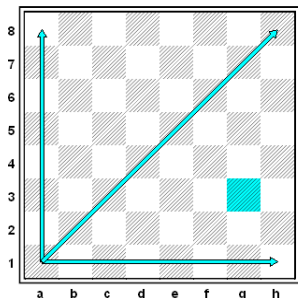
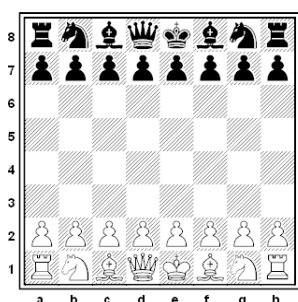


Regole del gioco degli scacchi

L'ESSENZIALE

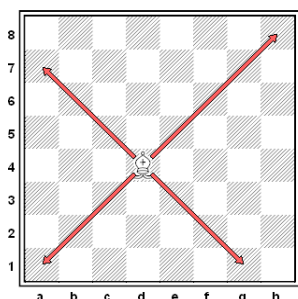


Le lettere e i numeri servono per potere leggere e scrivere le partite. Ogni pezzo viene scritto con la propria iniziale maiuscola. La Regina viene chiamata Donna per non confondere con la R di Re. La casella di colore bianco deve essere sempre alla destra di ogni giocatore. Per la linea verticale parliamo di **colonne**. Per l'orizzontale parliamo di **traverse**. Per quella obliqua parliamo di **diagonali**. Ogni colonna è indicata con una lettera. Ogni traversa è indicata con un numero. L'incrocio di colonne e traverse si chiama **casa** in totale 32 case bianche e 32 nere. Esempio qui la casa indicata in azzurro è **g3**



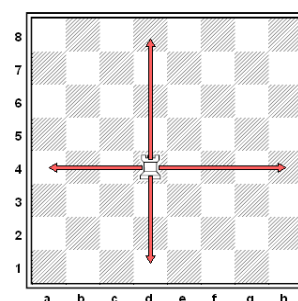
Lo schieramento iniziale dei pezzi

Abbiamo due schieramenti detti uno bianco e uno nero, ed essi sono composti da otto pezzi e otto pedoni per i bianchi e da otto pezzi e otto pedoni per i neri disposti in maniera totalmente simmetrica.



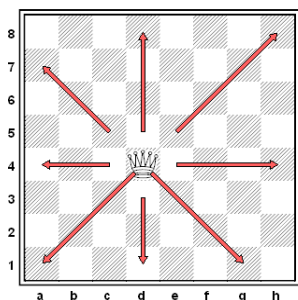
I Pezzi: l'Alfiere si scrive A

Ne abbiamo due per ogni schieramento uno sulle case nere e uno sulle case bianche e possono muoversi solo sulle diagonali dello stesso colore. Possono catturare qualunque pezzo o pedone dell'avversario che si trova sul proprio cammino. Possono muoversi di una o più case a scelta se queste sono libere, indifferentemente in avanti o indietro. Nello schieramento iniziale per poterlo muovere bisogna aprirgli la strada spingendo i pedoni. Valore di stima **3**



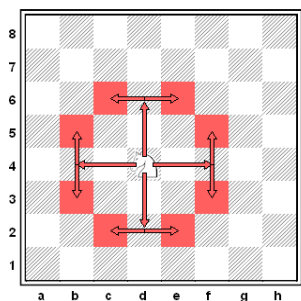
I Pezzi: la Torre si scrive T

Ne abbiamo due per ogni schieramento e possono muoversi solo in verticale o in orizzontale. Possono catturare qualunque pezzo o pedone dell'avversario che si trova sul loro cammino. Possono muoversi di una o più case solo se queste sono libere, sia in avanti che indietro, sia a destra che a sinistra. Nello schieramento iniziale bisogna aprirgli la strada. Valore di stima **5**



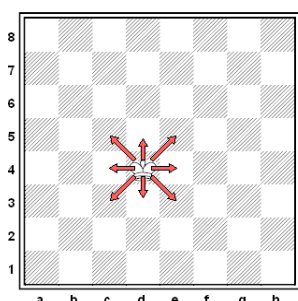
I pezzi: Regina o Donna si scrive D

Ne abbiamo una per ogni schieramento e va posizionata sul proprio colore. Unisce il movimento dell'Alfiere e della Torre. Può catturare qualunque pezzo o pedone del colore avverso che si trova sul proprio cammino. Può muovere di una o più case solo se queste sono libere, sia in avanti che indietro. Può cambiare sia casa che colore della diagonale. Valore di stima **9**



I Pezzi: il Cavallo si scrive C

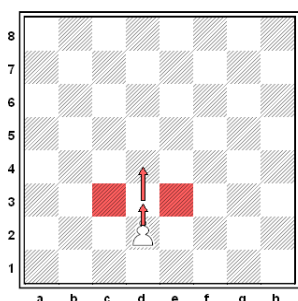
Ne abbiamo due per ogni schieramento e possono muoversi solo come una elle, cioè due case in verticale o orizzontale e una laterale a destra o a sinistra. Può catturare qualunque pezzo o pedone dell'avversario che si trova sulla casa dove atterra. Se c'è un suo pezzo sulla casa non può andarci. E' l'unico pezzo che può saltare e quindi può scavalcare gli altri pezzi o pedoni ma anche i propri. Valore di stima 3



I Pezzi: il Re si scrive R

Ne abbiamo uno per ogni schieramento e può muoversi in tutte le direzioni ma solo di un passo alla volta. Può catturare qualunque pezzo o pedone dell'avversario che si trova sul suo cammino.

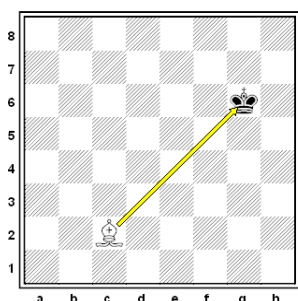
Il Re ha un valore inestimabile, se lo perdiamo si perde la partita.



I Pedoni: sono scritti con la lettera della colonna

Ne abbiamo otto per ogni schieramento e possono muoversi solo in verticale di un passo, se sono sulla linea di partenza il giocatore può decidere se muovere di una o di due case in qualunque momento della partita. Il pedone può catturare qualunque pezzo o pedone dell'avversario ma solo lateralmente sia a destra sia a sinistra. Guardate il diagramma sopra il pedone è in d2 quindi può andare in d3 o in d4 ma cattura solo quello che trova in c3 o in e3.

La caratteristica principale del pedone è che una volta raggiunta l'ultima traversa può essere promosso a qualunque Pezzo del proprio colore meno il Re. A differenza degli altri pezzi non può tornare indietro. Valore di stima 1

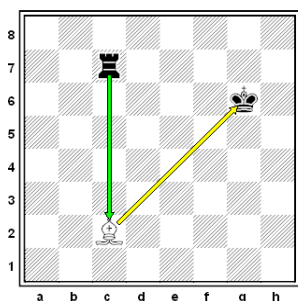


Lo Scacco

Quando un pezzo nel suo movimento attacca il Re si dice "Scacco al Re". Il Re non può mai restare sotto scacco quindi deve spostarsi obbligatoriamente su una delle case vicine, non in f5 o in h7 dove è sempre sotto la minaccia dell'Alfiere.

Quindi il Re può sottrarsi allo scacco:

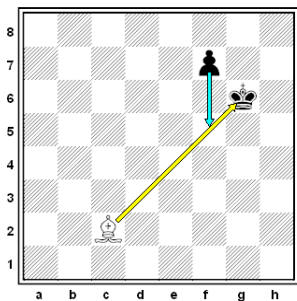
1) spostandosi in g5-g7 o f6-f7 o h6-h5



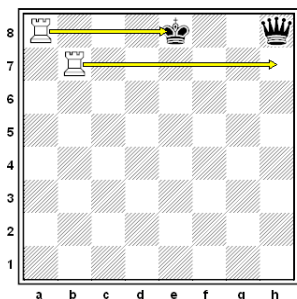
2) eliminando il pezzo che dà scacco

In questo esempio la Torre nel suo movimento cattura L'Alfiere (Txc2)

La cattura si scrive con un per (x)



3) interponendo un pedone o un pezzo nell'esempio un pedone (f5)

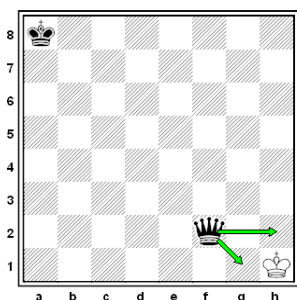


lo Scacco Matto

Quando non è possibile nessuna di queste azioni si ha lo “**Scacco Matto**”. In questo esempio il Re non può sottrarsi all'azione delle due Torri.

Lo Scacco si scrive + lo Scacco Matto #

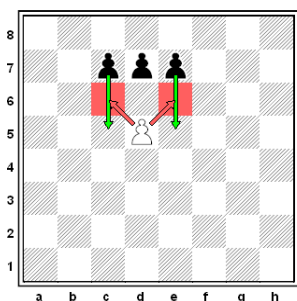
Una partita a scacchi si vince o con lo “Scacco Matto” o con l'abbandono dell'avversario. Si può anche pattare per accordo tra i due giocatori, per triplice ripetizione, per scacco perpetuo, per la regola delle 50 mosse o per lo **Stallo**.



Lo Stallo si ha quando il giocatore che ha il tratto non è sotto scacco ma il Re non può muoversi. In questo esempio il bianco deve muovere ma non può e finisce pari. Avviene anche se ci sono dei pedoni bloccati. Si dice che i pedoni sono bloccati quando si fronteggiano e nessuno dei due può continuare la sua marcia.

Tocca al bianco

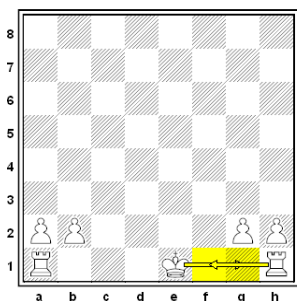
In ogni partita la prima mossa tocca sempre al bianco, poi muove il nero e così via fino a che la partita non finisce. I Pedoni si scrivono con la lettera della colonna. Esempio iniziamo una partita: **1.e4...** vuol dire che il pedone e2 va in e4



La regola en passant o presa al varco

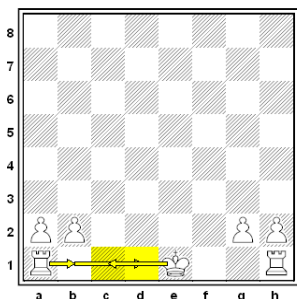
Nel gioco degli scacchi esiste questa regola che può confondere il giocatore ma basta ricordare che nel corso della partita quando un nostro pedone ha oltrepassato la metà della scacchiera e il nostro avversario decide di spingere il suo pedone di due case, sia a destra che a sinistra noi possiamo catturare il pedone sulla casa di passaggio.

In questo esempio se il nero spinge di due case il pedone e il bianco può catturare in e6, così anche con il pedone c può catturare in c6. Non è obbligatorio, sta a noi decidere se ci conviene farlo o no. Se non lo si fa subito non si può pretendere di farlo la mossa dopo.



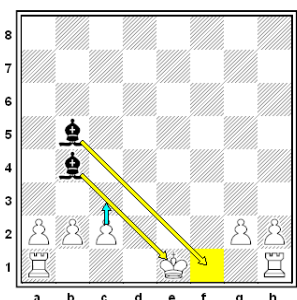
L'Arrocco corto si scrive O-O

Un'altra regola è quella dell'Arrocco dove il Re e la Torre si spostano contemporaneamente di due passi e viene considerata una mossa unica. In questo esempio il Re va in g1 e la Torre in f1. Per poterlo fare non bisogna mai aver mosso né il Re né la Torre, e bisogna ovviamente aver tolto gli altri pezzi.



L'Arrocco lungo viene scritto O-O-O

In alternativa all'Arrocco corto esiste l'Arrocco lungo dove il Re si sposta in c1 e la Torre in d1 in questo caso la Torre fa tre passi. Anche qui bisogna aver tolto i pezzi e non aver mai mosso né il Re né la Torre.



Quando non si può fare l'Arrocco

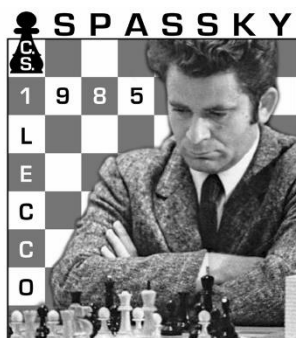
L'Arrocco non si può fare quando siamo sotto Scacco, in questo esempio l'Alfiere in b4 dà "Scacco" al Re e quindi non possiamo arroccare né corto né lungo. Per poter arroccare dobbiamo prima spingere in c3 e poi potremo fare quello lungo, mentre quello corto non si può fare perché l'altro Alfiere in b5 domina la casa f1 dove dovrebbe passare il Re e quindi ricordatevi il Re non può mai restare o passare sotto "Scacco"

Per giocare correttamente ricordatevi queste quattro cose importanti:

- 1) **Quello che si può fare** (viene imposto dalle regole)
- 2) **Quello che non si può fare** (sempre imposto dalle regole)
- 3) **Quello che conviene fare** (siete voi che dovete valutare)
- 4) **Quello che non conviene fare** (sempre voi che dovete valutare)

Vale sempre per tutte le mosse e quindi siete pronti per poter giocare tante partite a scacchi.

A cura del Circolo Scacchistico Spassky di Lecco www.leccoscacchi.it



Scacchi il gioco senza età