



GLI SCACCHI



Le mosse e le regole

Indice

-	La scacchiera _____	pag. 2
-	La torre _____	pag. 3
-	L'alfiere _____	pag. 4
-	La regina _____	pag. 5
-	Il cavallo _____	pag. 6
-	Il pedone _____	pag. 8
-	Il Re _____	pag. 12
-	Scacco al Re _____	pag. 13
-	Scacco matto _____	pag. 14
-	Il valore dei pezzi _____	pag. 15
-	Lo stallo _____	pag. 16
-	L'arrocco _____	pag. 17
-	En passant (Presa al varco) _____	pag. 19
-	Lo Scacco Matto del barbiere _____	pag. 21

LA SCACCHIERA

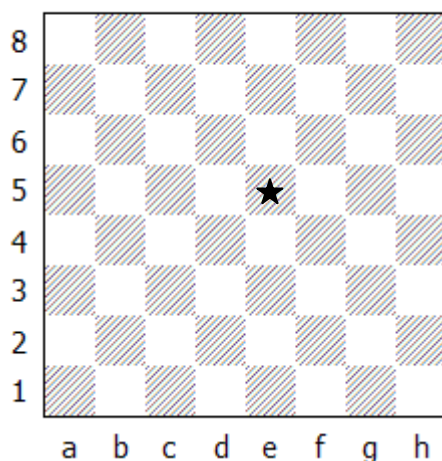
La scacchiera è la tavola sulla quale si muovono i pezzi. Essa è composta da 64 quadratini (chiamati “case” o “caselle”) di colore bianco e nero.

E' importante sistemare nella maniera giusta la scacchiera: bisogna disporla in modo che la casa in basso a destra sia **BIANCA**.

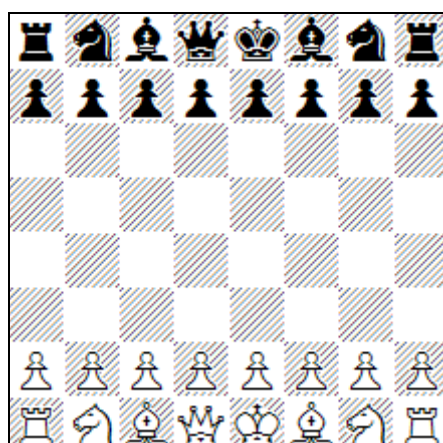
Nella scacchiera ci sono tre tipi di **linee**:

- La **traversa** è una serie di case disposte in orizzontale (indicata da un numero)
- La **colonna** è una serie di case disposte in verticale (indicata da una lettera)
- La **diagonale** è una serie di case dello stesso colore disposte in obliquo.

Su queste linee si muovono quasi tutti i pezzi del gioco degli scacchi.

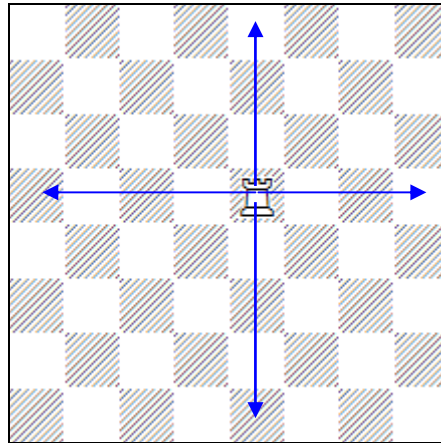


Ogni casa ha un nome ed un cognome (lettera + numero), così la casa in basso a sinistra si chiama “**a1**”, mentre quella in alto a destra si chiama “**h8**”. Guarda per esempio la scacchiera disegnata qui sopra: la casella dove c'è la stellina è la “**e5**”. Nella scacchiera qui sotto invece puoi vedere la posizione iniziale di una partita a scacchi.

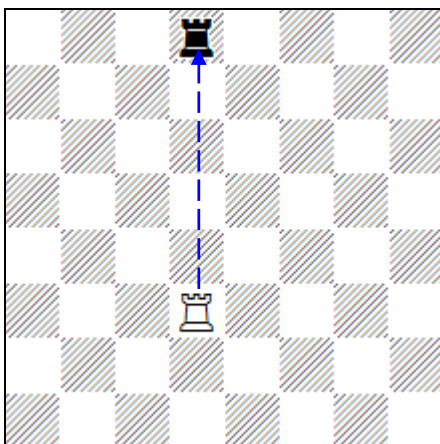


 LA TORRE

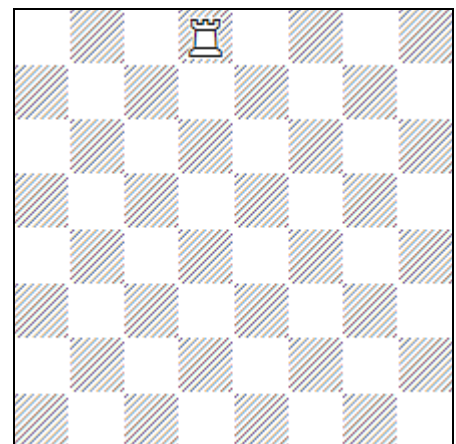
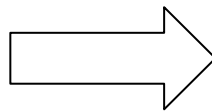
La torre si muove lungo le colonne e le traverse (guarda le frecce!)



Come la torre cattura i pezzi nemici

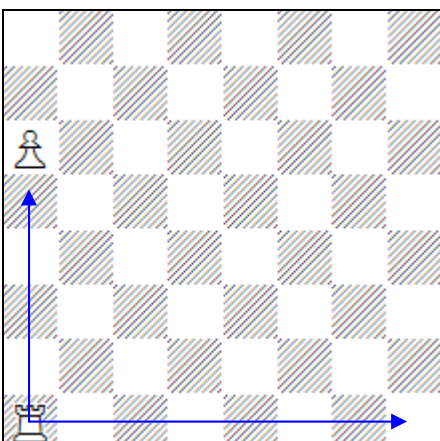


Prima della mossa



Dopo la mossa

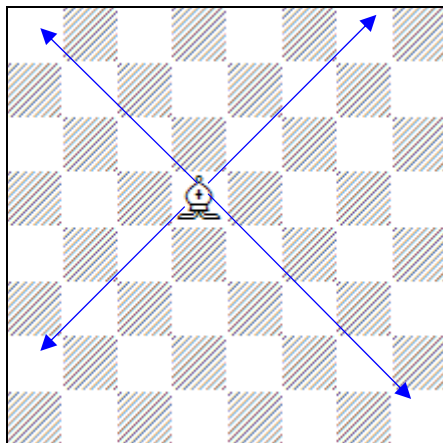
Dove si può spostare la torre quando incontra un ostacolo (un pezzo amico)



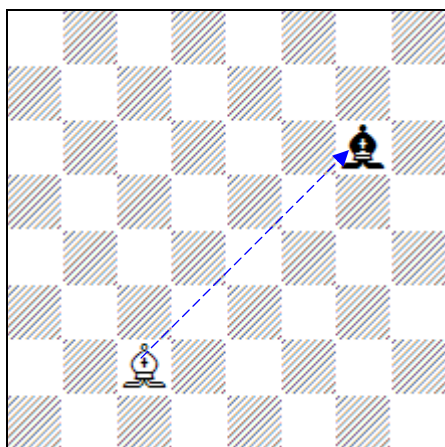
Le frecce indicano fin dove si può spostare la torre



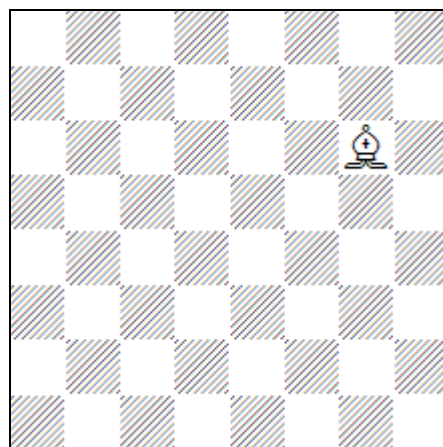
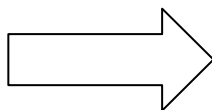
L'alfiere si muove lungo le diagonali formate da case dello stesso colore (guarda le frecce!)



Come l'alfiere cattura i pezzi nemici

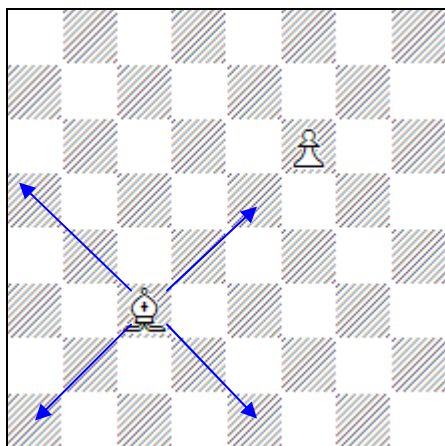


Prima della mossa



Dopo la mossa

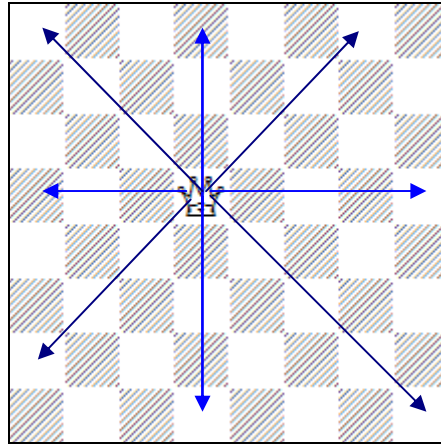
Dove si può spostare l'alfiere quando incontra un ostacolo (un pezzo amico)



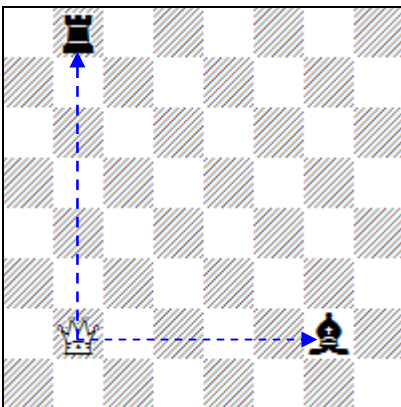
Le frecce indicano fin dove si può spostare l'alfiere

♔ LA REGINA ♔

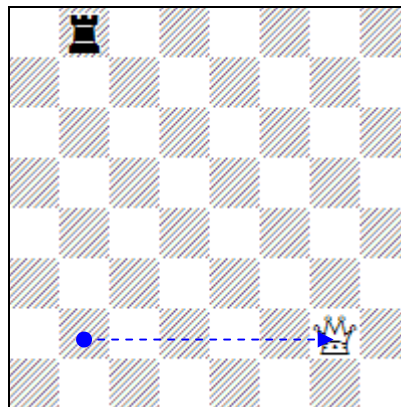
La regina si muove come la torre e l'alfiere (guarda le frecce!)



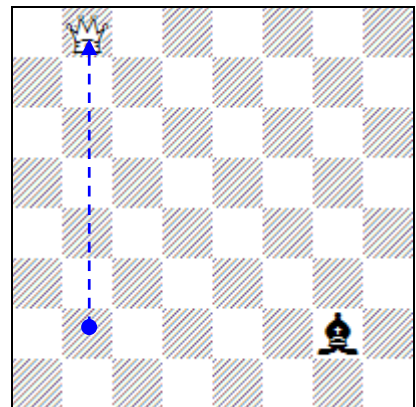
Come la regina cattura i pezzi nemici



La regina può scegliere

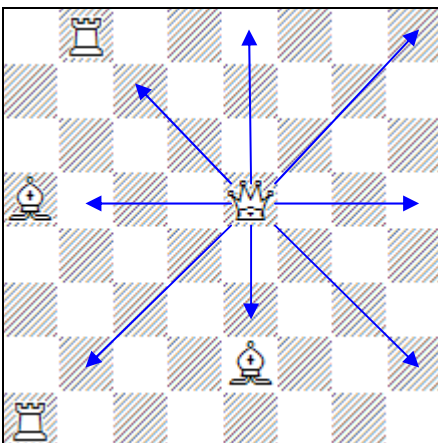


La regina cattura l'alfiere



La regina cattura la torre

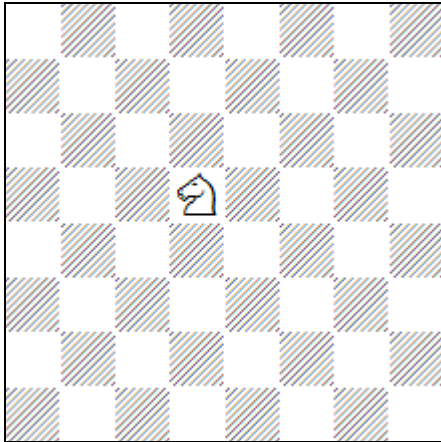
Dove si può spostare la regina quando incontra un ostacolo (un pezzo amico)



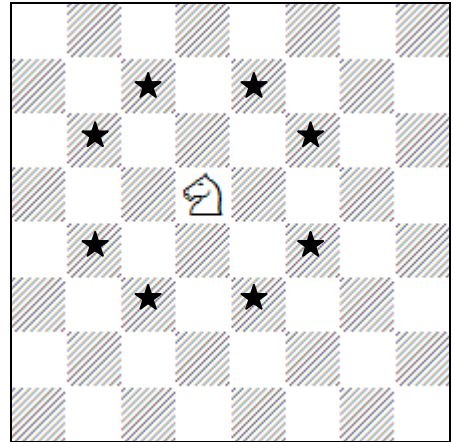
Le frecce indicano fin dove si può spostare la regina

IL CAVALLO

Il cavallo ha un movimento strano: guardiamolo un po'

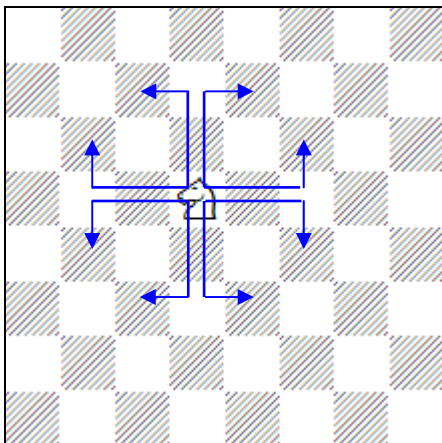


Il cavallo vuole muoversi: ma dove va?

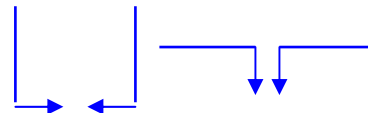


Le stelline indicano dove può andare

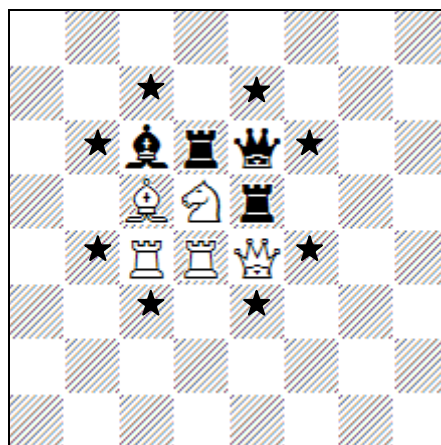
Il cavallo, durante il suo movimento, esegue un salto e disegna una lettera: la “ELLE”
 Infatti si dice che il cavallo “muove a ELLE”, anche se la ELLE può essere rovesciata oppure disposta in un altro modo e comunque è formata sempre da tre caselle per due.



Guarda le ELLE:

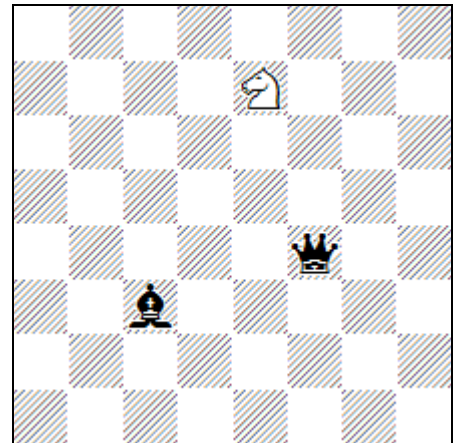
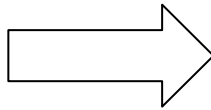
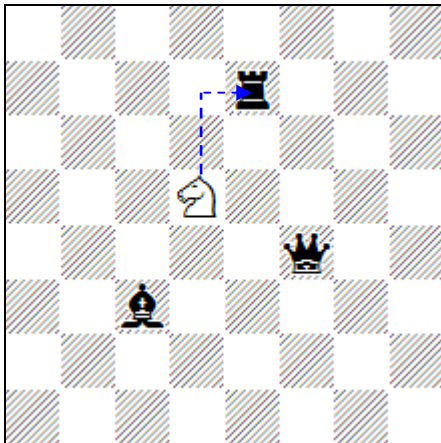


Il cavallo può saltare tutti gli ostacoli, sia quelli “amici” che quelli “nemici”. Guarda qui.



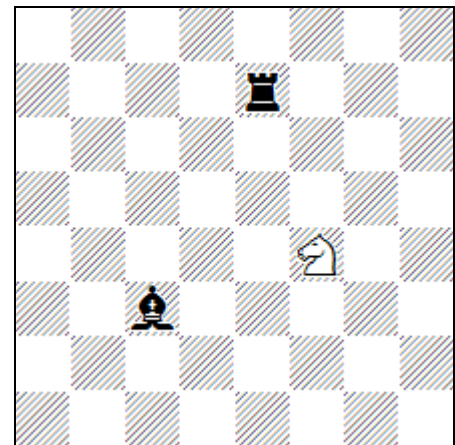
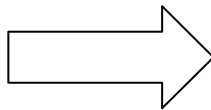
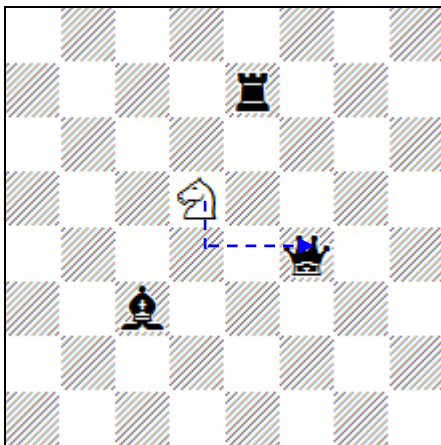
Il cavallo sembra imprigionato, ma potendo saltare si sposta su una casa con la stellina.

Guarda adesso qui sotto: dove c'erano le stelline ora ci sono dei pezzi nemici.



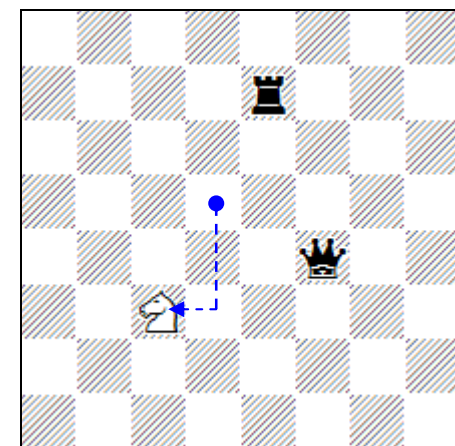
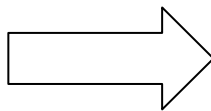
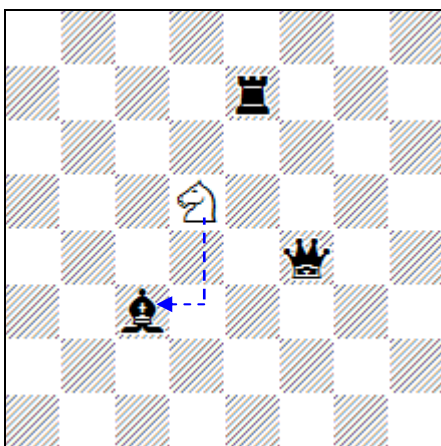
Il cavallo si muove e ...

... cattura la torre



Adesso invece si muove e ...

... cattura la regina

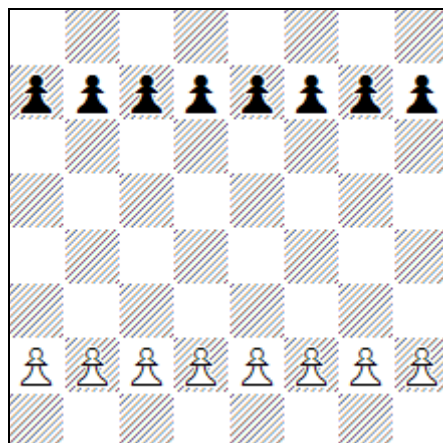


Vediamo adesso: si muove e ...

... l'alfiere non c'è più!

Ricordati che il cavallo, quando parte da una casa bianca arriva su una casa nera e quando parte da una casa nera arriva su una bianca. Guarda gli esempi!

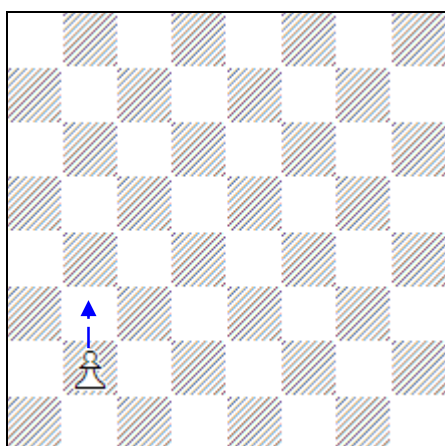
IL PEDONE



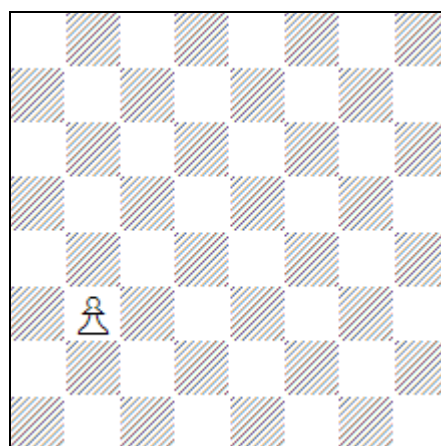
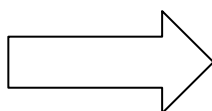
Dove si mettono i pedoni all'inizio di una partita
(si dice che sono **SULLA TRAVERSA INIZIALE**)

COME SI MUOVE IL PEDONE: Il pedone non torna indietro! Va solo in avanti

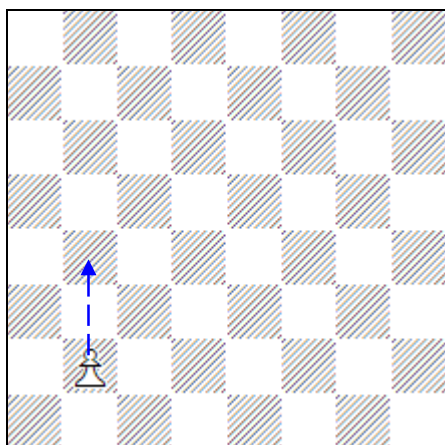
Attenzione! Quando il pedone **si trova** SULLA TRAVERSA INIZIALE **può scegliere**:



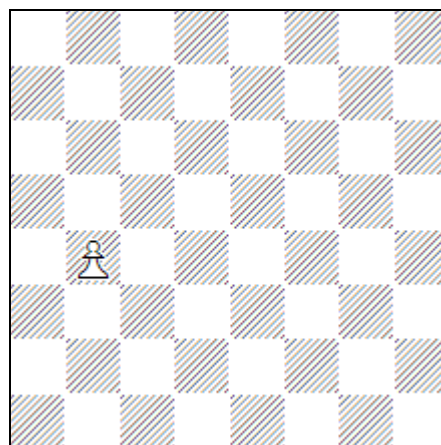
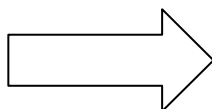
Può muoversi di **una casa**...



Si è spostato di **una casa**

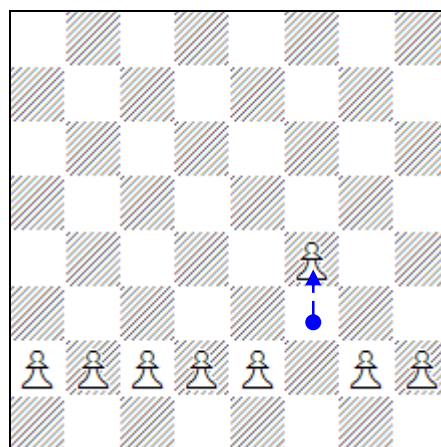
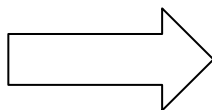
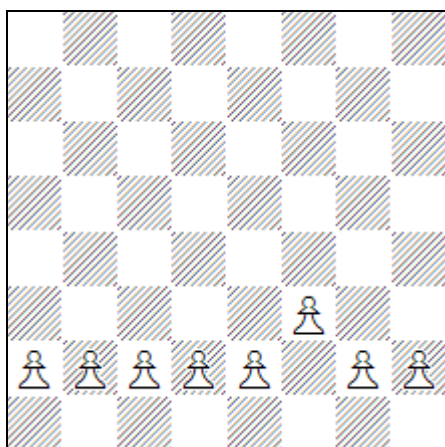


... oppure di **due case**



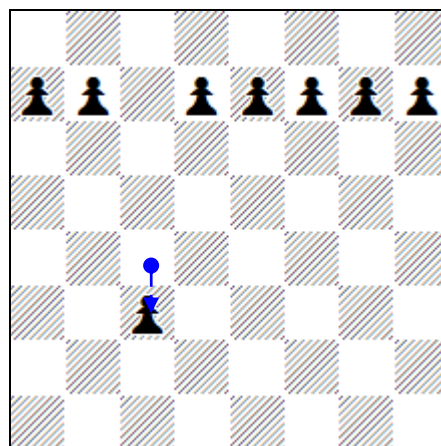
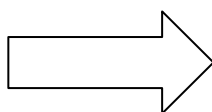
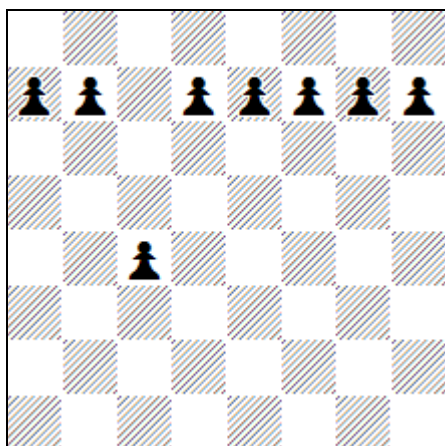
Si è spostato di **due case**

Se invece il pedone **NON SI TROVA SULLA TRAVERSA INIZIALE** può muoversi solo di una casa per volta



Non si trova sulla traversa iniziale...

...e si muove solo di una casa

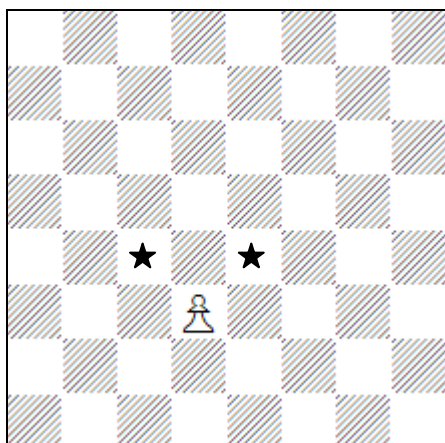


Anche il pedone nero...

...si muove solo di una casa

COME CATTURA IL PEDONE

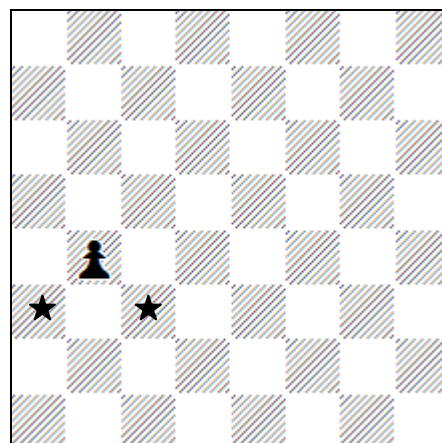
Il pedone **cattura i pezzi nemici** che si trovano **davanti** a lui ma sulle case **in diagonale** che sono **lontane solo un passo**



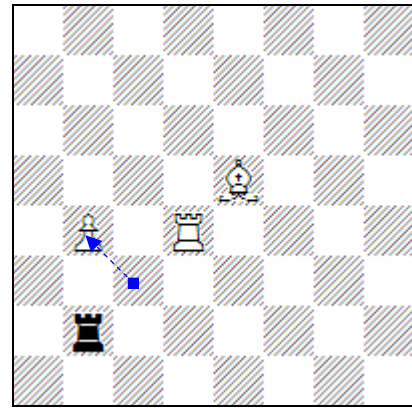
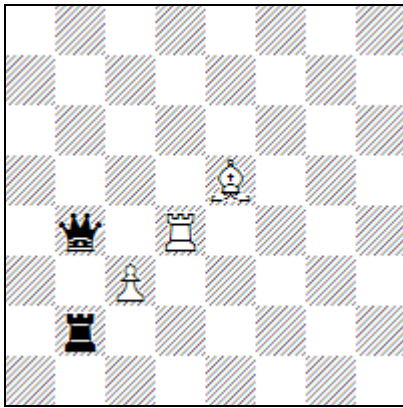
Guarda bene!

Le **stelline** dicono quali sono le case **davanti** al pedone che sono **in diagonale** e **lontane solo un passo**

(ricorda che il pedone nero scende!)

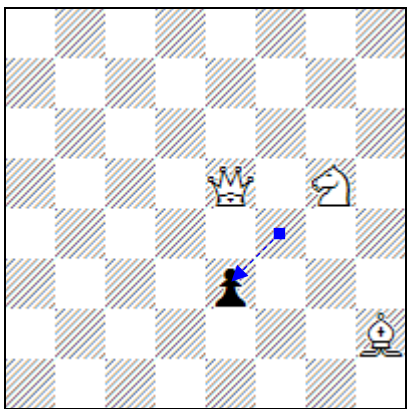
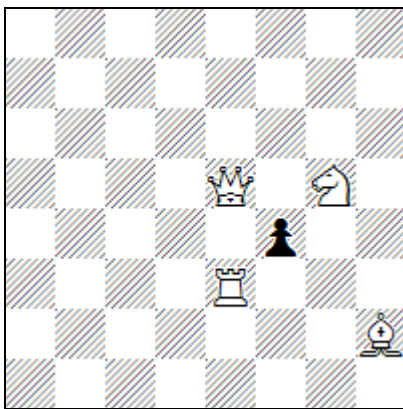


Adesso guarda qui sotto



Quale pezzo nemico può catturare il pedone?

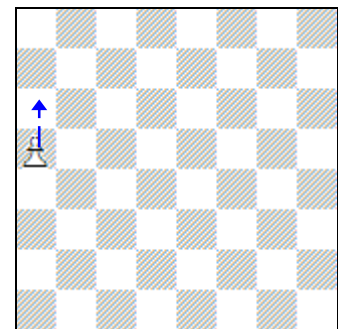
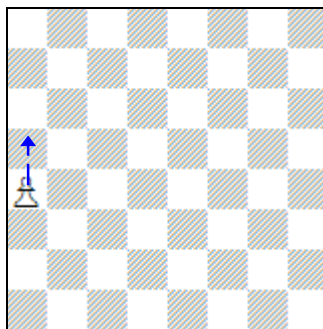
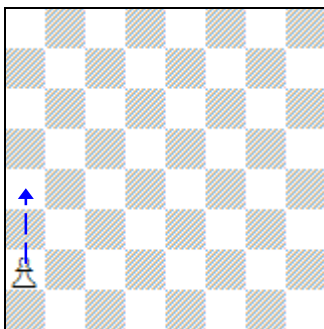
La regina nera!



E il pedone nero invece quale pezzo cattura?

La torre bianca!

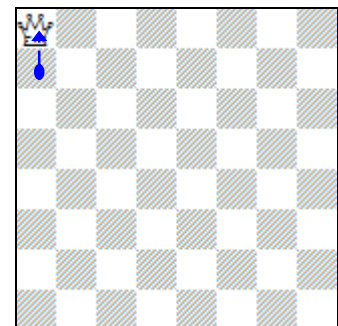
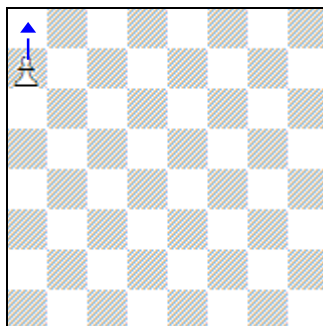
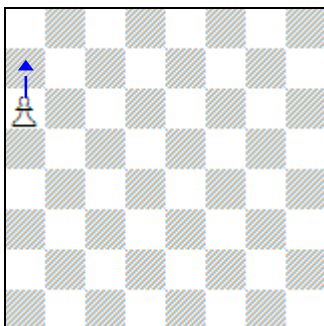
Cosa succede quando il pedone arriva in fondo alla scacchiera? Guardiamo un po'...



Prima si muove di due case...

...poi di una casa...

...continua...



...ancora una casa...

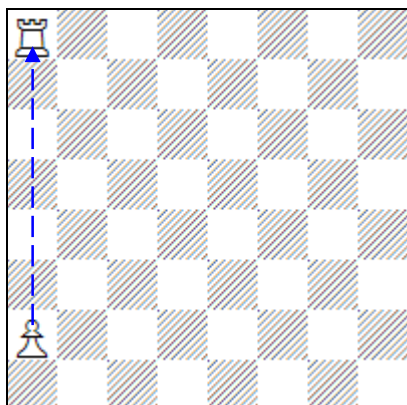
...un ultimo passo e...

..oops! Cos'è successo?

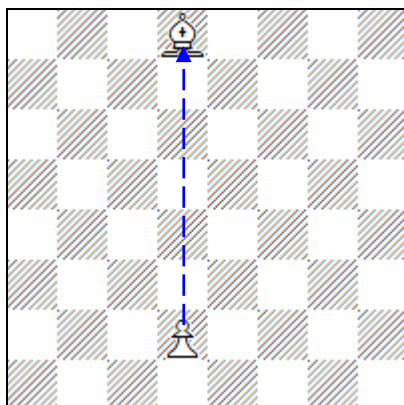
Hai visto? Il pedone è arrivato in fondo alla scacchiera ed è diventato una regina! E' il premio per aver percorso tutta la scacchiera senza essere stato catturato. Chi gioca a scacchi dice che il pedone è stato **PROMOSSO**.

All'inizio di una partita ogni giocatore ha 8 pedoni (vedi il primo disegno) e se riuscisse a portare tutti i pedoni a **PROMOZIONE** potrebbe giocare con 8 regine!

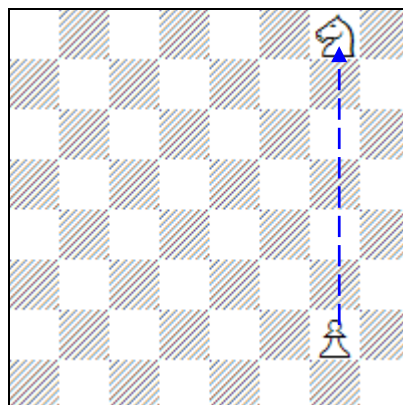
ATTENZIONE: Di solito si promuove il pedone a regina perché è il pezzo più forte, ma se vuoi puoi scegliere di promuovere il pedone anche a **torre**, **alfiere** o **cavallo**. Guarda



Il pedone promuove a torre

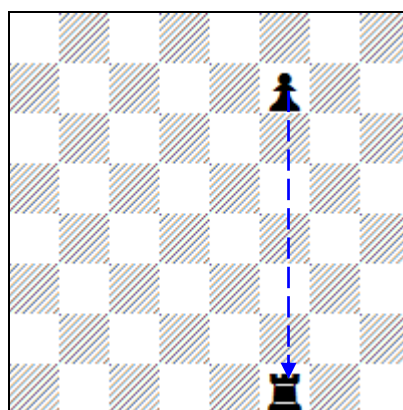
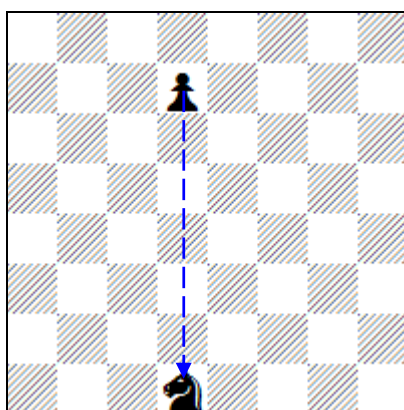
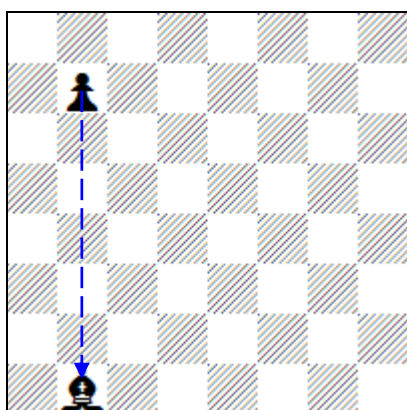


...promuove ad alfiere



...e promuove a cavallo

Naturalmente questo vale anche per i pedoni neri, come puoi vedere qui sotto

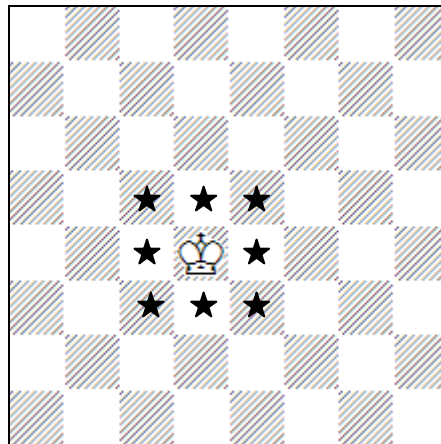


Ecco come anche il pedone nero può essere promosso ad alfiere, cavallo e torre

Quindi ricordati! Il pedone muove in verticale di una casa – anche di due se è sulla TRAVERSA INIZIALE – cattura in avanti e in diagonale e quando arriva alla fine della sua corsa viene PROMOSSO e diventa un altro pezzo (regina, torre, alfiere o cavallo – **MA NON IL RE!**)

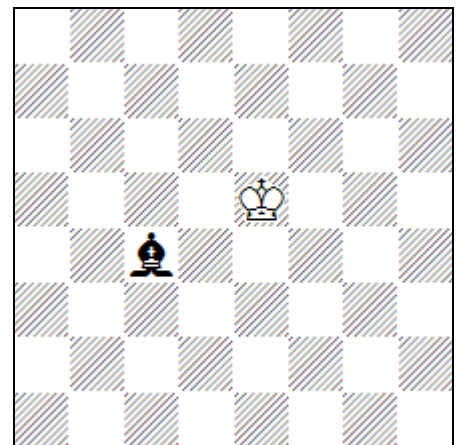
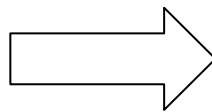
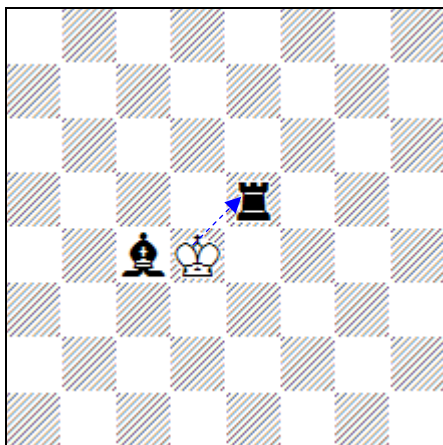


Il Re è il pezzo più importante del gioco degli scacchi; il suo movimento è semplice



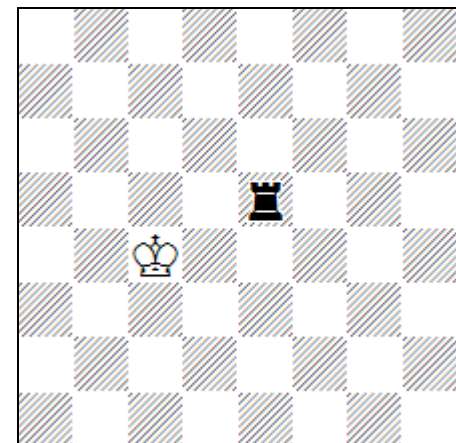
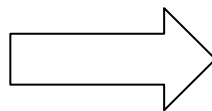
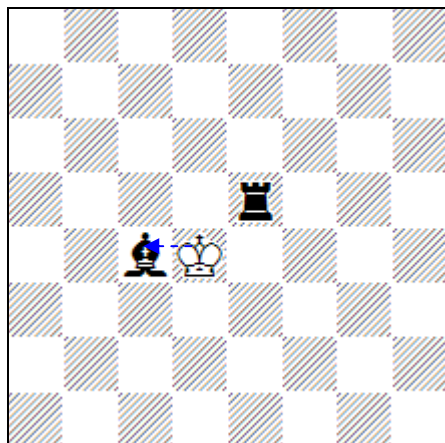
Le stelline indicano dove può spostarsi il RE

Anche il Re cattura i pezzi nemici quando si trovano su una casa dove si può spostare.



Il Re si sposta e...

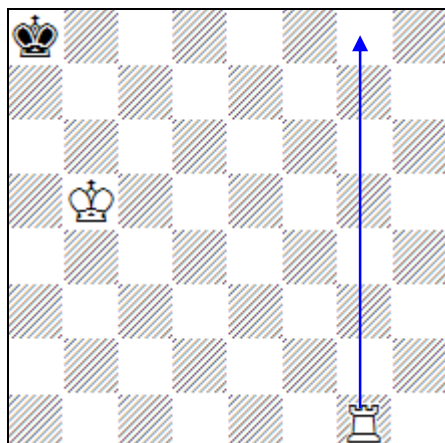
...cattura la torre



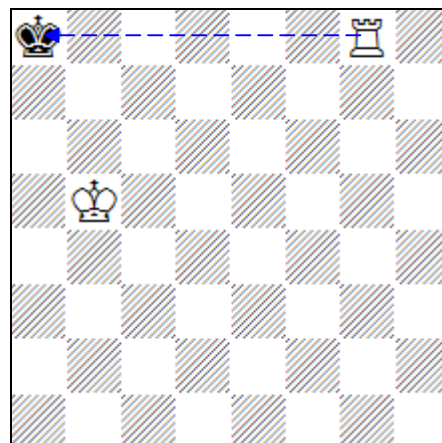
Adesso invece il Re si muove e...

...cattura l'alfiere

ATTENZIONE! Il Re è l'**unico** pezzo del gioco degli scacchi **che non può essere catturato!**
Vediamo allora cosa succede quando un pezzo nemico minaccia di catturare il Re.

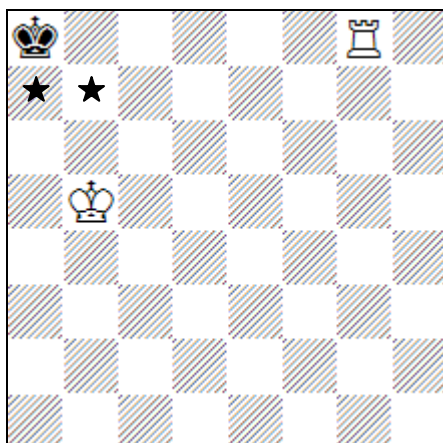


Guarda: la torre bianca si muove e...



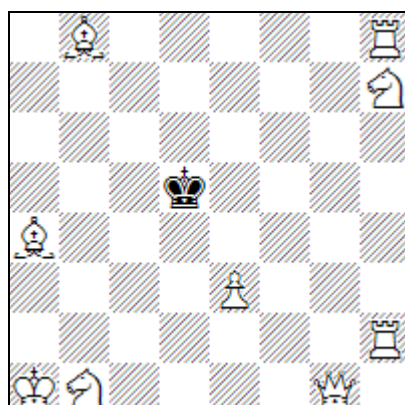
...minaccia di catturare il Re nero

Abbiamo però detto che non si può catturare il Re; e allora cosa succede? Succede che quando si minaccia il Re nemico, noi siamo **obbligati** ad avvertire l'avversario e lo facciamo dicendo: **"SCACCO AL RE"**. Quindi nel disegno qui sopra a destra (detto anche **diagramma**) il giocatore che muove la torre bianca e minaccia di catturare il Re nemico deve dire proprio **"SCACCO AL RE"**, così il Re può fuggire (guarda qui sotto)



Le stelline indicano dove il Re può fuggire

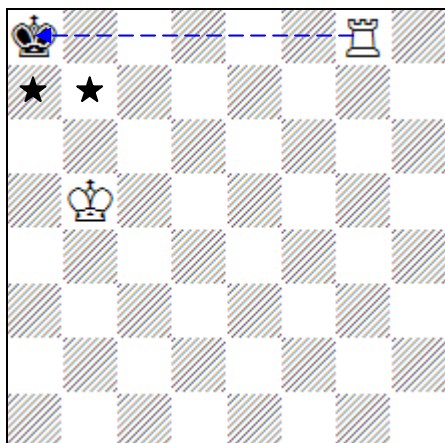
Adesso facciamo un gioco. Nel diagramma qui sotto ci sono dei pezzi bianchi che **NON possono dare uno "SCACCO AL RE NERO"**? Pensaci bene!



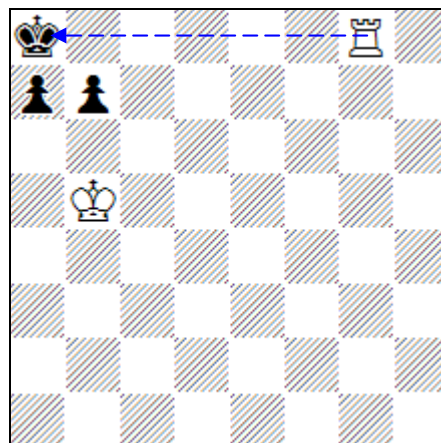
♔ SCACCO MATTO ♔

Abbiamo detto che il RE (il pezzo più importante del gioco degli scacchi) non può essere catturato. E allora come si vince una partita a scacchi? Si vince dando **SCACCO MATTO**.

Guarda qui sotto: qual è la differenza fra i due disegni (**diagrammi**) ?

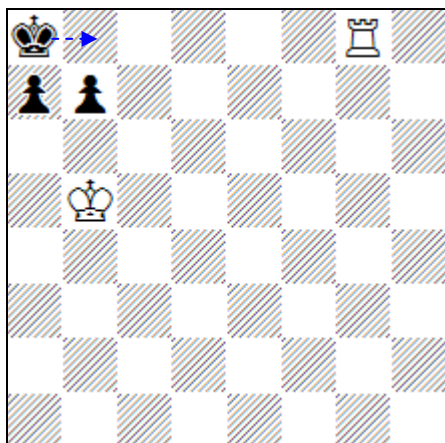


Scacco al Re

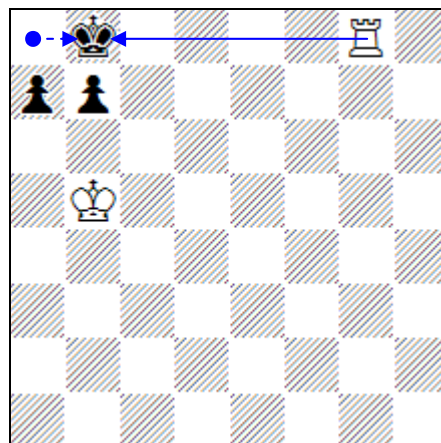
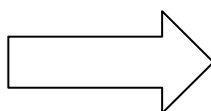


SCACCO MATTO

Nel diagramma a sinistra il Re può fuggire dallo scacco spostandosi in una delle case con la stellina, mentre nel diagramma a destra le due case dove prima poteva andare il Re adesso sono occupate da due pezzi amici (i pedoni neri). Noi sappiamo che un pezzo non può catturare i pezzi amici, quindi il Re non può spostarsi in basso, ma non può neppure spostarsi a destra. Perché? Guarda un po' qui sotto.



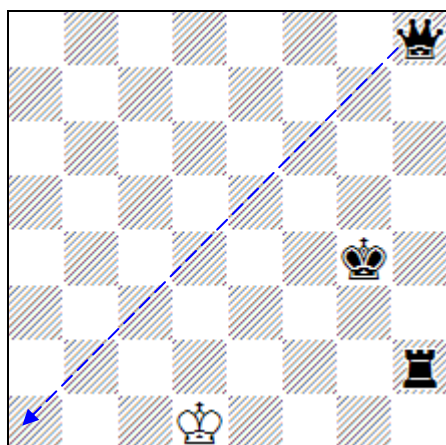
Non può spostarsi perché...



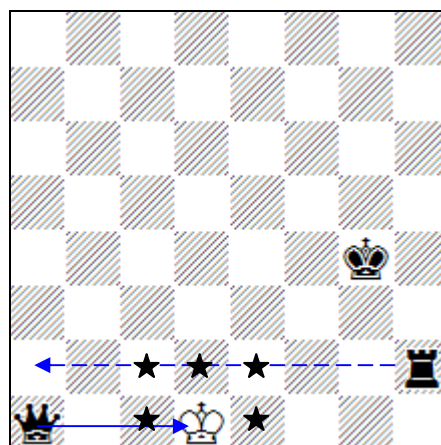
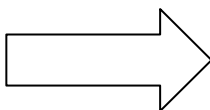
... sarebbe ancora Scacco al Re !

Quindi in questo caso il Re nero non può fuggire in basso (ci sono i pedoni) e non può spostarsi a destra (la torre gli dà comunque uno Scacco al Re). Insomma è in trappola, in una posizione di **SCACCO MATTO**.

Riassunto: Lo **SCACCO MATTO** è quella posizione in cui il RE è minacciato da un pezzo avversario (**Scacco al Re**) e **tutte le case di fuga sono bloccate o controllate da un pezzo avversario**. Un altro esempio spiega meglio tutto quanto: gira la pagina!



La regina nera si sposta e...

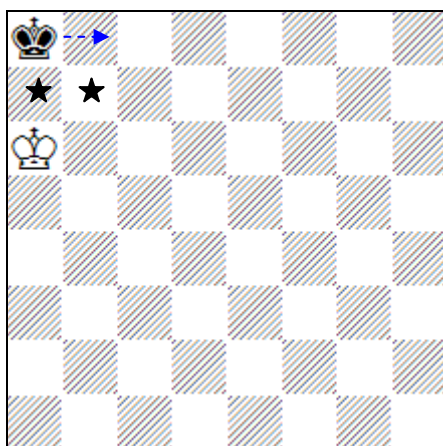


...dà SCACCO MATTO

Guarda! La regina nera adesso minaccia il Re (scacco al Re) e il Re bianco non può fuggire spostandosi su una delle case con la stellina perché sono **controllate** da un pezzo nemico (quelle più in basso dalla stessa regina, mentre le tre in alto dalla torre nera).

REGOLA IMPORTANTE: Il Re **non può mettersi apposta in una posizione di scacco al Re.**

Un esempio ci fa capire meglio questa regola; guarda qui sotto, sono rimasti solo i Re sulla scacchiera! Se tocca al Nero muovere, il Re può spostarsi solo a destra e non può andare in una delle due case con la stellina, altrimenti **si metterebbe apposta in una posizione di scacco al Re** e verrebbe catturato dal Re nemico.

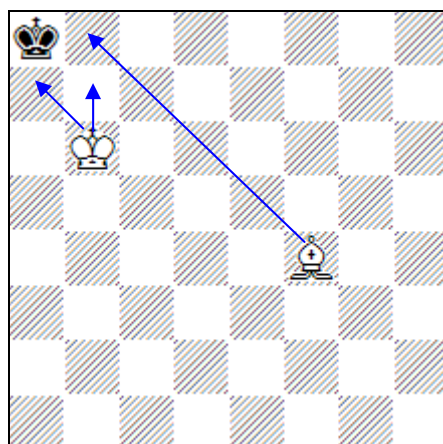


IL VALORE DEI PEZZI

 = 1	 = 3	 = 3
 = 5	 = 10	 = INFINITO

♔ LO STALLO ♔

Guarda adesso con attenzione il diagramma qui sotto: tocca al Nero muovere.



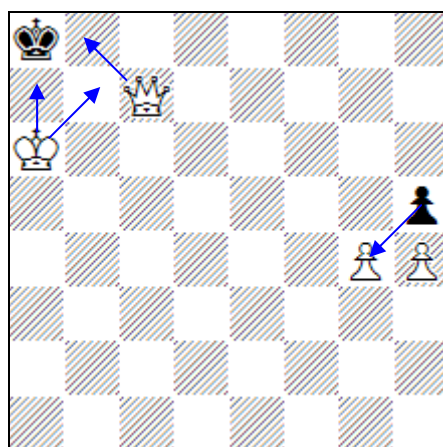
Sembra che il Re nero sia in una posizione di SCACCO MATTO; tutte le case dove potrebbe spostarsi sono controllate da un pezzo nemico. Ma se guardi bene vedrai che in questo momento **nessun pezzo bianco dà uno Scacco al Re!** (ricorda che per dare lo SCACCO MATTO il Re deve essere minacciato da un pezzo avversario (Scacco al Re) e tutte le case di fuga devono essere bloccate o controllate da un pezzo avversario).

Abbiamo detto che tocca al Nero muovere, ma sappiamo che **il Re non può mettersi apposta in una posizione di scacco al Re.** E allora cosa succede in questo caso?

Succede che ci troviamo in una posizione particolare, chiamata “**STALLO**” che permette al giocatore in svantaggio (in questo caso il Nero) di pareggiare la partita.

Riassunto: C'è una posizione di **STALLO** quando il giocatore **che ha la mossa** non si trova in una posizione di Scacco Matto e tuttavia non dispone di alcuna mossa legale

Adesso guarda il diagramma qui sotto; la mossa è al Nero. E' una posizione di stallo?



Il Re non si trova sotto scacco e non può muoversi senza mettersi sotto scacco. Ma guarda! Il Nero ha anche di un pedone che può catturare il pedone bianco. Quindi il Nero può ancora muovere un pezzo e non può chiedere la posizione di stallo!

L'ARROCCO

Ci sono **due mosse speciali** nel gioco degli scacchi che non tutti conoscono. La prima che vediamo è L'ARROCCO.

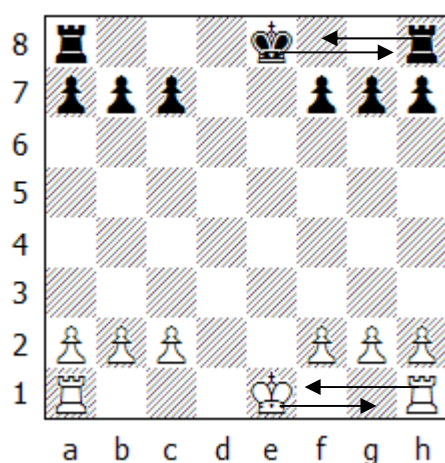
L'arrocco è l'unica mossa del gioco degli scacchi che permette al giocatore di muovere **insieme** due pezzi: la **torre** e il **Re**.

Prima di spiegare il movimento però bisogna dire che non sempre è possibile fare questa mossa: ci sono delle **regole** che devono essere rispettate per poterlo eseguire. Vediamo quali sono:

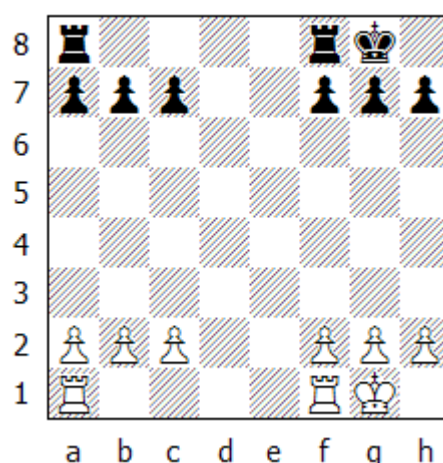
1. IL RE E LA TORRE CON LA QUALE SI VUOLE FARE L'ARROCCO NON DEVONO ESSERE STATI MOSSI.
2. TRA IL RE E LA TORRE CON LA QUALE SI VUOLE FARE L'ARROCCO NON DEVE ESSERCI ALCUN OSTACOLO, NESSUN PEZZO AMICO O NEMICO.
3. NEL MOMENTO IN CUI SI FA L'ARROCCO E DURANTE IL SUO MOVIMENTO IL RE NON DEVE MAI TROVARSI IN POSIZIONE DI "SCACCO AL RE".

Vediamo adesso come si fa l'arrocco:

- Per fare l'**arrocco corto** devi spostare il Re **di due case in orizzontale** verso la torre più vicina e poi spostare la torre, che scavalca il Re e si mette nella casella subito dopo quella dove si trova il Re. **Solo dopo aver spostato i due pezzi la mossa è finita.**



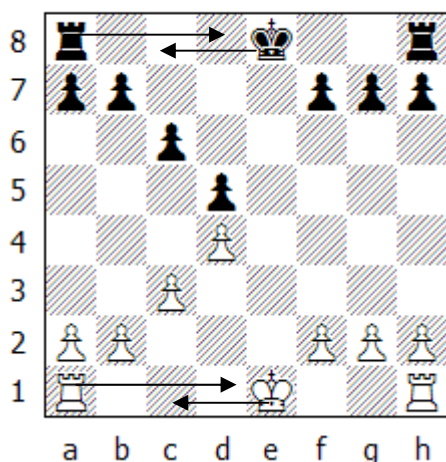
Prima



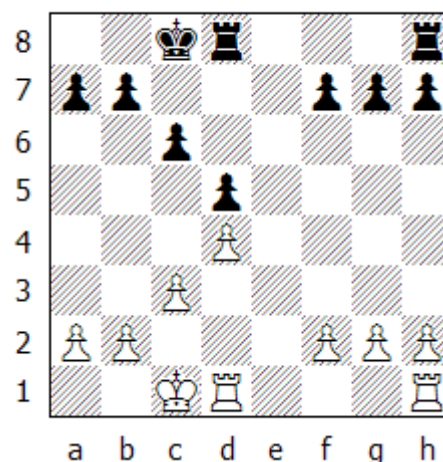
Dopo

Guarda qui sopra: per fare l'arrocco corto, il **Bianco** deve spostare il Re dalla casa **e1** alla casa **g1**, mentre la torre dalla casa **h1** scavalca il Re e si sistema sulla casa **f1**; il **Nero** invece deve spostare il Re dalla casa **e8** alla casa **g8** e la torre dalla casa **h8** alla casa **f8**.

- Per fare l'**arrocco lungo** invece bisogna spostare il Re **di due case in orizzontale** verso la torre più lontana e poi spostare la torre, che scavalca il Re e si mette nella casella subito dopo quella dove si trova il Re.



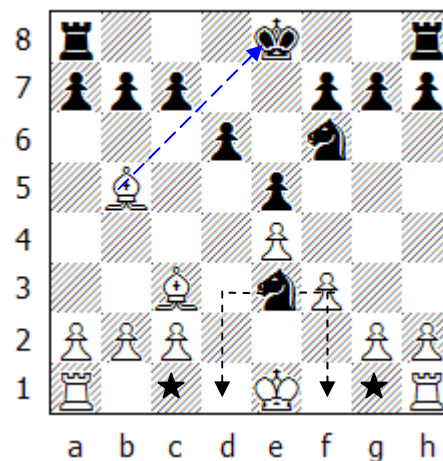
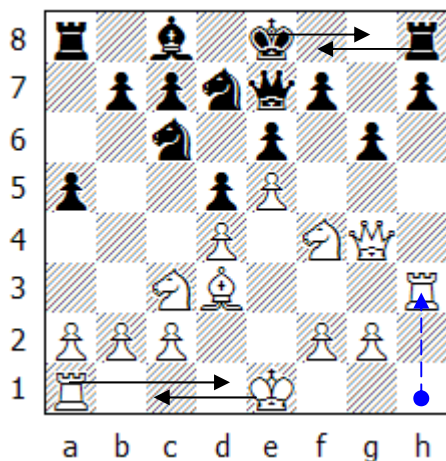
Prima



Dopo

Quindi il **Bianco** esegue l'arrocco lungo spostando il Re dalla casa **e1** alla casa **c1**, mentre la Torre si trasferisce dalla casa **a1** alla casa **d1**, scavalcando il Re; il **Nero** invece deve spostare il Re dalla casa **e8** alla casa **c8** e la Torre dalla casa **a8** alla casa **d8**.

Ricordati che per fare l'arrocco **devono essere rispettate le tre regole** che abbiamo detto prima. Guarda qui sotto: quale tipo di arrocco possono fare il Bianco e il Nero?



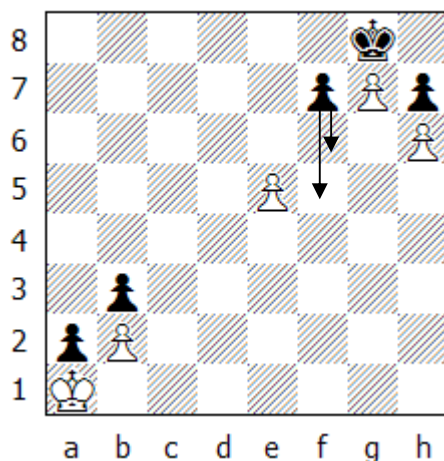
Nel diagramma a sinistra il **Bianco può arroccare solo lungo**, visto che la torre che a inizio partita si trovava nell'angolo in basso a destra è stata mossa (**regola n° 1**), mentre il **Nero può arroccare solo corto** perché tra il Re e la Torre nell'angolo in alto a sinistra c'è ancora l'alfiere (**regola n° 2**).

Nel diagramma a destra invece il **Re Nero è minacciato dall'alfiere avversario (scacco al Re)**, quindi **non può arroccare** perché le regole del gioco non lo permettono (**vedi regola n°3**), mentre il **Bianco non può arroccare** perché **durante il suo movimento verso la casa "c1" (arrocco lungo – stellina a sinistra) o verso la casa "g1" (arrocco corto – stellina a destra) il Re si metterebbe apposta sotto scacco del Cavallo nero che controlla le case "d1" e "f1" (frecce tratteggiate – regola n°3)**

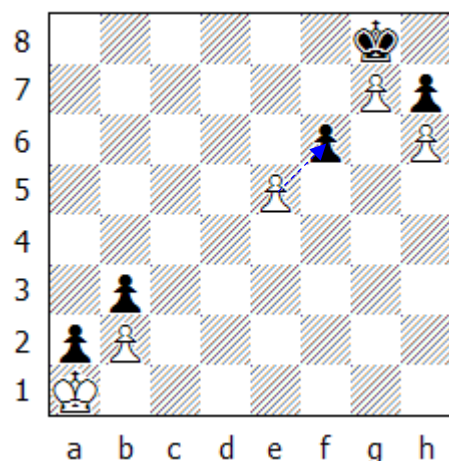
♙ EN PASSANT (Presa al varco) ♚

Adesso vediamo la seconda mossa speciale: i giocatori di scacchi la chiamano **en passant** (una parola francese, in italiano si dice **presa al varco**)

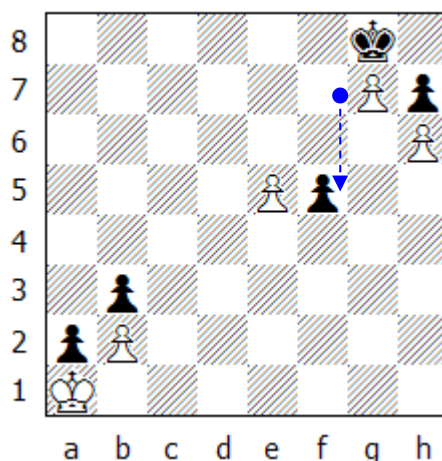
Questa mossa vale **solo per il pedone** e per cercare di spiegarla vediamo un esempio. Nella posizione del diagramma qui sotto la mossa è al Nero; vediamo subito che non ha molta scelta, visto che l'unico pezzo che si può muovere è il pedone vicino al Re.



Visto che il pedone si trova sulla TRAVERSA INIZIALE, ha la possibilità di scegliere se spostarsi di una o di due case. Se lo spingiamo di un passo il pedone bianco lo può catturare, quindi il Nero decide di spostarlo di due case.



Un passo: il Bianco lo può catturare...



...allora lo spinge di due passi

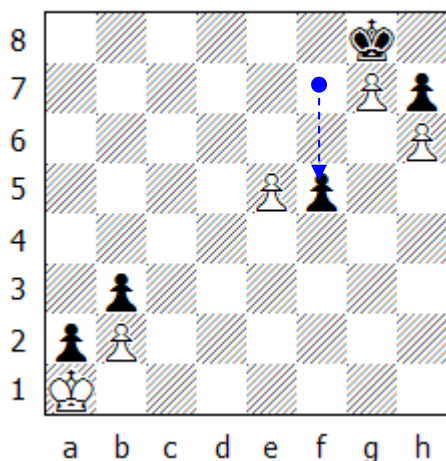
Adesso il pedone nero sembra al sicuro, ma c'è una regola nel gioco degli scacchi che permette al Bianco di catturare il pedone nero anche se è stato spinto di due passi!

Questa regola riguarda proprio la presa "**en passant**", ma si può fare solo se **sono rispettate queste due regole**. Vediamo

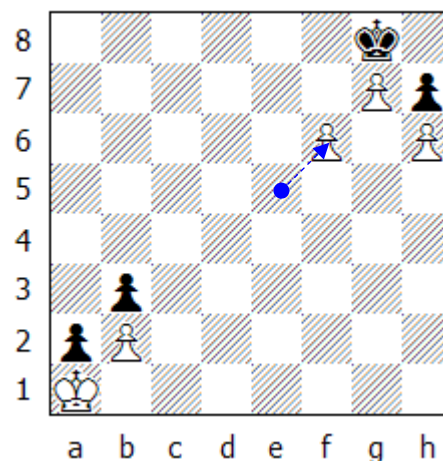
1. LA PRESA "EN PASSANT" SI PUÒ FARE **SOLO QUANDO DUE PEDONI NEMICI** (UNO BIANCO E UNO NERO) **SI TROVANO DI FIANCO UNO ALL'ALTRO SU COLONNE VICINE E SULLA STESSA TRAVERSA E UNO DEI DUE PEDONI È STATO APPENA SPINTO DI DUE PASSI.**

2. LA PRESA “EN PASSANT” DEVE ESSERE FATTA SUBITO DOPO CHE IL PEDONE NEMICO È STATO SPINTO DI DUE PASSI, ALTRIMENTI SE NON LA SI FA SUBITO NON SI PUÒ PIÙ FARLA!

Se queste due cose sono vere, allora possiamo eseguire la presa “en passant”; ma come si fa? Vediamo un po' l'esempio qui sotto:



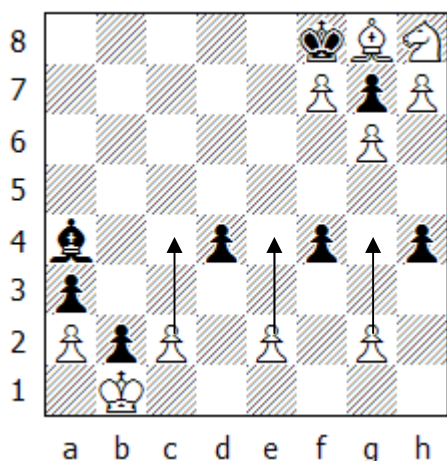
Il Nero spinge di 2 passi il pedone...



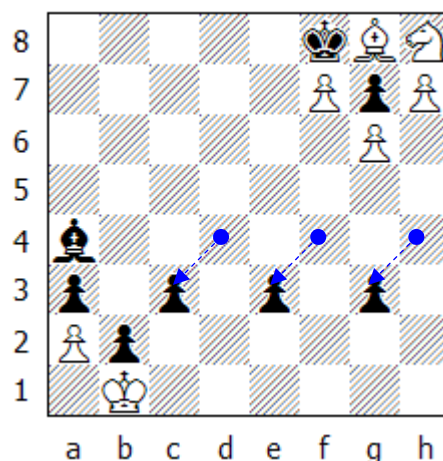
...e il pedone bianco fa l'EN PASSANT!

Dopo la spinta del pedone nero di due passi, il Bianco può – solo per la prossima mossa – eseguire la presa “en passant” catturando il pedone nero come se fosse stato spinto di una sola casa anziché di due.

La presa “en passant” si può fare più di una volta durante la partita (**naturalmente se le due regole che abbiamo detto in precedenza sono rispettate**) e può essere fatta sia dal Bianco che dal Nero. Guarda il prossimo esempio!



Se il Bianco spinge i tre pedoni di seguito...

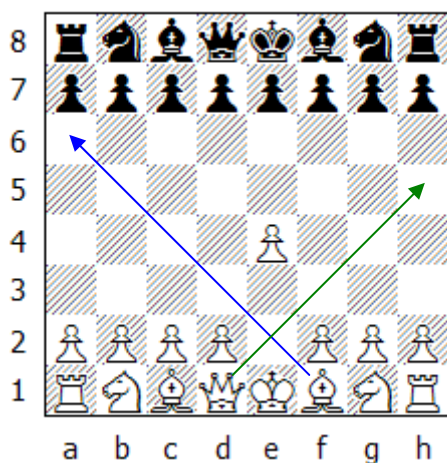


...il Nero li può catturare con l'EN PASSANT

Nel diagramma a sinistra il Bianco può muovere solo i pedoni che si trovano ancora sulla TRAVERSA INIZIALE e se li muove tutti e tre di due passi i tre pedoni neri possono catturarli con la presa “en passant” uno dopo l'altro (vedi il diagramma a destra).

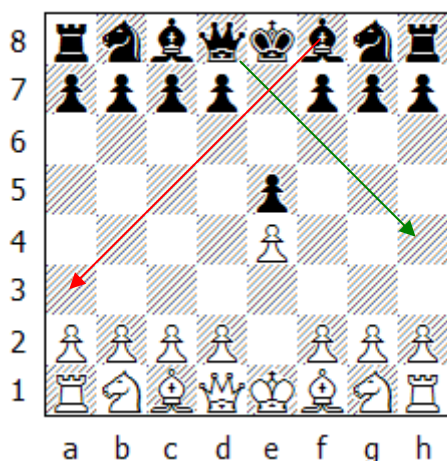
♔ LO SCACCO MATTO DEL BARBIERE ♚

Bianco: Pedone da e2 a e4



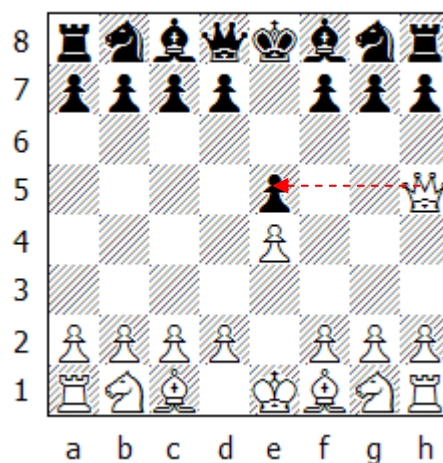
Come sappiamo all'inizio muove per primo il Bianco. Lo scopo finale della partita a scacchi è dare Scacco Matto al Re avversario; è evidente che se non siamo in grado di minacciare il Re con i nostri pezzi non riusciremo mai a vincere la partita. Da questo punto di vista la mossa giocata qui sopra è probabilmente la migliore, perché permette al Bianco di portare subito in gioco due pezzi: la **regina** lungo la diagonale **d1-h5** e l'**alfiere** lungo la diagonale **f1-a6** (vedi frecce).

Nero: Pedone da e7 a e5



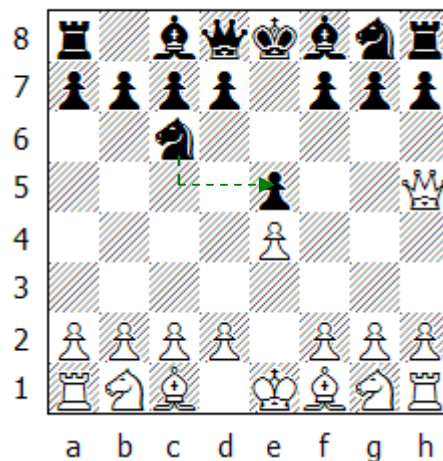
Naturalmente il Nero non è che sta a guardare cosa fa l'avversario! Si gioca in due a scacchi. La mossa di pedone giocata ha lo stesso scopo: la regina nera così può spostarsi sulla diagonale **d8-h4** e l'**alfiere** lungo la diagonale **f8-a3**.

Bianco: Regina da d1 a h5



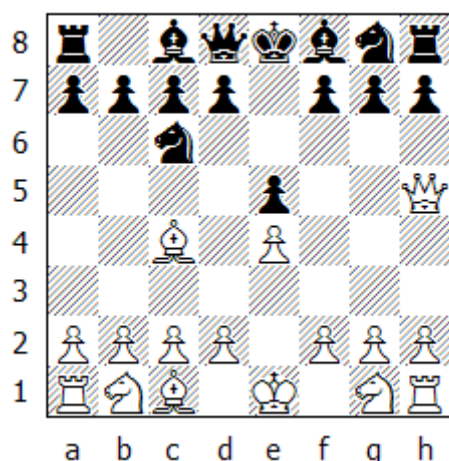
Con questa mossa il Bianco sposta la Donna in h5, **minacciando inoltre di catturare il pedone nero in e5**. In seguito impareremo che non è mai troppo conveniente portare in gioco così presto la regina, ma per questo tipo di Scacco Matto la mossa è quella giusta.

Nero: Cavallo da b8 a c6



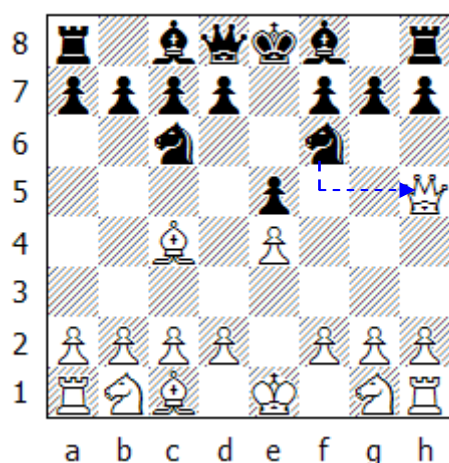
Il Nero può difendere il pedone in diversi modi: può ad esempio spingere il pedone da d7 a d6, oppure spostare la regina da d8 in e7 oppure in f6, o ancora spostare l'alfiere in d6. Sono tutte mosse che si possono giocare, ma creano qualche problema in più rispetto alla mossa giocata: il Nero, spostando il **cavallo** in **c6**, lo mette in gioco, **difendendo nello stesso tempo il pedone minacciato**.

Bianco: Alfiere da f1 a c4



Ecco che il Bianco mette in gioco anche l'alfiere; durante le prime mosse di una partita a scacchi bisogna portare in gioco il prima possibile tutti i pezzi e quindi la mossa giocata dal Bianco è buona. Ma in questo caso vi è anche una minaccia nascosta.

Nero: Cavallo da g8 a f6



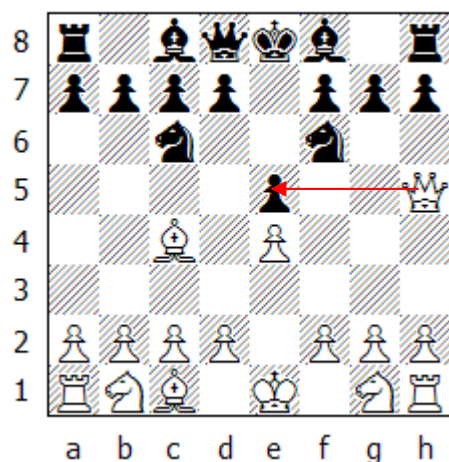
Il N. fa una mossa che, oltre a sviluppare un pezzo, gli permette di **minacciare la regina bianca**. Eppure questa mossa è sbagliata perché in questa posizione il Bianco è in grado di dare Scacco Matto in una sola mossa. Riesci a vedere come?

Delle tre mosse qui a fianco prova a scoprire l'unica che porta allo SCACCO MATTO:

* * *

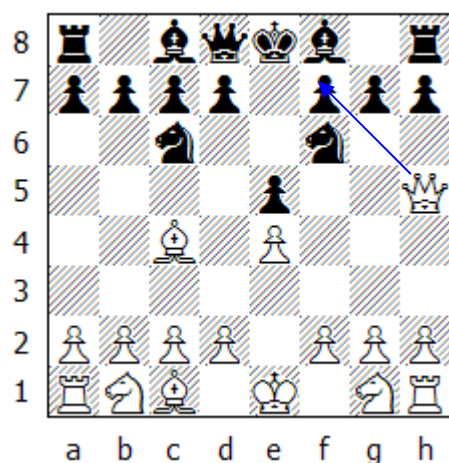
Prima possibilità

Regina in h5 cattura pedone e5



Seconda possibilità

Regina in h5 cattura pedone f7



Terza possibilità

Alfiere in c4 cattura pedone f7

