

Sebastiano Paulesu

QUADRI di MATTO

**Manuale di *pattern recognition*
degli scacchimatti con il metodo ideografico**

LEDUETORRI

Indice

- 9 **PREFAZIONE**
 - 11 Come è suddiviso il materiale
- 11 **INTRODUZIONE**
- 15 **I QUADRI DI MATTO**
 - 16 **Le armi**
 - 16 Matto della Catapulta
 - 16 Matto Affogato
 - 17 Matto degli Zoccoli
 - 17 Matto della Lancia
 - 18 Matto dell'Indiano
 - 18 Matto dell'Autostrada
 - 19 Matto della Balestra
 - 19 Matto della Falce
 - 20 **I "matti da legare"**
 - 20 Il matto della Nonna
 - 21 Matto della Mamma (Donna protetta dal pedone)
 - 21 Matto di Loli (Donna protetta dal pedone)
 - 22 Matto del Barbiere (Donna protetta dall'Alfiere)
 - 22 Matto del Parrucchiere
 - 23 Matto del Cannone (Donna protetta dalla Torre)
 - 23 Matto della Sirena (Donna protetta da un'altra Donna)
 - 24 **La ghigliottina**
 - 24 Matto del Corridoio
 - 25 Matto della Tartaruga
 - 25 Matto della Lumaca
 - 26 Matto della Barca
 - 26 *Box Mate*
 - 27 Matto del Cameriere
 - 27 Matto della Giraffa
 - 28 Matto del Guinzaglio
 - 28 Matto del Falegname
 - 29 Matto della Stiratrice
 - 29 Matto del *Jackhammer*
 - 30 Matto della Befana
 - 30 Matto del Radiologo
 - 31 Matto del Toro
 - 31 Matto del Coccodrillo
 - 32 Matto del Cuneo
 - 32 Matto del Balcone
 - 33 Matto delle Sentinelle
 - 33 Matto dello Sceriffo
- 34 **Barba e capelli!**
 - 34 Matto del Barbiere
 - 34 Matto del Garzone
 - 35 Matto delle Forbici
 - 35 Matto del Rasoio
 - 36 Matto dell'Appuntamento
 - 36 Matto dello Shampoo
 - 37 Matto del Parrucchiere
 - 37 Matto del Casco
 - 38 Matto Arabo e simili
- 38 **Matto Arabo**
 - 38 Matto Persiano
 - 39 Matto Cosacco

- 39 Matto Cartaginese
(o della Catapulta)
- 40 Matto Indiano
- 40 Matto Francese
- 41 **Vietato attraversare i binari!**
- 41 Matto del Ferroviere
- 41 Matto del Capostazione
- 42 Matto dei Binari
- 42 Matto delle Rotaie
- 43 **Arti e mestieri**
- 43 Matto del Muratore
- 43 Matto del Sarto
- 44 Matto del Fabbro
- 44 Matto del Poliziotto
- 45 Matto del Calzolaio
(o del Martello)
- 45 Matto del Falegname
- 46 Matto del Carpentiere
- 46 Matto del Pescatore
- 47 Matto del Batterista
- 47 Matto dell'Esploratore
- 48 Matto del Marinaio
- 48 Matto dello Spazzacamino
- 49 **Strumenti ed altro ancora...**
- 49 Matto del Trattore
- 49 Matto dell'Aratro
- 50 Matto della Zappa
- 50 Matto della Motosappa (*Cultivator*)
- 51 Matto del Tridente
- 51 Matto del Forcone
- 52 Matto della Carriola
- 52 Matto della Morsa
- 53 Matto della Pressa
- 53 Matto del Cucù
- 54 Matto del Cavalluccio marino
- 54 Matto dell'Aquilone
- 55 Matto del Passante
- 55 Matto dell'Ascensore (*Elevator*)
- 56 Matto dell'Arco
- 56 Matto Incrociato (*Criss-cross*)
- 57 Matto dello Champagne
- 57 Matto del Pitbull
- 58 **"I Cavalier, l'arme e gli amori"**
- 58 Matto del *Gaoucho*
- 58 Matto dell'Amazzone
- 59 Matto del *Lazo*
- 59 Matto del Gringo
- 60 **Gli Artisti**
- 60 Matto di Legall
- 60 Matto di Pillsbury
- 61 Matto di Boden
- 61 Matto di Blackburne
- 62 Matto di Greco
- 62 Matto di Reti
- 63 Matto di Monticelli
- 63 Matto di Morphy
- 64 Matto di Anderssen
- 64 Matto di Damiano
- 65 Matto di Max Lange
- 65 Matto di Vukovic
- 67 **AUTOBLOCCHI E BLOCCHI**
- 68 L'Autoblocco della Foca
- 69 Il Blocco del Corvo
- 70 L'Autoblocco dello Squalo
- 71 Il Blocco dello Squalo
- 72 L'Autoblocco del Coccodrillo
- 73 Il Blocco del Caimano
- 74 L'Autoblocco della Rondine
- 75 Il Blocco del Toro
- 76 L'Autoblocco del Pinguino
- 77 Il Blocco del Pipistrello
- 78 L'Autoblocco della Balena
- 79 Il Blocco del Cervo
- 80 L'Autoblocco dell'Orca
- 81 Il blocco dell'Aragosta
- 82 L'Autoblocco del Serpente
- 83 Il Blocco del Mufone
- 84 L'Autoblocco del Pavone
- 85 L'Autoblocco della Torpedine
- 86 L'Autoblocco del Pappagallo
- 87 L'Autoblocco del Castoro
- 88 L'Autoblocco della Scimmia
- 89 L'Autoblocco del Gatto

- 90 L'Autoblocco del Camaleonte
 91 L'Autoblocco del Delfino
 92 L'Autoblocco del Tricheco
 93 L'Autoblocco della Volpe
 94 L'Autoblocco del Procione
 95 L'Autoblocco del Leone
 96 L'Autoblocco del Bisonte
 97 L'Autoblocco del Gabbiano
 98 L'Autoblocco dell'Anatra
 99 L'Autoblocco dello Struzzo
 100 L'Autoblocco del Cigno
 101 L'Autoblocco del Lupo
 102 L'Autoblocco del Pescespada
 103 L'Autoblocco del Tacchino
- 105 **I MECCANISMI DI MATTO**
 106 Meccanismo della Nonna
 106 Meccanismo dello Sceriffo
 107 Meccanismo delle Sentinelle
 107 Meccanismo dei Passeggiatori
 108 Meccanismo del Fabbro
 108 Meccanismo della Stiratrice
 109 Meccanismo della Mamma
 109 Meccanismo della Lancia
 110 Meccanismo del Barbieri
 110 Meccanismo dello Shampoo
 111 Meccanismo del *Lazo*
 112 Meccanismo della Balestra
 112 Meccanismo della Falce
 113 Meccanismo dell'Autostrada
 113 Meccanismo delle Rotaie
- 114 **I temi tattici**
 114 Meccanismo dell'Esploratore
 115 Meccanismo del Falegname
 115 Meccanismo del Batterista
 116 Meccanismo del Complice
 116 Meccanismo del Pompiere
 117 Meccanismo del Radiologo
 117 Meccanismo del Pescatore
 118 Meccanismo della Calamita
 118 Meccanismo della Mongolfiera
 119 Meccanismo del *Caterpillar*
 119 Meccanismo dello *Steamroller*
- 120 Meccanismo del *Jackhammer*
 120 Meccanismo del Bulldozer
 121 Meccanismo della *Betoncar*
 121 Meccanismo del *Forklift*
 122 Meccanismo dello Spazzacamino
 122 Meccanismo dello Champagne
 123 Meccanismo della Befana
 123 Meccanismo del *Fishing Pole*
 (Canna da pesca)
 124 Meccanismo del Pitbull
 124 Meccanismo della Donna Cannone
 125 Meccanismo del Martello
 125 Meccanismo Arabo
 126 Meccanismo degli Zoccoli
 127 Meccanismo del *Gauche*
 127 Meccanismo del Passante
- 128 **L'importanza dei classici**
 128 Meccanismo dell'Affogato
 128 Meccanismo di Lucena
 129 Meccanismo del Vortice
 129 Meccanismo di Morphy
 130 Meccanismo di Pillsbury
 130 Meccanismo di Anderssen
 131 Meccanismo di Legall
 131 Meccanismo di Anastasia
 132 Meccanismo di Greco
 132 Meccanismo del dono Greco
 133 Meccanismo di Reti
 133 Meccanismo di Lasker
 134 Meccanismo di Boden
 134 Meccanismo del *Tapis-roulant*
 (o di Damiano)
 135 Meccanismo di Max Lange
 135 Meccanismo di Blackburne
- 137 **LE BATTERIE**
 138 **Donna + Donna: La Sirena**
 138 Matto del Pacchetto
 138 Matto del Fabbro
 139 Matto della Fenice
 139 Matto del Capostazione
- 140 **Donna + Torre: La Donna Cannone**

QUADRI DI MATTO

- 140 Matto del Taglialegna
140 Matto del Cannone
141 Matto della Foca
141 Matto dell'Ascensore (*Elevator*)
- 142 **Donna + Alfiere: Il Barbiere**
142 Matto della Caravella
142 Matto del Poliziotto
143 Matto del Pescatore
143 Matto dell'Escalator (*scale mobili*)
- 144 **Donna + Cavallo: L'Amazzone**
144 Matto dell'Amazzone
144 Matto del Gringo
145 Matto del *Gauche*
145 Matto della Catapulta
- 146 **Donna + pedone: La Mamma**
146 Matto della Mamma
146 Matto di Loli
- 147 **Donna + Re: La Nonna**
147 Matto della Nonna
147 Matto dello Sceriffo
148 Matto di Cozio
148 Matto del Caimano
- 149 **Torre + Torre: il Cannone**
149 Matto della Stiratrice
149 Matto del Coccodrillo
150 Matto delle sentinelle
150 Matto della Giraffa
- 151 **Torre + Alfiere: Il Cane poliziotto**
151 Matto del Poliziotto
151 Matto del Trampolino
- 152 **Torre + Cavallo: L'Arabo**
152 Matto del Toro
152 Matto della Catapulta
153 Matto del *Forklift*
153 Matto Arabo
- 154 **Torre + pedone: Il Torpedone**
154 Matto della Balena
- 154 Matto del Cuneo
155 Matto dello Champagne
155 Matto dell'Aratro
- 156 **Torre + Re: Il Carabiniere**
156 Matto del Carabiniere
156 Matto dello Sceriffo
- 157 **Alfiere + Cavallo: Il Sagittario**
157 Matto della Morsa
157 Matto del Sagittario
158 Matto dell'Aquilone
158 Matto del Sottomarino
- 159 **Alfiere + Alfiere: Gli Indiani**
159 Matto del *Criss-cross*
159 Matto del Ferroviere
- 160 **Alfiere + Pedone: il Totem**
160 Matto del Totem
- 161 **Re + Alfiere: lo Stregone**
161 Matto dello Stregone
161 Matto dell'Ascia
- 162 **Cavallo + Cavallo: Il Cosacco**
- 163 **Cavallo + Pedone: Lo Scorpione**
163 Matto dello Scorpione
163 Matto del Cavalluccio marino
- 164 **Re + Cavallo: Il Cavaliere**
164 Matto del Cavaliere
164 Matto del Martello
- 165 **Re + Pedone: lo Scudiero**
165 Matto del Passante
- 166 **Pedone + pedone: la Pattuglia**
166 Matto della Pattuglia
166 Matto del *Lazo*
- 167 **CONCLUSIONE**
- 169 **INDICE ANALITICO**

PREFAZIONE

Il manuale che tenete tra le mani è il frutto creativo di anni di didattica scolastica dedicata soprattutto ai bambini. Lo scopo del manuale è quello di fornire una *pattern recognition* (riconoscimento di schemi tipici) per scoprire più rapidamente gli scacchi matti in partita. **Il Metodo “ideografico”** qui utilizzato è lo stesso sperimentato in tanti anni di scacchi scolastici e che mi è valso il riconoscimento di “Miglior istruttore dell’anno” da parte della Federazione Scacchistica Italiana nel 2010 (di cui poi avrò anche l’onore di essere consigliere nella squadra del Presidente Gianpietro Pagnoncelli dal 2012 al 2016).

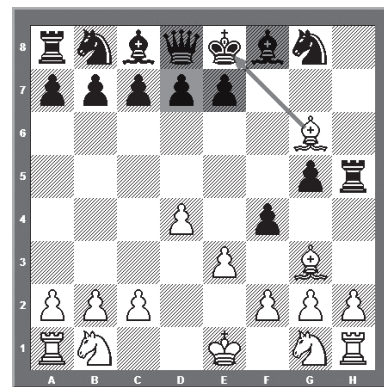
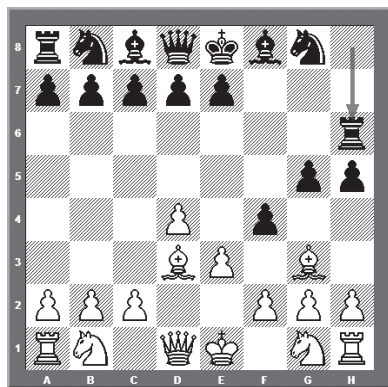
In breve il Metodo Ideografico, per semplificare il gioco degli scacchi, consiste in un approccio multimediale all’insegnamento/apprendimento del gioco degli scacchi. Si tratta di rendere più significativa tale esperienza grazie ad un sistema di associazione visiva, auditiva e mentale, che consiste nel collegare ad ogni nozione scacchistica astratta dapprima un segno grafico preciso, quindi un’immagine concreta riconoscibile, un nome evocativo tratto dall’immaginario umano, e spesso una rima per sottolineare didascalicamente il processo da ricordare.

Il supporto privilegiato di questo metodo sono le **carte scacchistiche** che riassumono come un promemoria i vari *pattern* imparati, ma hanno anche una grande valenza come esercizio da fare a casa, spesso con i propri familiari. Le carte, che consegno ai bambini al termine della lezione, sono organizzate per gradi: il primo livello (carte di colore celeste) sono i movimenti dei pezzi e le mosse più semplici già svolte, come per l’appunto molti dei quadri di matto qui proposti; negli altri livelli (carte verdi, gialle, arancio) ci sono invece dei *pattern* da una a 3 mosse.

Sento di dover ringraziare molti colleghi istruttori con i quali ho sviluppato negli anni questo metodo: inizio con Michele Devilla, che ha materialmente tradotto le mie idee nelle carte scacchistiche, proseguo con Salvatore Fenu che è stato il mio primo entusiasta seguace e che grazie alla sua grande cultura scacchistica mi ha suggerito tantissimi libri per questo mio lavoro; poi c’è Sa-

muele Carta che lavora con me da tanti anni e divulga le mie idee e le mie rime; è doveroso ringraziare anche ad Alessandro Dominici, fondatore de “L’Alfiere Bianco”, che è stato tra i primi a livello internazionale a credere in me e nel mio metodo e *last but not least* Alba Monne che oltre ad accompagnarmi nella didattica mi accompagna anche nella vita e senza la quale il presente manuale sarebbe rimasto, chissà quanto ancora a lungo, solo nella mia mente.

Procediamo subito con un esempio: con un tratto che indichi una freccia si sottolinea l’attacco in diagonale dell’Alfiere, in un attimo la fantasia può trasformare la linea in una **Lancia** e l’Alfiere è già un guerriero **Indiano**... E vediamo il nostro “indiano” nella pratica:



1. ♔xh5+!! 1... ♚xh5 2. ♗g6# 1-0

Il tutto si può rendere più memorabile con un proverbio scacchistico:

“
*Chi sul fianco si sbilancia
 prende il matto della Lancia*
 ”

Questo insieme di rinforzi visivi, auditivi e procedurali ha lo scopo di aumentare la capacità di memoria degli allievi e di fornire un repertorio di immagini riconoscibili per ritrovare mentalmente questi schemi di matto nella partita viva.

INTRODUZIONE

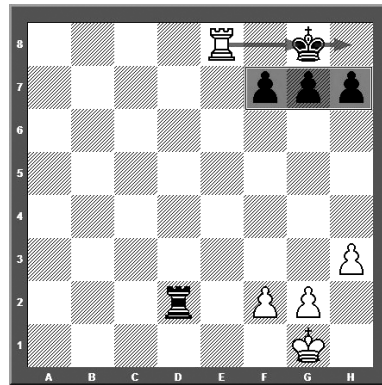
Come è suddiviso il materiale

Gli scacchi matti si concretizzano in Quadri di matti finali che spesso evocano un'immagine che dà il nome al matto stesso; altre volte il nome deriva dagli autoblocchi (pezzi difendenti) che impediscono la fuga al Re; talvolta la ritirata è impedita invece dai pezzi attaccanti (che chiameremo blocchi); spesso invece ciò che caratterizza un tipo di matto è il meccanismo utilizzato dall'attaccante; infine il nome del matto può essere suggerito dalle batterie dei pezzi attaccanti che cooperano per dare matto al Re avversario. Pertanto nel manuale si troveranno dapprima tutti i **Quadri di matto** più semplici e intuitivi, quindi quelli con **Autoblocchi e Blocchi**, poi i **Meccanismi**, ed infine le **Batterie**.

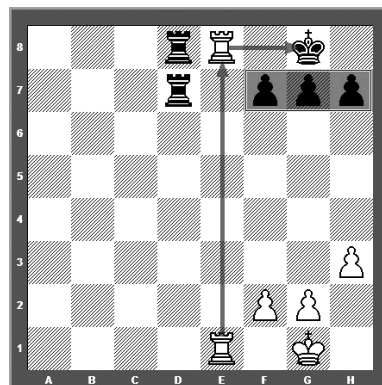
È chiaro che questa classificazione è utile solo per facilitare una raccolta ampia di esempi, ma si tratta di una schematizzazione arbitraria (così come la maggior parte dei nomi di matto da me inventati), perché le combinazioni scacchistiche sono talmente numerose e complesse che spesso non sapremmo dove collocare un certo matto. Inoltre anche la definizione stessa di "*pattern*" (traducibile in Italiano con motivo, schema) può essere interpretata in modi diversi: partiamo dagli elementi più semplici, la mossa di due passi di un pedone è già un "*chunk*" (un pezzo di informazione, che va a costituire i cosiddetti blocchi della memoria scacchistica), diverso è quello della mossa di un passo, o della cattura che può eseguire lo stesso pedone; la difesa che il pedone può fare, o il suo attacco ad un pezzo avversario, o la sua promozione, sono altrettanti *chunk*. Per di più ogni mossa influenza necessariamente tutti i pezzi sulla scacchiera che sono in relazione: ad esempio la mossa del pedone suddetto, mentre sgombera una casa (e pertanto le linee che la interessano) ne ingombra un'altra (e relative linee) dove si viene a collocare. Si calcola che le varie combinazioni di *chunk* portino a centinaia di migliaia di *pattern*, che lo scacchista esperto deve padroneggiare. Questa accezione di "combinazione" è proprio quella che

io adotto nel presente manuale: l'intrecciarsi di tutti questi *chunk* e *pattern* e le loro intrinseche relazioni in rapporto allo scacco matto.

Per meglio orientarsi nella variegata materia ho articolato alla fine del libro due indici: il **Sommario**, che rimanda alle relative pagine in cui sono trattati gli argomenti, ed un **Indice analitico** in cui sono presenti tutti i nomi (e spesso i rispettivi termini stranieri).

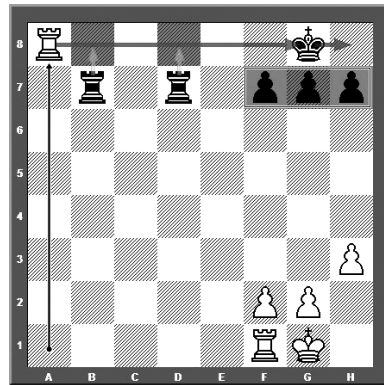


Ecco un classico esempio, il famoso matto del **Corridoio**: i *chunk* sono tre, l'attacco della Torre al Re, la presenza dei tre pedoni neri (autoblocchi) che ne impediscono la fuga e il meccanismo che produce il matto finale, la discesa della Torre nelle retrovie nere, che i Francesi chiamano **Ghigliottina**. L'immagine dice già tutto: la Torre attacca il Re che non può scappare perché rinchiuso da un muro di pedoni che gli sbarrano la fuga.

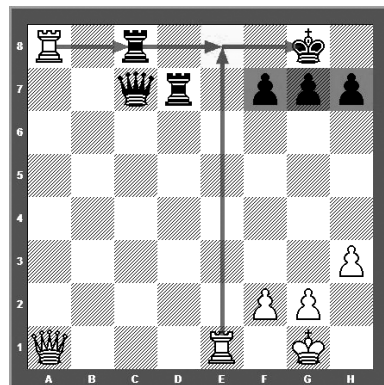


È sufficiente aggiungere una Torre per parte (creando una **Batteria**, il cui *chunk* è il cosiddetto **raddoppio**) e vediamo che si verifica un nuovo meccanismo (che io ho voluto chiamare del **Jackhammer**, il Martello pneumatico).

Il quadro finale sarà uguale, ma sarebbe riduttivo per l'allievo definirlo ancora matto del **Corridoio**.



Ecco un altro meccanismo (che io definisco del *Caterpillar*, la Ruspa) che termina sempre nel quadro finale del Corridoio, ma che ancora una volta mostra una dinamica differente alle altre già viste.



Ed infine, ma solo per questa introduzione, ancora un matto ottenuto grazie ad un altro meccanismo (del **Radiologo**): grazie ad un attacco a Raggi X la casella e8 è di nuovo disponibile per dare matto. Ogni singolo *chunk* contribuisce ad arricchire il *pattern* originario, che rimane la bussola indispensabile per orientare le operazioni di calcolo dello scacchista.

1

I QUADRI DI MATTO

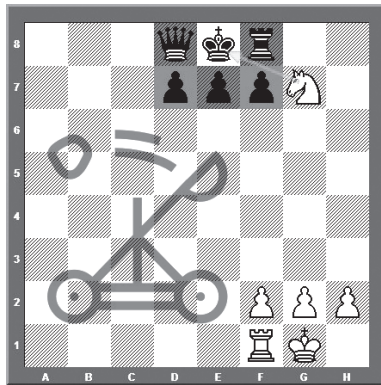
La posizione finale di una partita che culmina in uno scacco matto viene spesso definita tecnicamente “quadro di matto”, quasi a voler sottolineare un parallelo tra l’arte della pittura e quella del gioco degli scacchi. Così volendo insistere su questo parallelo potremo dire che la volontà creativa dell’artista utilizza pezzi e regole come pennelli e colori, la scacchiera come una tela e la mente come una tavolozza, dispiegando con tecnica e fantasia le sue immagini e facendo emergere da infinite combinazioni il proprio soggetto pittorico, spesso vero e proprio capolavoro. Non a caso ho utilizzato i termini “tecnica” e “fantasia”, perché spesso si è discusso dell’importanza dello studio e del talento scacchistico: il mio parere è che lo studio programmato contribuisce a formare capacità analitiche, mentre il talento è il dono della sintesi, cioè di intuire le mosse giuste. Lo studioso tende ad affidarsi alla teoria, alle lezioni dei maestri, mentre il “genio” si affida alle sue idee spesso anche in contrapposizione con i precetti teorici.

I quadri di matto quindi, in quanto **posizioni-obiettivo**, possono essere un valido ausilio ad entrambe le tipologie di cui sopra: forniscono dei modelli di riferimento tanto per lo studioso quanto per il creativo. Questo è il motivo per cui in molti libri sono presenti diagrammi (anche semplici riquadri con i pezzi essenziali) che mostrano i temi di matto più frequenti, ma raramente si è tentata una classificazione per le innumerevoli possibilità che possono presentarsi nelle partite, spesso anche solo come varianti o come minacce passeggere.

Quella che presento di seguito è allora una sorta di galleria di questi quadri di matto, accompagnata da brevi descrizioni, da rime e da nomi a volte storici a volte inventati e talvolta anche derivati dagli “artisti” che le hanno create. Iniziamo la “mostra” da una carrellata di matti in cui un solo pezzo assesta il colpo di grazia.

Le armi

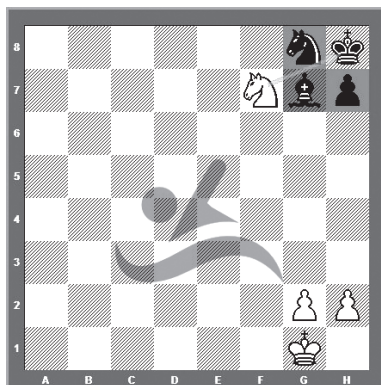
Matto della Catapulta



*Il Cavallo esaltato
esulta:
ha dato matto della
Catapulta.*

Ho associato il nome della catapulta all'azione del Cavallo di superare gli ostacoli dall'alto.

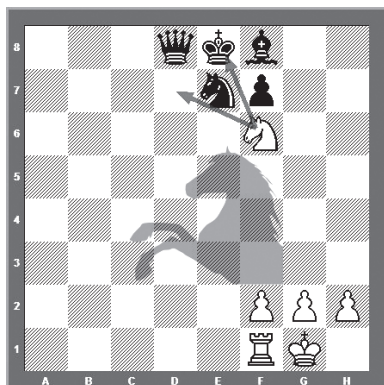
Matto Affogato



*Dai suoi amici
il Re ben circondato
da un Cavallo
nemico fu affogato.*

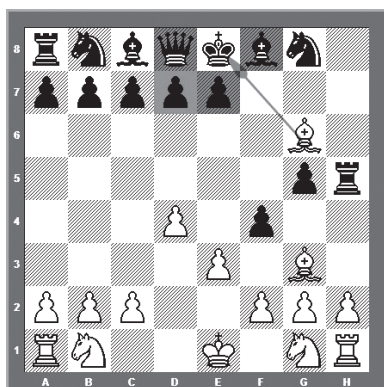
Del matto affogato parleremo più avanti. Il quadro finale è praticamente uguale al precedente, ma il meccanismo per arrivarci ha rilevanti differenze.

Matto degli Zoccoli



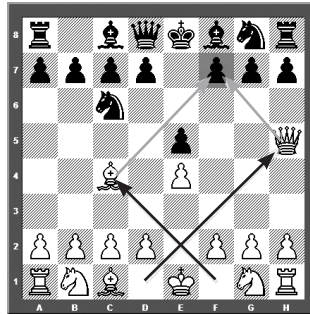
In questo caso il Re finisce sotto la scure degli zoccoli del Cavallo (infatti in passato ho chiamato questo matto anche della Scure); come si vede sono due le case controllate dal Cavallo rispetto al matto precedente e anche qui tutte le altre case sono autobloccate dai difensori.

Matto della Lancia



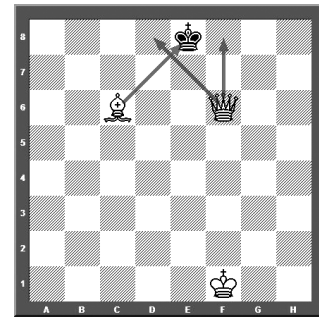
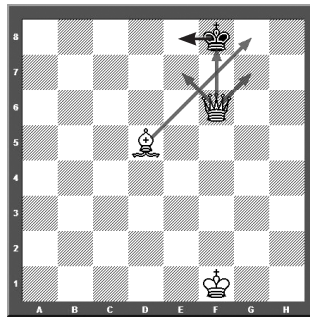
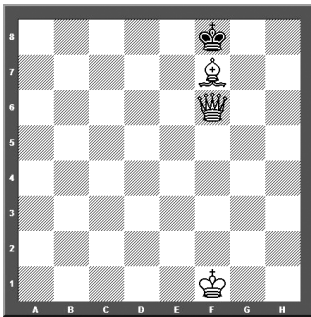
Anche in questo caso il Re, ristretto dai suoi difensori, è “catturato” da un pezzo solitario, che sembra puntargli una Lancia. (È lo stesso tema del “Fool’s mate”, il più breve matto possibile: **1.f4 e6 2.g4 ♖h4#**)

Meccanismo del Barbiere



Anche quello del Barbiere, già visto, è un rudimentale meccanismo che di fatto crea una minaccia di matto in una mossa su una casa focale, che generalmente è facile da difendere.

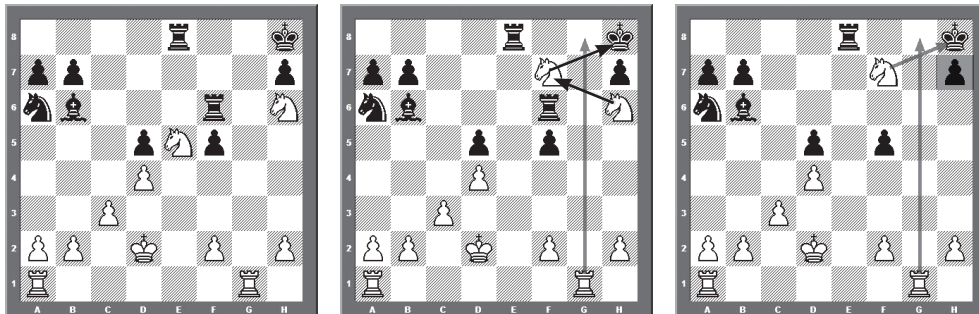
Meccanismo dello Shampoo



1.♞d5+ ♔e8 2.♞c6#

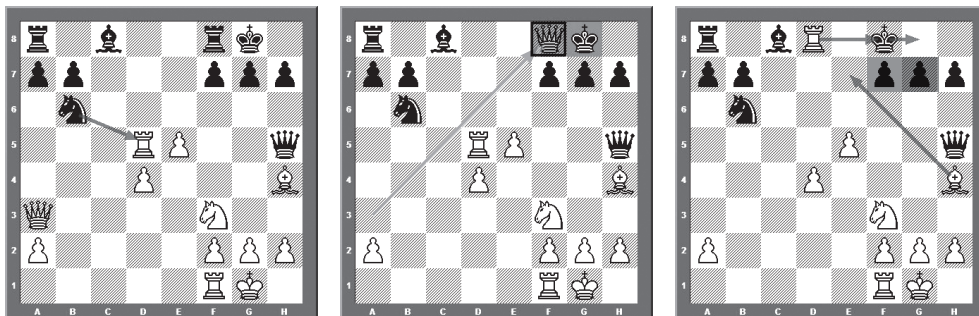
In questo caso abbiamo il meccanismo dello Shampoo che porta ad un quadro finale del Matto del *Lazo*, di cui ora vedremo meglio il meccanismo.

Meccanismo del *Jackhammer*



1. ♖f7+ Il Meccanismo del *Jackhammer*, che è un martello pneumatico, consiste in più attacchi consecutivi a percussione sulla stessa casa 1... ♜xf7
2. ♖xf7# In questo caso il Quadro finale è un matto Cartaginese, o della Catapulta.

Meccanismo del Bulldozer



1. ♕xf8+ il Meccanismo del Bulldozer consiste nella demolizione della difesa
2. ♔xf8, il Re non può sottrarsi alla cattura, ♜d8# Questa combinazione di temi (Bulldozer, Calamita, Ghigliottina) fu giocata da Alexander Alekhine.