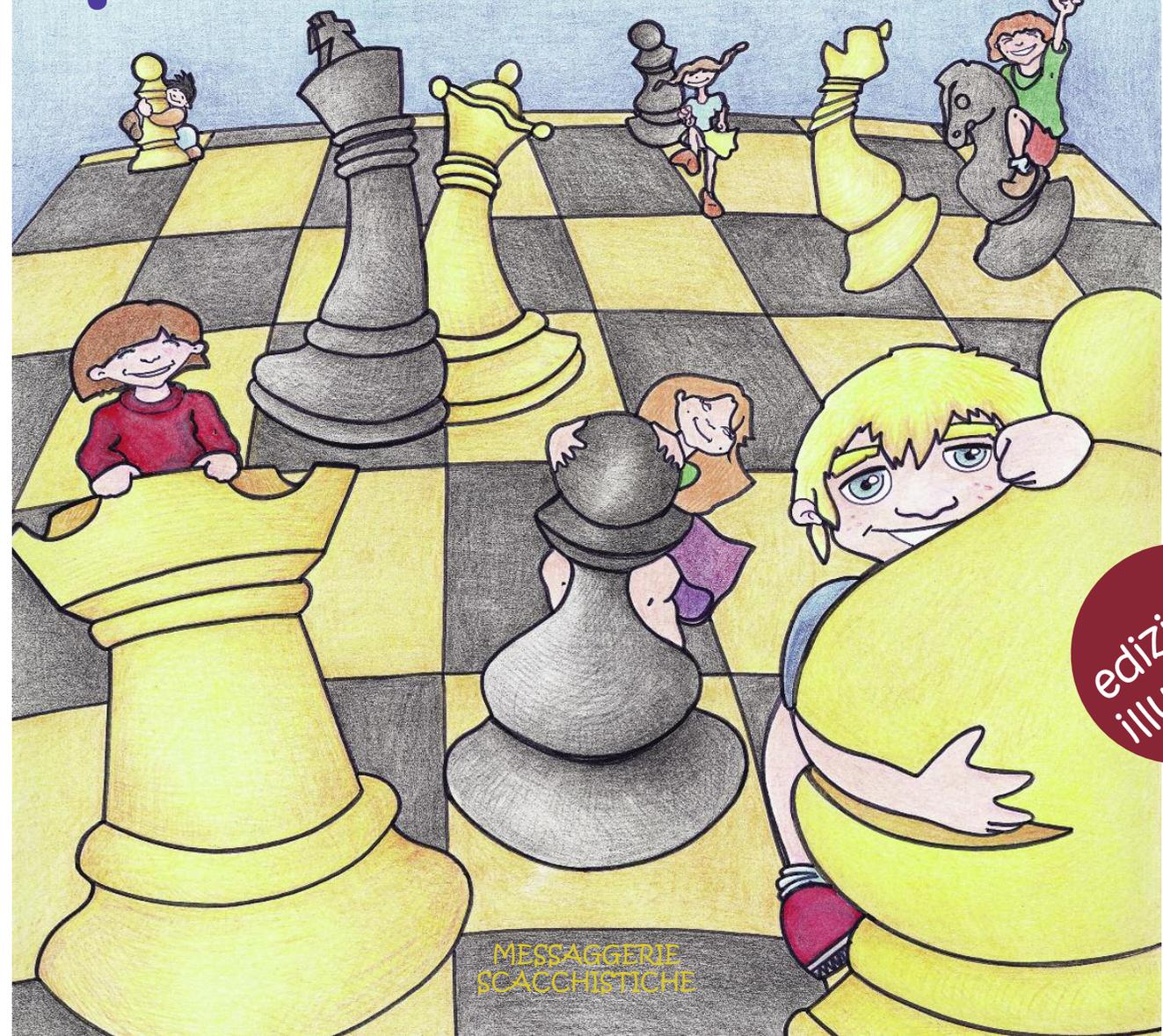


Roberto Messa e Maria Teresa Mearini

# il gioco degli SCACCHI

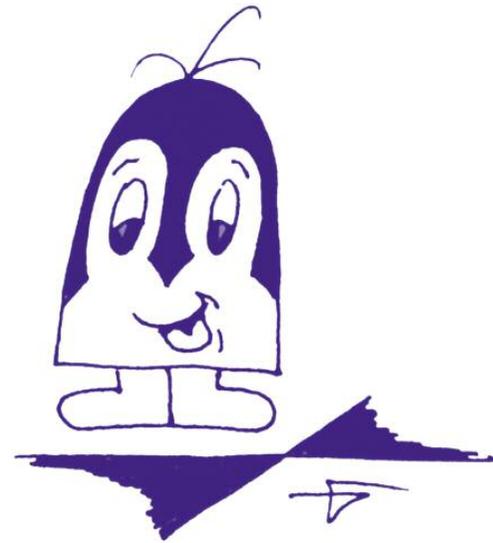


edizione  
illustrata

MESSAGGERIE  
SCACCHISTICHE

Roberto Messa e Maria Teresa Mearini

# il gioco degli scacchi

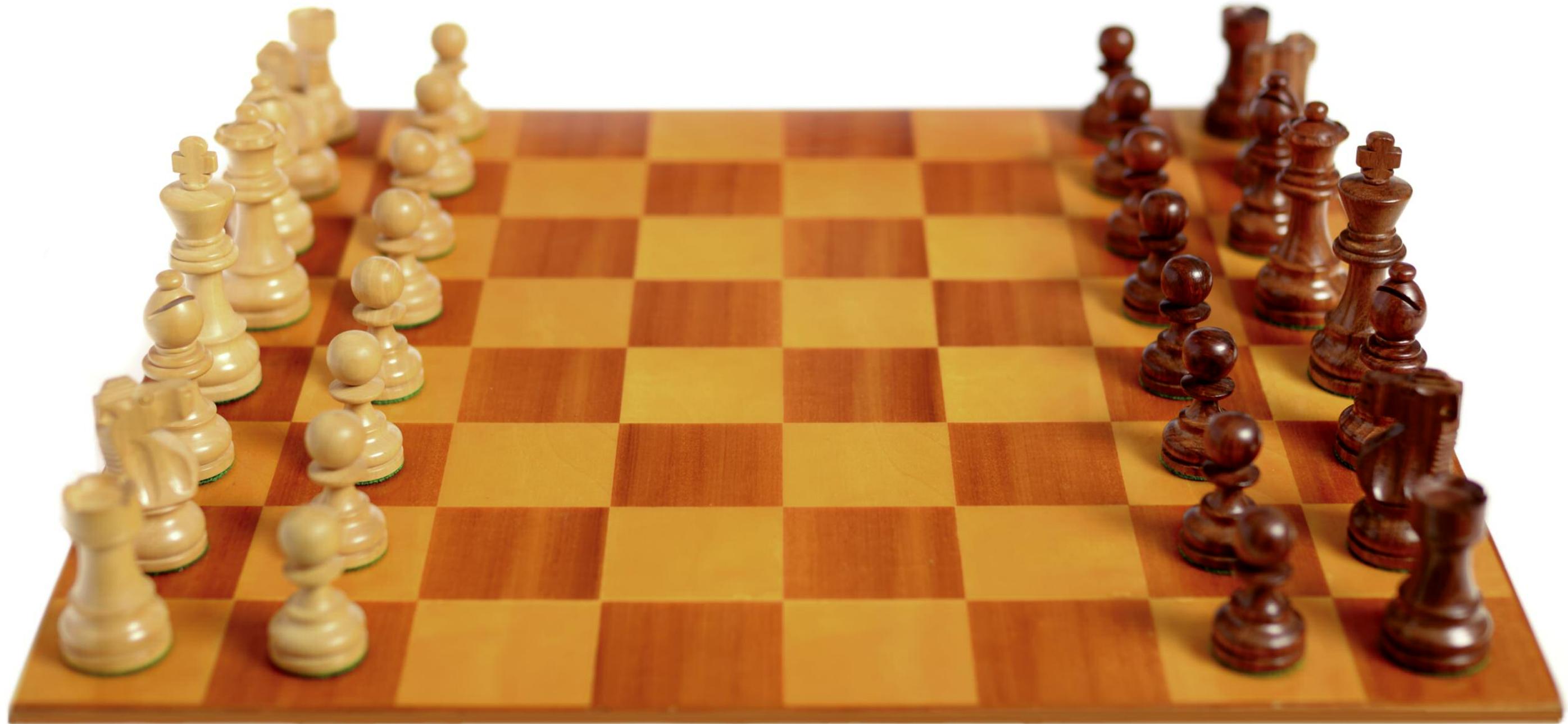


## Indice

---

<b>La scacchiera e i pezzi</b>	<b>7</b>
La scacchiera <b>7</b> – I pezzi <b>8</b> – Il Re <b>10</b> – La Donna <b>14</b> – La Torre <b>15</b> – L'Alfiere <b>15</b> – Il Cavallo <b>16</b> – Il Pedone <b>18</b>	
<b>Scacco al Re e Scacco Matto</b>	<b>27</b>
Lo Scacco al Re <b>27</b> – Lo Scacco Matto <b>29</b> – La partita Patta <b>32</b> – Test sullo Scacco Matto <b>33</b>	
<b>La Partita</b>	<b>39</b>
<b>Regole speciali</b>	<b>47</b>
Patta per accordo <b>47</b> – Patta per Stallo <b>47</b> – Patta per ripetizione della posizione e Scacco Perpetuo <b>49</b> – La regola delle 50 mosse <b>52</b> – L'Arrocco <b>53</b> – La cattura en-passant <b>56</b>	
<b>Lezioni di perfezionamento</b>	<b>71</b>
La forza dei pezzi <b>71</b> – Il cambio <b>72</b> – Attacco e difesa <b>73</b> – Chi ben comincia... <b>75</b> – La strategia e il piano di gioco <b>76</b> – Il linguaggio scacchistico <b>77</b> – Punteggiatura scacchistica e notazione abbreviata <b>79</b>	
<b>La tattica</b>	<b>83</b>
L'attacco doppio <b>83</b> – La forchetta <b>85</b> – L'infilata <b>86</b> – L'inchiodatura <b>86</b> – Lo Scacco di scoperta <b>90</b> – Lo Scacco doppio <b>92</b> – L'intrappolamento di un pezzo <b>93</b> – L'adescamento <b>94</b> – La deviazione <b>96</b> – La promozione del Pedone <b>97</b> – La mossa intermedia <b>98</b> – L'imboscata <b>99</b> – Combinazioni a tema multiplo <b>100</b> – Lo Scacco Matto del corridoio <b>101</b> – Attacchi contro l'arrocco <b>102</b> – Test sullo Scacco Matto <b>103</b>	
<b>Apertura e Centro di Partita</b>	<b>107</b>
La Partita di Re <b>107</b> – Altre Difese dopo 1. e2-e4 pag. <b>111</b> – La Partita di Donna e le Difese Indiane <b>113</b> – Dall'apertura al centro di partita <b>115</b> – La sicurezza del Re <b>116</b> – L'attività dei pezzi e il vantaggio di spazio <b>116</b> – La struttura dei Pedoni <b>117</b> – La colonna aperta <b>119</b>	
<b>Il Finale</b>	<b>123</b>
Finali fondamentali <b>124</b> – Il Pedone libero <b>128</b> – La regola del quadrato <b>130</b> – Pedoni liberi e avanzati <b>132</b> – Lo Zugzwang <b>133</b>	
<b>Esercizi</b>	<b>143</b>
<b>Schede e quiz</b>	
Un gioco molto antico <b>21</b> – Geometria scacchistica <b>35</b> – Pezzo toccato, pezzo mosso <b>52</b> – Dall'India alla Persia, infine in Europa <b>58</b> – Rinascimento scacchistico <b>59</b> – I campioni del mondo di scacchi <b>61</b> – Gioco-quiz: percorso a ostacoli <b>62</b> – Gioco-quiz: acchiappali tutti <b>63</b> – Gioco-quiz: caccia al tesoro <b>64</b> – Gioco-quiz: aggiungi un cavallo a tavola <b>64</b> – Gli scacchi nel terzo millennio: sport e computer <b>65</b> – Campionesse mondiali <b>66</b> – Come si fa un torneo <b>135</b> – Piccolo vocabolario scacchistico <b>137</b> – Scacchi a scuola <b>165</b>	

# La scacchiera e i pezzi



# La scacchiera e i pezzi

Conosci gli scacchi?

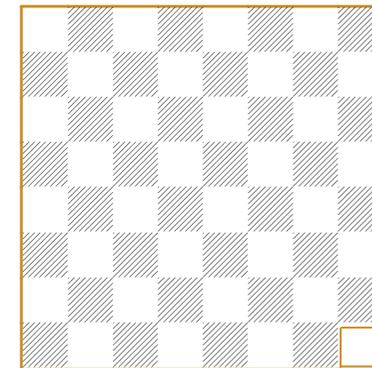
Si tratta di un gioco molto antico, ma anche molto moderno.

Oggi, come mille anni fa, ci sono giocatori di scacchi in tutto il mondo, e di ogni età. Tutti possono giocare: bambini e bambine, ragazze e ragazzi, adulti e persone anziane.

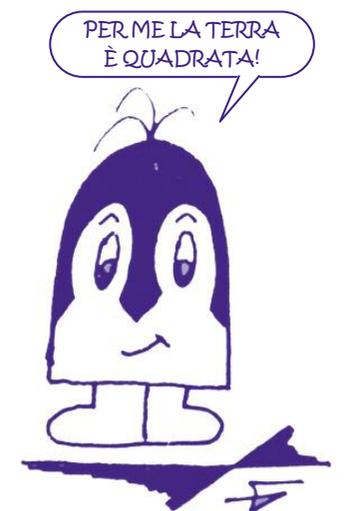
Per praticarlo basta essere in due e avere una scacchiera con i 32 pezzetti, di legno o di plastica, che compongono il gioco.

## La scacchiera

La scacchiera è una tavola quadrata suddivisa in 64 caselle, metà bianche e metà nere.



Quando cominci a giocare, prima di disporre i pezzi sulla scacchiera, devi fare attenzione che la casella nell'angolo in basso a destra sia di colore bianco. Se non è così, gira la scacchiera e mettila nella giusta posizione.



## I pezzi

Ciascuno dei due avversari dispone di 16 pezzi. Impara i loro nomi.



il Re

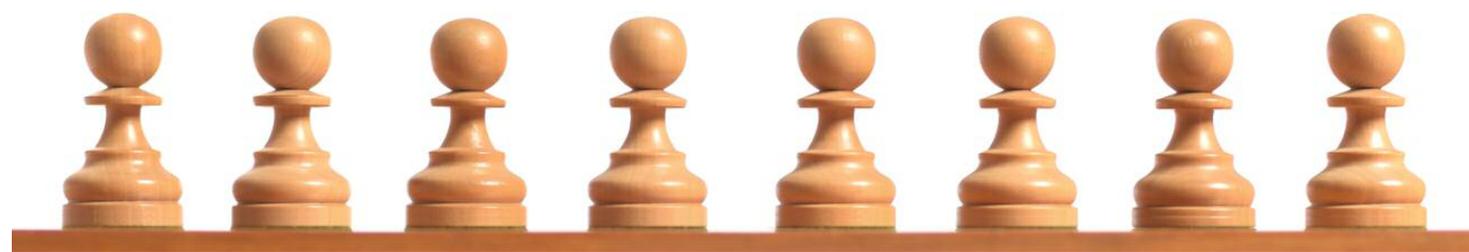
la Donna

due Alfieri



due Cavalli

due Torri

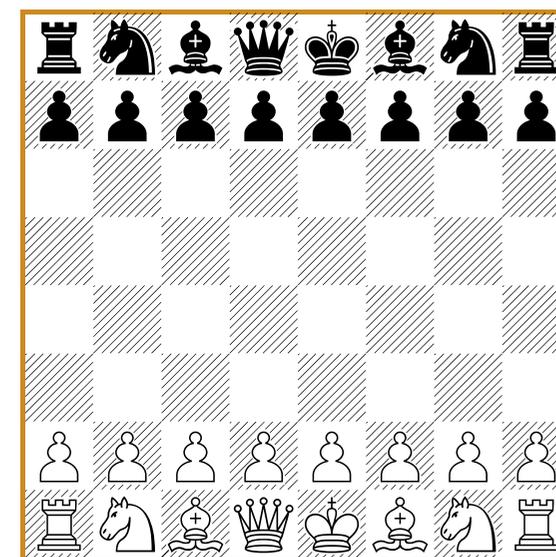


otto Pedoni

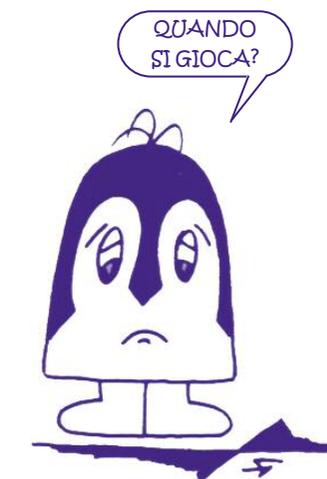
Per raffigurare i pezzi sulla scacchiera, in questo libro useremo i seguenti simboli:

Re bianco		Re nero	
Donna bianca		Donna nera	
Torre bianca		Torre nera	
Alfiere bianco		Alfiere nero	
Cavallo bianco		Cavallo nero	
Pedone bianco		Pedone nero	

Quando giocherai dalla parte del Bianco muoverai i 16 pezzi bianchi, mentre il tuo avversario userà quelli neri.



All'inizio della partita i pezzi bianchi si dispongono su un lato della scacchiera, quelli neri dall'altro.



## Come si muovono i pezzi

Negli scacchi le mosse del Re non sono uguali a quelle del Cavallo o del Pedone: ognuno ha un movimento particolare.

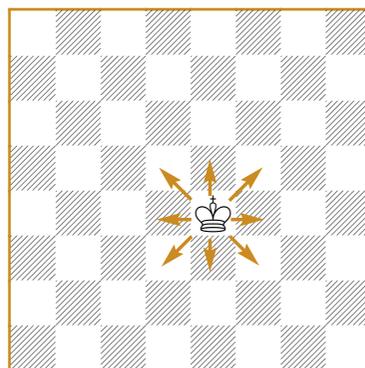
Adesso prendi la scacchiera e prova con un pezzo per volta.

### Il Re

Immaginavi che il Re è il pezzo più importante degli scacchi? Sicuramente sì: dalla sua vita dipende il risultato della partita!

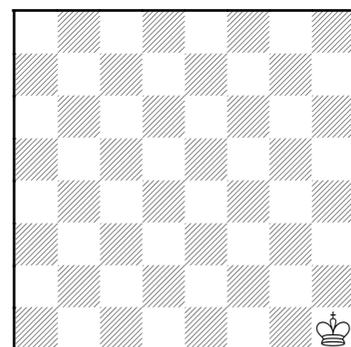
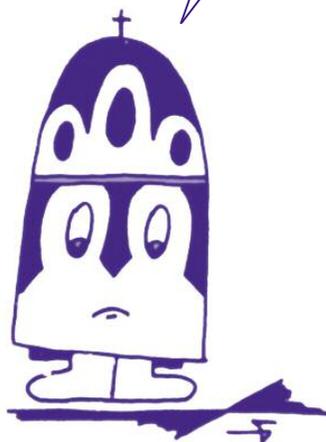
Ma cominciamo a vedere come si muove: il Re può spostarsi di una sola casella in qualsiasi direzione. Avanti, indietro, di lato, o anche in diagonale.

In questa figura, per esempio, il Re può muovere in tutte le caselle indicate.



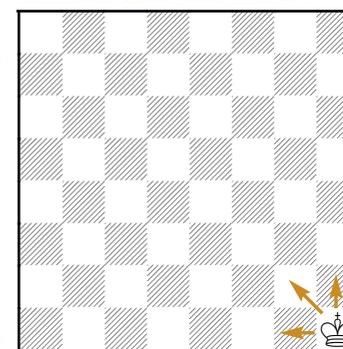
Ora prova tu. Quello che segue è il primo esercizio di questo libro.

UN SOLO PASSO  
PER VOLTA... E SAREI  
IL PIÙ IMPORTANTE



Domanda

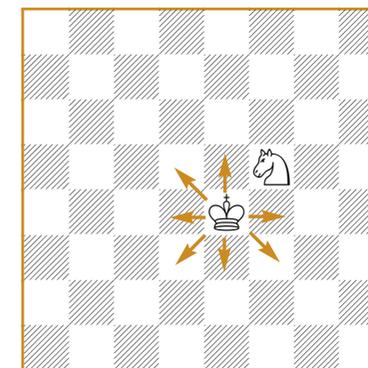
In quali caselle può andare il Re bianco?



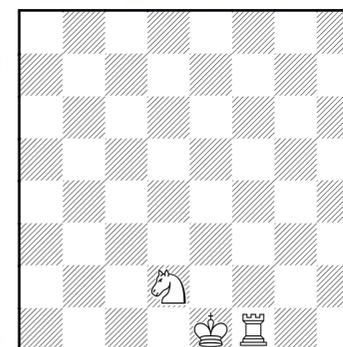
Risposta

In questa posizione ci sono solo tre mosse possibili per il Re bianco.

Naturalmente il Re, come qualsiasi altro pezzo, non può andare in una casella già occupata da un pezzo del suo stesso colore.

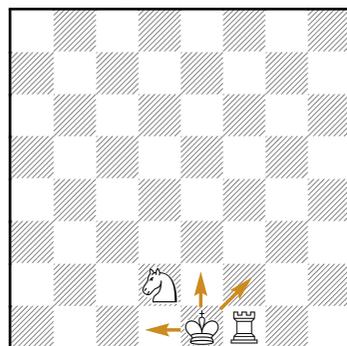


Il Re non può muovere nella casella occupata dal suo Cavallo, ma solo nelle caselle indicate.



Domanda

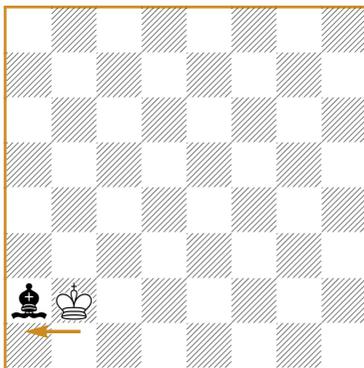
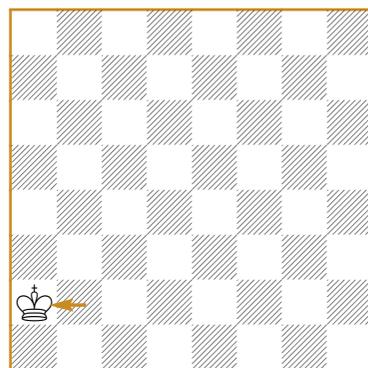
In quali caselle può andare il Re bianco?



Risposta

Il Re può muovere soltanto in una delle tre caselle indicate.

Può succedere che in una casella dove noi possiamo muovere ci sia un pezzo avversario. In questo caso è possibile catturarlo.

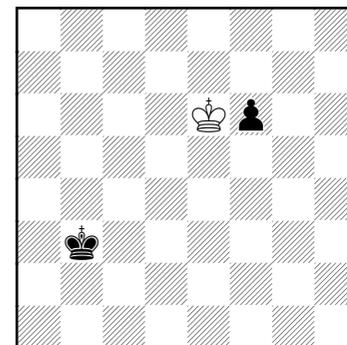


Il pezzo dell'avversario viene tolto dalla scacchiera e il Re si mette al suo posto.

L'Alfiere nero è stato "mangiato"!

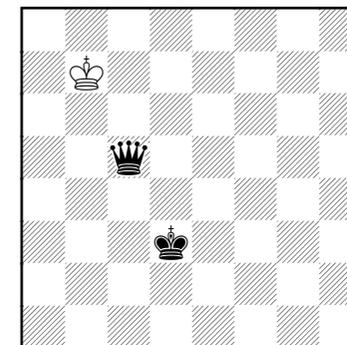
## Libertà di cattura

Negli scacchi ogni pezzo può prendere (o catturare) qualsiasi pezzo avversario, escluso il Re. Tieni presente che quando puoi catturare un pezzo del tuo avversario non sei obbligato a farlo, puoi anche scegliere una mossa normale.



Domanda

Il Re bianco può catturare il Pedone nero?



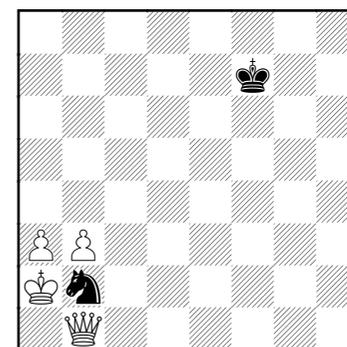
Domanda

Il Re bianco può catturare la Donna nera?

Risposte

La prima risposta è sì.

La seconda è no, perché la Donna nera è troppo lontana.



Domanda

Quali sono le mosse possibili per il Re bianco?

Risposta

Il Re può catturare il Cavallo o spostarsi nella casella d'angolo.