

Cosa contiene il libro

Le regole. Dettagliate, precise, esemplificate, chiare. Ogni dubbio è facilmente risolto.

La storia. Dalle origini, con il Chaturanga indiano, si segue la diffusione del gioco, che raggiunge l'Europa attraverso gli arabi. Quindi la codificazione delle regole, il Rinascimento italiano, l'Illuminismo francese, il Romanticismo, il Positivismo, le avanguardie, l'egemonia sovietica, fino alla cronaca recente. Il tutto attraverso i personaggi che la storia degli scacchi l'hanno fatta.

La tecnica. La parte centrale del volume è naturalmente dedicata alla tecnica scacchistica. Si parte con le «tecniche base», che davvero sono alla portata di tutti, anche di chi ha appena appreso le regole leggendo questo libro. L'intento non è farvi diventare dei campioni, ma darvi semplicemente qualche idea su che cosa fare quando tocca a voi muovere, farvi acquisire dei principi che vi permetteranno di non muovere più a caso. Seguono capitoli più approfonditi su «aperture», «centro partita» e «finali», che contengono alcuni paragrafi un po' più complessi, a beneficio di chi vuole cominciare ad approfondire. Se per voi sono troppo pesanti, saltateli tranquillamente: se ne avrete voglia potrete ritornarvi sopra in un secondo momento.

Le macchine. Dal «Turco» a *Deep blue*, come giocano le macchine.

Gli altri scacchi. Noi diciamo «scacchi» e subito pensiamo ai «nostri», non abbiamo alcun dubbio di quale gioco si tratti. E invece di giochi di scacchi ce ne sono tanti e diversi, in primis Shogi e XiàngQí, che noi, non senza una punta di arroganza, chiamiamo rispettivamente scacchi giapponesi e scacchi cinesi. Sono giochi davvero molto interessanti ma spesso trascurati, e questo è il nostro contributo per colmare la lacuna. Si accenna anche alle infinite varianti «eterodosse» del gioco, che sono state inventate da scacchisti famosi e non.

I rompicapo. Con la scacchiera e con i pezzi degli scacchi si possono fare altre cose, oltre che giocare a scacchi. Per esempio ci si può divertire a risolvere interessanti rompicapo logico-matematici, giusto per rilassarsi tra un gambetto e un finale di pedoni.

Le schede. Le «schede», su fondo grigio, sono sparse per il volume, ma ne costituiscono la parte più caratterizzante, meglio di altri capitoli ne interpretano lo spirito. Le schede lanciano uno sguardo fuori dall'universo degli scacchi, offrendo una testimonianza del segno che questo gioco ha lasciato nel mondo. Parlano di cinema – chi non ricorda la partita a scacchi contro la Morte nel *Settimo sigillo* di Bergman? – parlano di letteratura, e parlano anche di personaggi, di curiosità, di giochi da tavolo. Senza alcuna pretesa di esaustività. So benissimo che ci

sarebbe molto altro da raccontare, ma lo spazio è tiranno e le nostre scelte sono state del tutto soggettive. Si potrebbe per esempio parlare del Marcel Duchamp scacchista e delle sue opere che includono scacchiere e pezzi. Si potrebbe andare a caccia delle scene in cui compaiono gli scacchi (e numerosi altri giochi) in *Lost*, la più «cult» tra le serie tv. Si potrebbero approfondire gli aspetti narrativi e simbolici della celebre *Novella degli scacchi* di Stefan Zweig. Si potrebbe... e lo faremo in una prossima occasione.