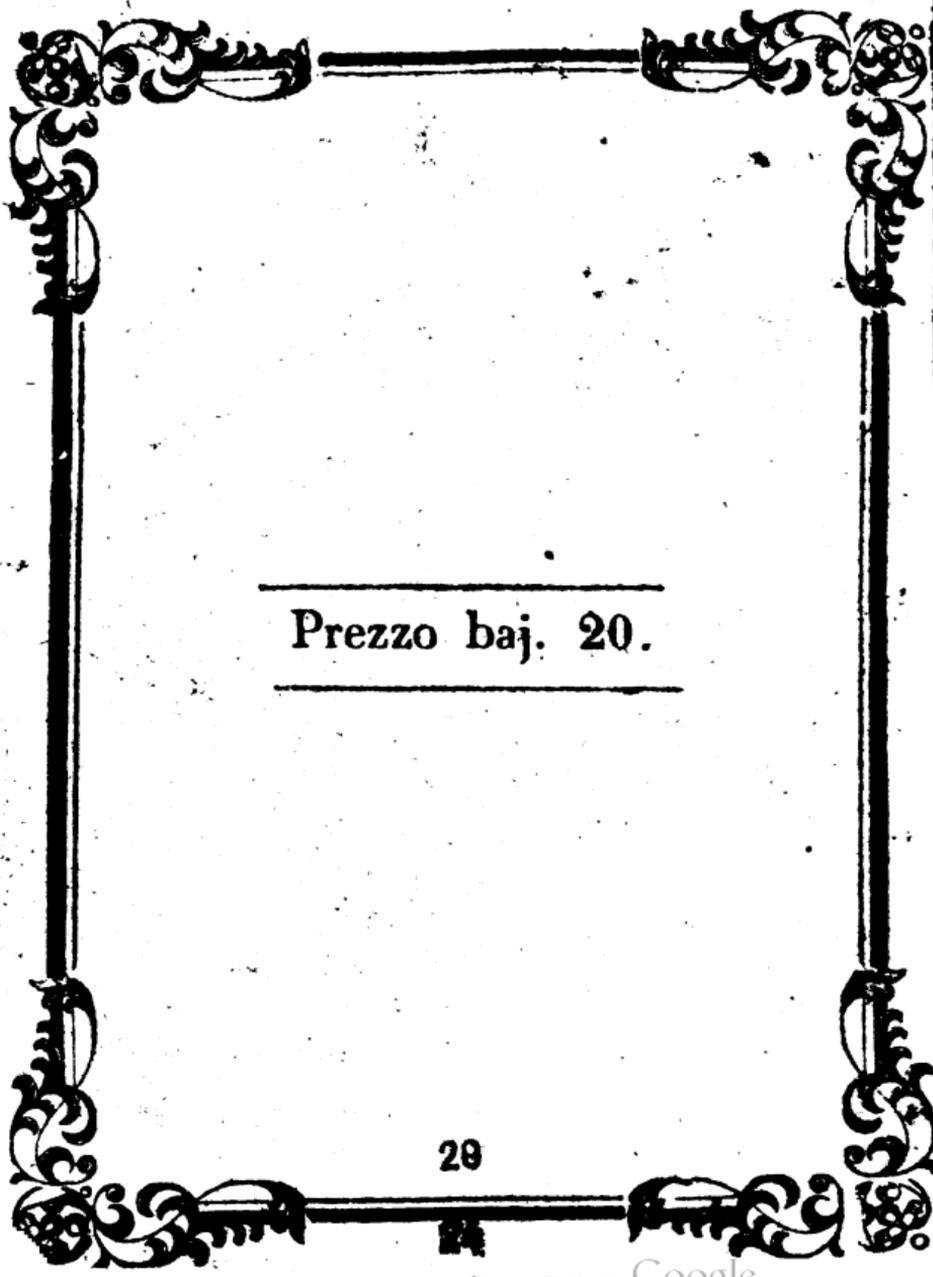
Chiossetto di P. Tosa, N. 227. Contr. di Santa Margherita.

DISPENSA 119 E 120

TIP. GUGLIELMINI & REDAELLI

1841





Prezzo baj. 20.

29

