

## Il cambio

Author : Scacchi Insorgenti

Date : 17 marzo 2015



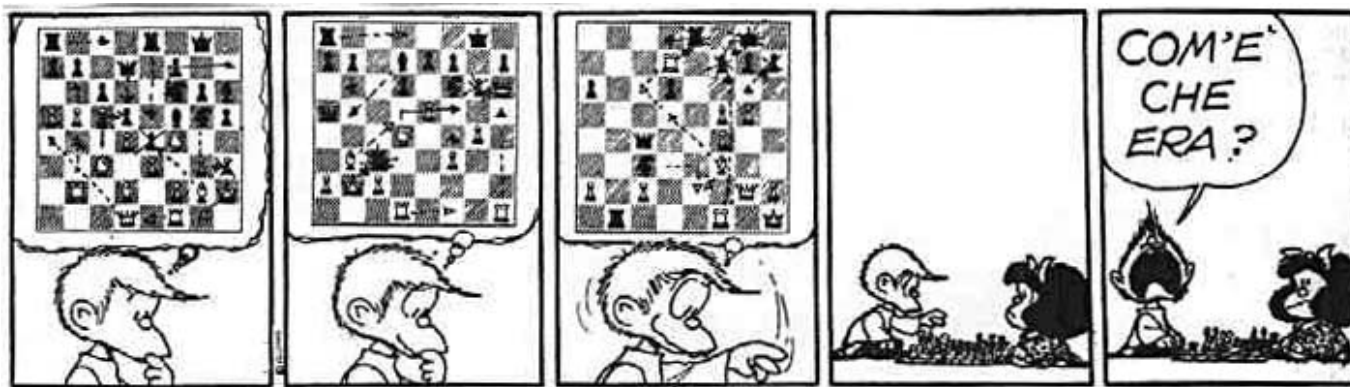
Chiunque abbia giocato una partita a scacchi si è cimentato con **il cambio**: io gli mangio il cavallo, lui mi mangia l'alfiere e così via, è l'analisi più "naturale", la prima forma di ragionamento scacchistico in cui ci cimentiamo. Tuttavia il cambio non è una cosa banale, ma un tema tattico e strategico dai molteplici risvolti.

I principianti tendono ad accostarsi al cambio tenendo conto solo degli aspetti "quantitativi" della faccenda, quanto vale un alfiere? e un cavallo? Ci guadagno se cambio la torre con il cavallo?

A queste domande è piuttosto semplice rispondere, è stato infatti calcolato il valore relativo dei pezzi in funzione della loro mobilità media, e tenendo come unità di riferimento il **pedone** che vale **1**, si ottiene che il **Cavallo** e l'**Alfiere** valgono **3**, la **Torre** vale **5** e la **Regina** **9**. Il Re non ha valore, visto che l'obiettivo è la sua cattura, non ha senso darglielo. Facendo due conti si può ad esempio calcolare facilmente che un Alfiere e un Cavallo valgono quanto una Torre e un pedone, tre pedoni valgono quanto un Cavallo o un Alfiere e così via.

Tuttavia il cambio ha aspetti *qualitativi* e non solo *quantitativi*, quindi a quelle stesse domande non è in realtà così facile rispondere e la domanda se conviene o meno cambiare l'Alfiere con il Cavallo è un tema che arrovella gli scacchisti dalle origini del gioco.

Se per il principiante **il cambio** è solo un intermezzo nello svolgimento del gioco, i giocatori esperti non cambiano mai tanto per farlo, al contrario devono avere sempre una buona ragione. Infatti per rispondere sensatamente a quelle domande occorre tenere conto di moltissimi fattori legati alla posizione.



Anzitutto gli aspetti tattici, se ad esempio state portando avanti un **attacco** su un punto può essere un'ottima idea cambiare un pezzo del vostro avversario impegnato nella difesa con un vostro pezzo che non sta attaccando, raggiungerete così la superiorità numerica, in questo caso il motivo del cambio sarà appunto l'**eliminazione di un difensore**. Al contrario se vi trovate chiusi **in difesa** una buona pratica è **cambiare gli attaccanti** del giocatore che vi sta di fronte. In altre circostanze potreste voler occupare una colonna o una linea senza dar modo al vostro avversario di prendere le contromisure del caso, può quindi essere un buon espediente cambiare il vostro pezzo che ostruisce la strada verso quella linea, in questo caso il motivo del cambio sarà il **guadagno di tempo**. Se invece vi trovaste alle strette e in difesa potreste voler cambiare un pezzo **per evitare di perdere tempo** con una ritirata.

Una piccola regola generale di cui potete tenere conto è che tendenzialmente **al giocatore in vantaggio** di materiale **conviene cambiare i pezzi e non i pedoni**, al contrario al giocatore in svantaggio conviene cambiare i pedoni e non i pezzi.

Insomma non sottovalutate il cambio, non è poi solo matematica!!!

## Il bianco muove e matta in 4

la soluzione del numero precedente