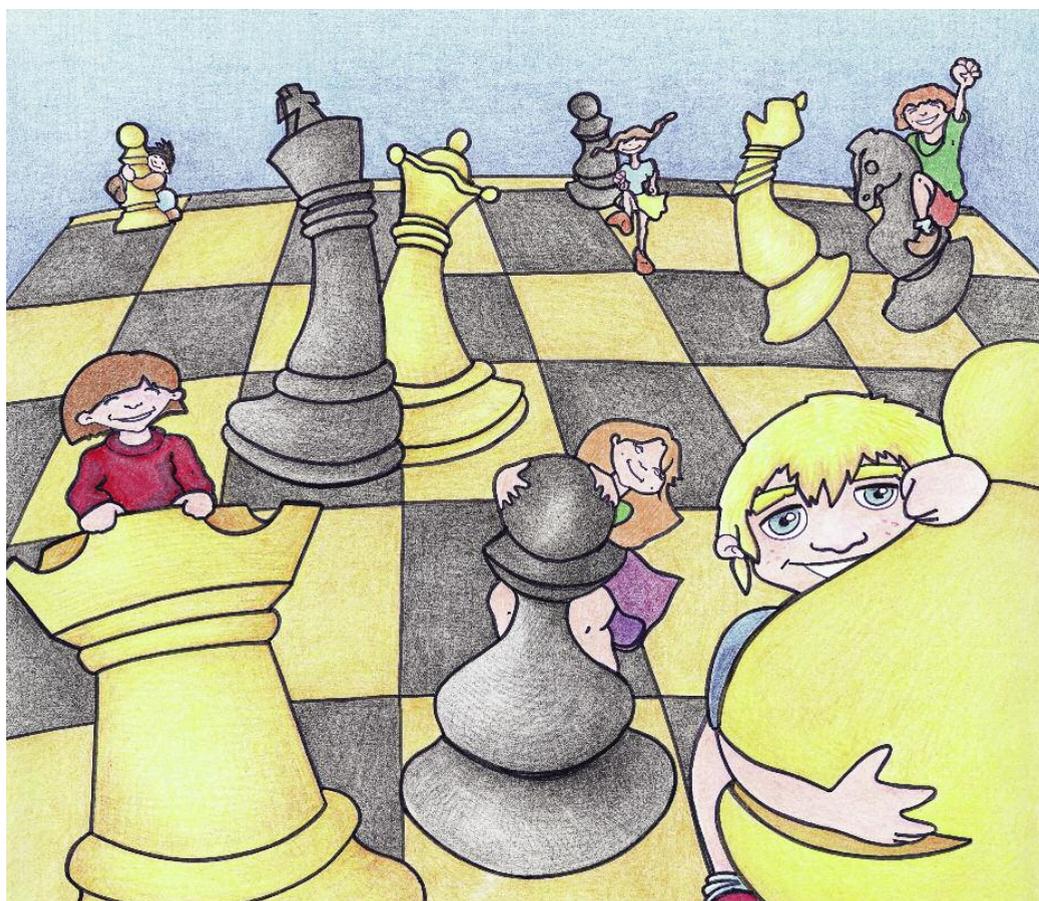


Roberto Messa e Maria Teresa Mearini

il gioco degli scacchi



Messaggerie

Scacchistiche

Il Gioco degli Scacchi 7^a edizione! € 9,00

di Roberto Messa e Maria Teresa Mearini

L'edizione aggiornata (marzo 2017) del manuale scritto da un maestro internazionale di scacchi e da un'insegnante di scuola primaria. Con un linguaggio stimolante e un metodo chiaro, il giovane lettore viene condotto a giocare autonomamente il più presto possibile. Partendo dalle regole e dai rudimenti della tecnica scacchistica, il libro affronta nella seconda parte gli elementi della tattica, delle aperture e dei finali. Contiene inoltre alcuni divertenti esercizi di logica applicata agli scacchi, nonché rapidi accenni alla storia e all'attualità. **Agile ed economica**, questa settima edizione è indicata anche per i corsi di primo livello nelle scuole e nei club. 120 pagg.

Si può richiedere direttamente all'editore (Messaggerie Scacchistiche - E-mail: info@messengeroscacchi.it - Tel. 030-314465 - sito web: www.messaggeriescacchistiche.it) oppure acquistare dai principali rivenditori quali Amazon, IBS, Le due Torri (www.scacco.it), Hoepli ecc.

Per scuole, club e istruttori che organizzano corsi di scacchi, solo presso l'editore Messaggerie Scacchistiche offerte per quantità:

10 libri € 70,00 – 20 libri € 120,00 – 40 libri € 220,00

Il Gioco degli Scacchi edizione illustrata € 16,50

La sesta edizione (dicembre 2016) si differenzia dall'edizione normale di cui sopra per il formato più grande, le spettacolari fotografie a colori, il maggior numero di pagine e i diagrammi più grandi, nonché le vignette "vintage" di Pedoncio. 168 pagine, formato cm 23x23.

OFFERTE: 10 libri € 130,00 – 20 libri € 230,00 – 40 libri € 400,00



Tel. 030-314465 - E-mail: info@messengeroscacchi.it
www.messengeroscacchi.it - www.messaggeriescacchistiche.it
Messaggerie Scacchistiche - Via Tredicesima q.re Abba 62 - 25127 Brescia

Indice

La scacchiera e i pezzi	5
La scacchiera 5 – I pezzi 6 – Il Re 8 – La Donna 11 – La Torre 13 – L’Alfiere 13 – Il Cavallo 14 – Il Pedone 16	
Scacco al Re e Scacco Matto	21
Lo Scacco al Re 21 – Lo Scacco Matto 23 – Test sullo Scacco Matto 27 – La partita Patta 29	
La Partita	31
Regole speciali	37
Patta per accordo 37 – Patta per Stallo 37 – Patta per ripetizione della posizione e Scacco Perpetuo 39 – La regola delle 50 mosse 42 – L’Arrocco 43 – La cattura en-passant 46	
Lezioni di perfezionamento	53
La forza dei pezzi 53 – Il cambio 54 – Attacco e difesa 55 – Chi ben comincia... 57 – La strategia e il piano di gioco 58 – Il linguaggio scacchistico 59 – Punteggiatura scacchistica e notazione abbreviata 61	
La tattica	63
L’attacco doppio 63 – La forchetta 65 – L’infilata 66 – L’inchiodatura 66 – Lo Scacco di scoperta 70 – Lo Scacco doppio 72 – L’intrappolamento di un pezzo 73 – L’adescamento 74 – La deviazione 76 – La promozione del Pedone 77 – Combinazioni a tema multiplo 78 – Lo Scacco Matto del corridoio 79 – Attacchi contro l’arrocco 79 – Test sullo Scacco Matto 81	
Apertura e Centro di Partita	83
La Partita di Re 83 – Altre Difese dopo 1. e2-e4 pag. 87 – La Partita di Donna e le Difese Indiane 88	
Il Finale	93
I finali fondamentali 94 – Il Pedone libero 98 – La regola del quadrato 99 – Pedoni liberi e avanzati 101 – Zugzwang 102	
Esercizi	105
Schede e quiz Un gioco molto antico 19 – Gioco-quiz: percorso a ostacoli 20 – Vietato catturare Sua Maestà 22 – Geometria scacchistica 29 – Gioco-quiz: acchiappali tutti 30 – Pezzo toccato, pezzo mosso 42 – Dall’India alla Persia, infine in Europa 48 – I campioni del mondo di scacchi 49 – Campionesse mondiali 50 – Gli scacchi nel terzo millennio: sport e computer 50 – Scacchi a scuola 51 – Aggiungi un cavallo a tavola! 62 – Come si fa un torneo 91 – Piccolo vocabolario scacchistico 103	

La scacchiera e i pezzi

Conosci gli scacchi?

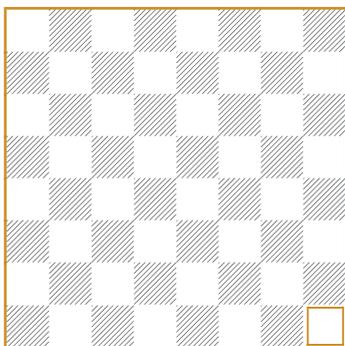
Si tratta di un gioco molto antico, ma anche molto moderno.

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



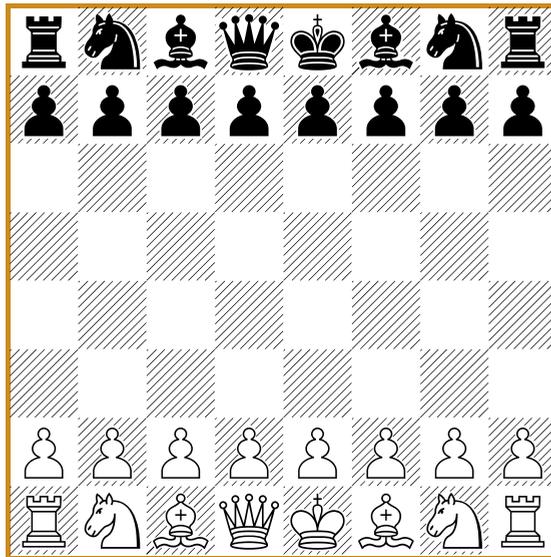
Pedone bianco



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

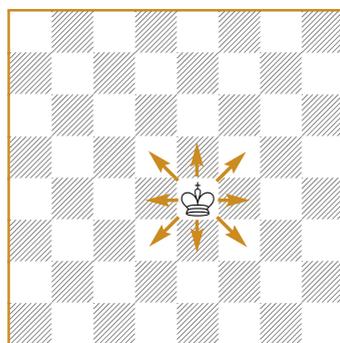
Negli scacchi le mosse del Re non sono uguali a quelle del Cavallo o del Pedone: ognuno ha un movimento particolare.

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! 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.

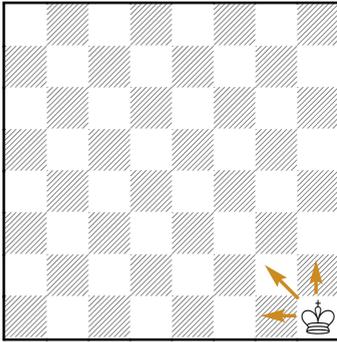
In questa figura, per esempio, il Re può muovere in tutte le caselle indicate.



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

Domanda

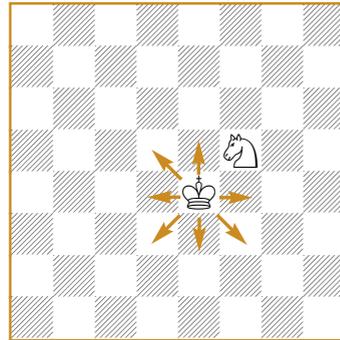
In quali caselle può andare il Re bianco?



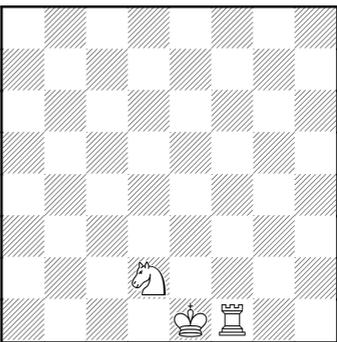
Risposta

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.

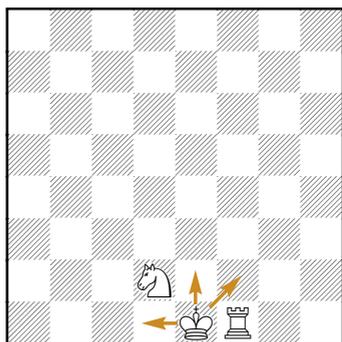


Il Re non può muovere nella casella occupata dal suo Cavallo, ma solo nelle caselle indicate.



Domanda

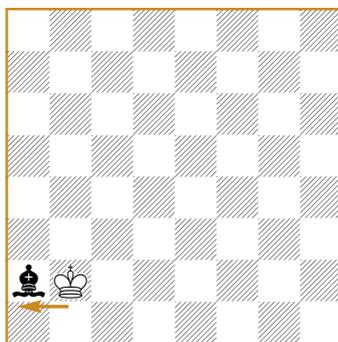
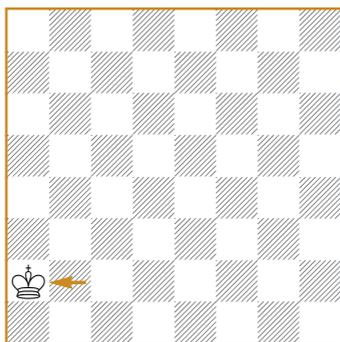
In quali caselle può andare il Re bianco?



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.

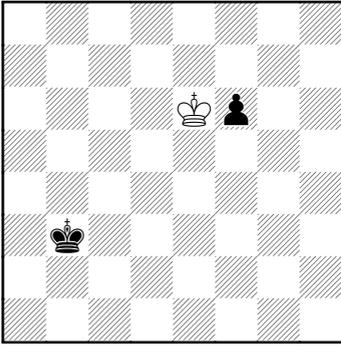


Il pezzo dell'avversario viene tolto dalla scacchiera e il Re si mette al suo posto.

L'Alfiere nero è stato "mangiato"!

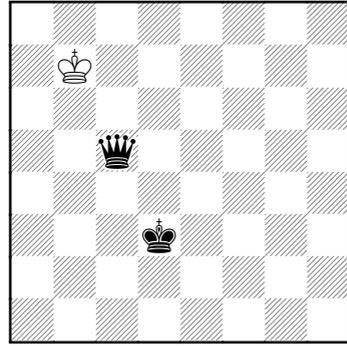
Libertà di cattura

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.

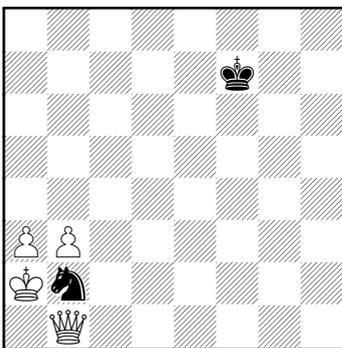


Domanda
Il Re bianco può catturare il Pedone nero?

Risposte
La prima risposta è sì.
La seconda è no, perché la Donna nera è troppo lontana.



Domanda
Il Re bianco può catturare la Donna nera?



Domanda
Quali sono le mosse possibili per il Re bianco?

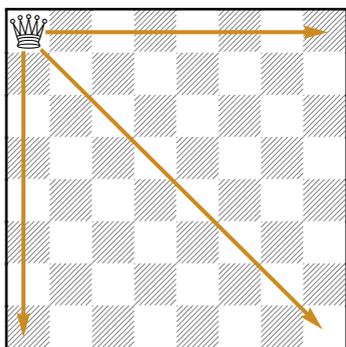
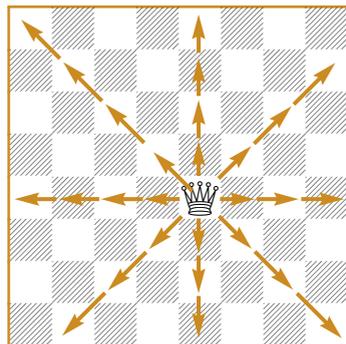
Risposta
Il Re può catturare il Cavallo o spostarsi nella casella d'angolo.

La Donna

La Donna è il pezzo più potente: può muoversi in ogni direzione di quante caselle vuole. Ciò significa che in una mossa può attraversare tutta la scacchiera.

Avrai già capito che la Donna ha più possibilità e libertà di movimento del Re.

Con una mossa la Donna può raggiungere, a sua scelta, ciascuna delle caselle indicate.

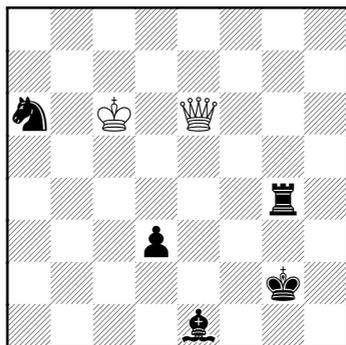


Domanda

Metti la Donna nella casella d'angolo. Conta tutte le caselle in cui puoi muoverla.

Risposta

La Donna può andare in tutte le caselle lungo le linee indicate. Sono 21. Se la Donna, lungo la sua strada, incontra un pezzo del suo stesso colore, non può oltrepassarlo. Ma se il pezzo è del colore avversario, lo può catturare piazzandosi al suo posto.



Domanda

Quali pezzi può catturare la Donna bianca?

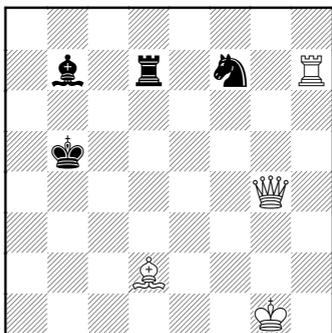
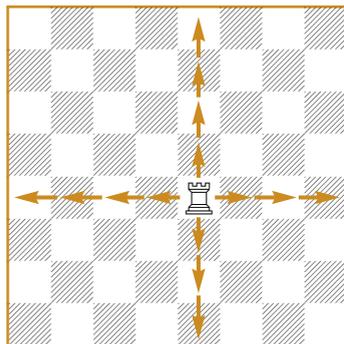
Risposta

La Donna può catturare la Torre o l'Alfiere di colore nero. Non può invece catturare il Cavallo, perché non può scavalcare il suo Re, né il Pedone, perché non si trova in una delle sue traiettorie.

La Torre

Anche la Torre può muoversi di quante caselle vuole, ma soltanto in orizzontale e in verticale.

A differenza della Donna, quindi, la Torre non può muoversi lungo le diagonali.



Domanda

Tocca al Nero muovere. Quali pezzi può catturare con la sua Torre?

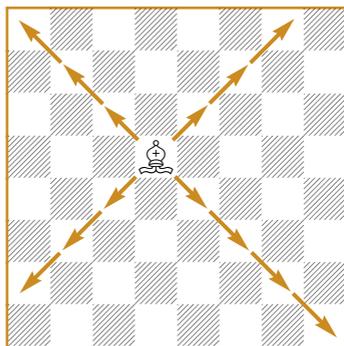
Risposta

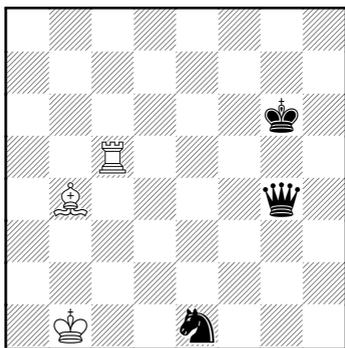
Può catturare solo l'Alfiere bianco.

L'Alfiere

Anche il movimento dell'Alfiere è molto facile. Questo pezzo si muove solamente in diagonale.

Come la Donna e la Torre può fare spostamenti brevi o lunghi e catturare i pezzi avversari che si trovano sulla sua strada.



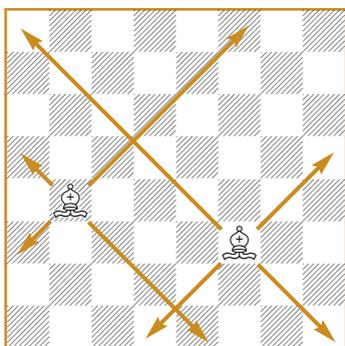


Domanda

In quante caselle può andare l'Alfiere bianco? Quale pezzo avversario può catturare?

Risposta

L'Alfiere può andare in 5 caselle, compresa quella occupata dal Cavallo nero, catturandolo.



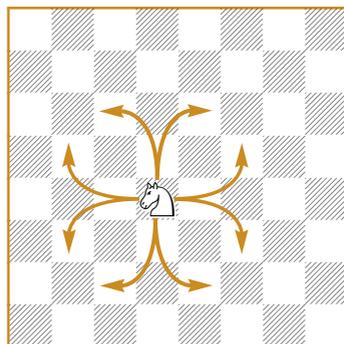
Ti sei accorto che ogni Alfiere, muovendosi, rimane sempre su caselle dello stesso colore?

Prova a muovere i due Alfieri: uno resterà sempre su caselle bianche e l'altro sempre su caselle nere.

Il Cavallo

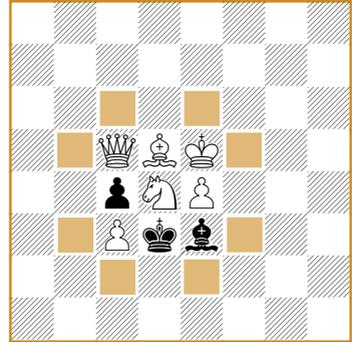
Ecco un pezzo molto simpatico, ma con un movimento un po' bizzarro. Il Cavallo si muove di due passi in avanti, indietro o di lato e poi "svolta" di un altro passo a destra o a sinistra.

Si può anche dire che il Cavallo, quando muove, fa prima un passo di Torre e poi un passo di Alfiere.



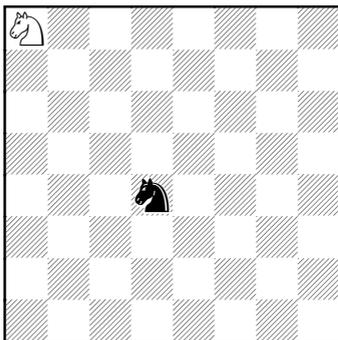
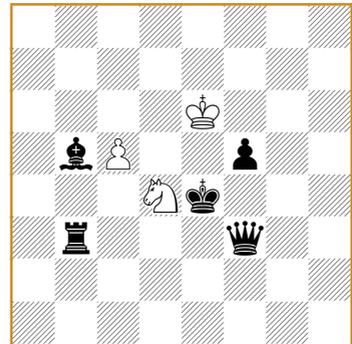
Il Cavallo è l'unico pezzo che può scavalcare gli altri pezzi, sia quelli del suo colore che quelli dell'avversario.

In questa posizione il Cavallo bianco è circondato da altri pezzi bianchi e neri, ma per lui non è un problema: come un cavallo vero, può saltare e raggiungere ciascuna delle 8 caselle indicate.



Come tutti gli altri pezzi, un Cavallo può catturare un avversario che si trova nella sua casella di arrivo.

Qui il Cavallo bianco può catturare uno dei seguenti pezzi neri: Donna, Pedone, Alfieri, Torre.



Domanda

In quante caselle può muovere il Cavallo bianco? E il Cavallo nero?

Risposta

Il Cavallo bianco può scegliere soltanto tra 2 mosse, perché si trova nell'angolo; quello nero può scegliere tra 8 mosse possibili.

