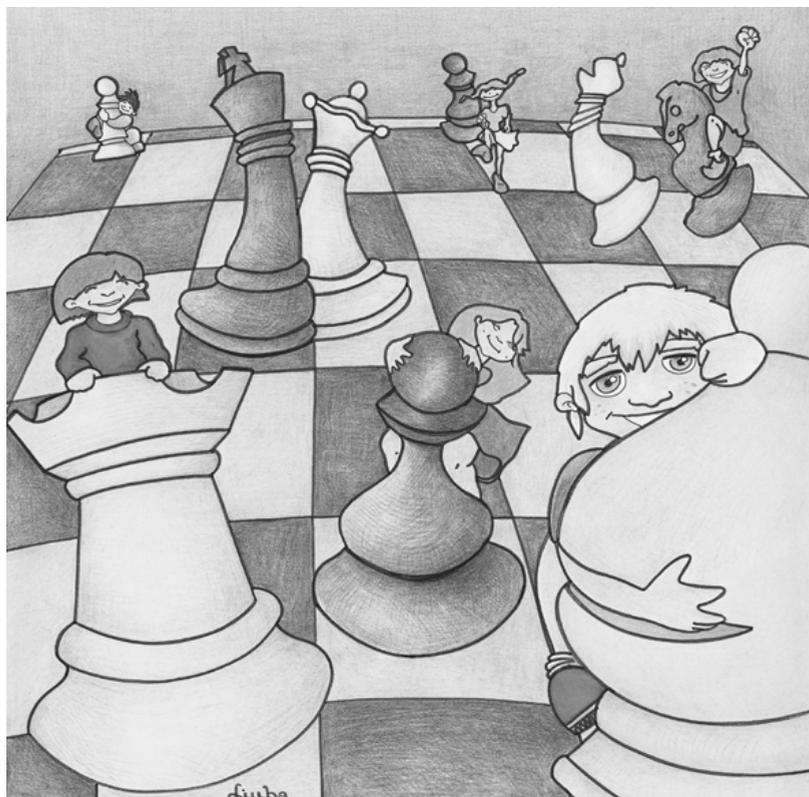


Roberto Messa e Maria Teresa Mearini

# Il Gioco degli Scacchi



Messaggerie

Scacchistiche

# Indice

---

<b>La scacchiera e i pezzi</b>	<b>5</b>
La scacchiera 5 – I pezzi 6	
<b>Come si muovono i pezzi</b>	<b>8</b>
Il Re 8 – La Donna 11 – La Torre 13 – L’Alfiere 13 – Il Cavallo 14 – Il Pedone 16	
<b>Scacco al Re e Scacco Matto</b>	<b>21</b>
Lo Scacco al Re 21 – Lo Scacco Matto 23 – Test sullo Scacco Matto 27 – La partita Patta 29	
<b>La Partita</b>	<b>31</b>
<b>Regole speciali</b>	<b>37</b>
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	
<b>Lezioni di perfezionamento</b>	<b>49</b>
La forza dei pezzi 49 – Il cambio 50 – Attacco e difesa 51 – Chi ben comincia... 53 – La strategia e il piano di gioco 54 – Il linguaggio scacchistico 55	
<b>La tattica</b>	<b>59</b>
Attacco doppio 59 – Forchetta 61 – Infilata 62 – Inchiodatura 62 – Scacco di scoperta 66 – Scacco doppio 67 – Intrappolamento di un pezzo 69 – Adescamento 69 – Deviazione 72 – La promozione del Pedone 73 – Scacco Matto del corridoio 74 – Attacchi contro l’arrocco 74 – Test sullo Scacco Matto 76	
<b>Apertura e Centro di Partita</b>	<b>77</b>
La Partita di Re 77 – Altre Difese dopo 1. e2-e4 pag. 81 – La Partita di Donna e le Difese Indiane 83	
<b>Il Finale</b>	<b>85</b>
I finali fondamentali 86 – Il Pedone libero 90 – La regola del quadrato 91 – Pedoni liberi e avanzati 94 – Lo Zugzwang 94	
<b>Esercizi</b>	<b>97</b>
<b>Schede e quiz</b> Un gioco molto antico 19 – Gioco-quiz: percorso a ostacoli 20 – Dall’India alla Persia, infine in Europa 26 – Gioco-quiz: acchiappali tutti 30 – Rinascimento scacchistico 35 – I campioni del mondo di scacchi 36 – Pezzo toccato, pezzo mosso 42 – Punteggiatura scacchistica e notazione abbreviata 57 – Gli scacchi nel terzo millennio: sport e computer 58 – Gioco-quiz: caccia al tesoro 58 – Come si fa un torneo 84 – Piccolo vocabolario scacchistico 95	

# La scacchiera e i pezzi

---

Conosci gli scacchi?

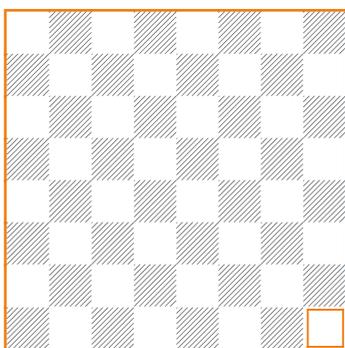
Si tratta di un gioco molto antico, ma anche molto moderno.

Oggi, come mille anni fa, ci sono giocatori di scacchi in tutto il mondo, e di ogni età. Tutti possono giocare: 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

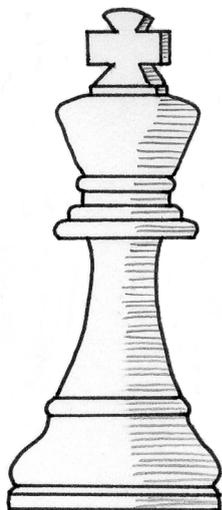
La scacchiera è una tavola quadrata suddivisa in 64 caselle, metà bianche e metà nere.



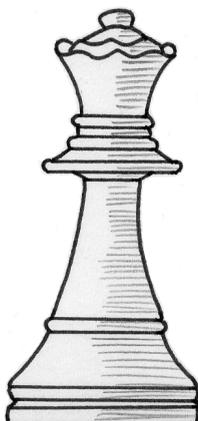
Quando cominci a giocare, prima di disporre i pezzi sulla scacchiera, devi fare attenzione che la casella nell'angolo in basso a destra sia di colore bianco. Se non è così, gira la scacchiera e mettila nella giusta posizione.

## I pezzi

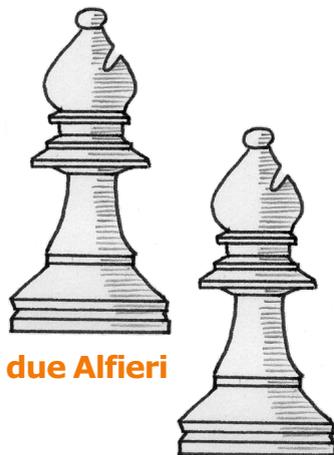
Ciascuno dei due avversari dispone di 16 pezzi. Impara i loro nomi.



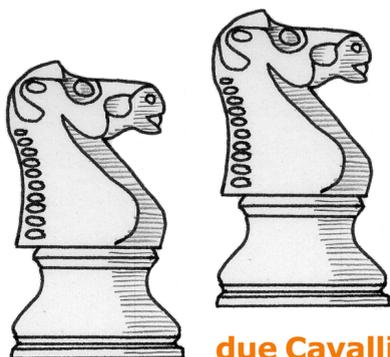
**il Re**



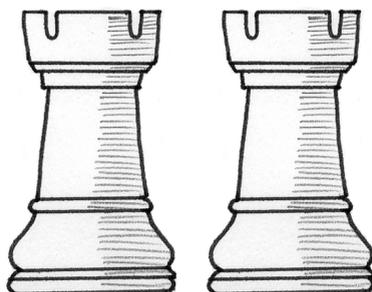
**la Donna**



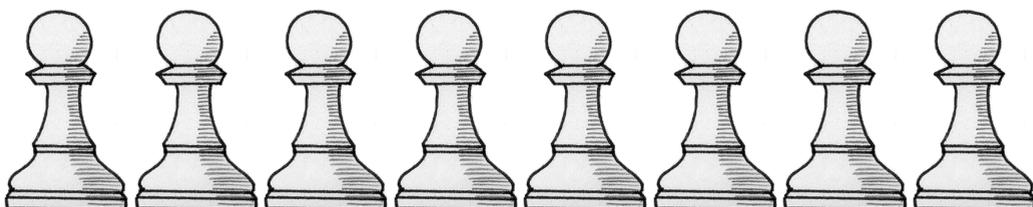
**due Alfieri**



**due Cavalli**



**due Torri**

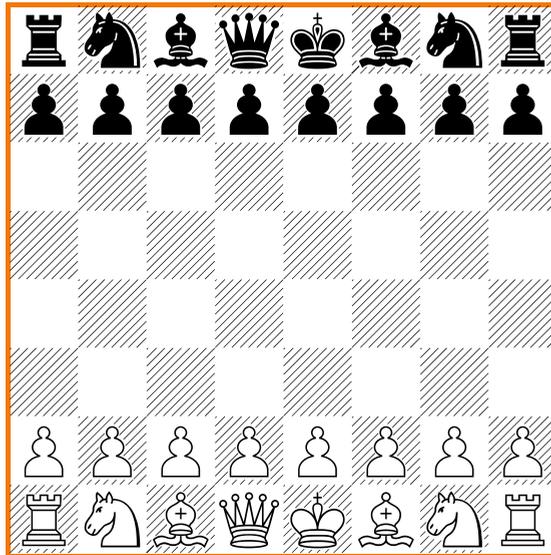


**otto Pedoni**

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

<b>Re bianco</b>		<b>Re nero</b>	
<b>Donna bianca</b>		<b>Donna nera</b>	
<b>Torre bianca</b>		<b>Torre nera</b>	
<b>Alfiere bianco</b>		<b>Alfiere nero</b>	
<b>Cavallo bianco</b>		<b>Cavallo nero</b>	
<b>Pedone bianco</b>		<b>Pedone nero</b>	

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.

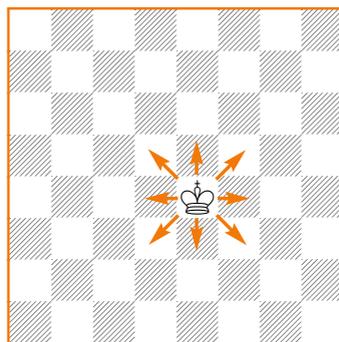
# Come si muovono i pezzi

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.

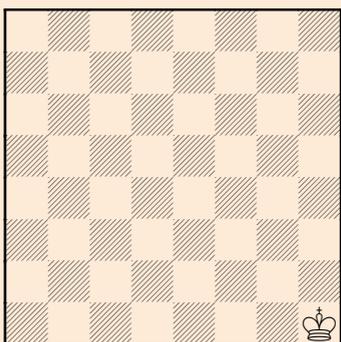
## Il Re

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.

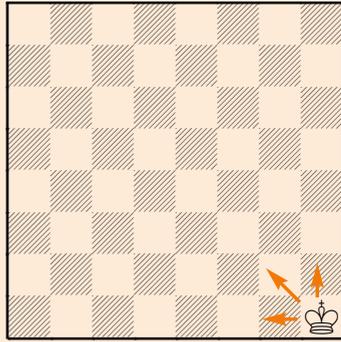


Ora prova tu. Quello che segue è il primo esercizio di questo libro.



Domanda

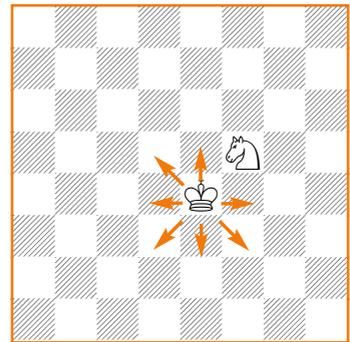
In quali caselle può andare il Re bianco?



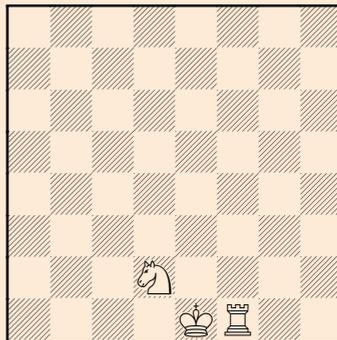
Risposta

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.

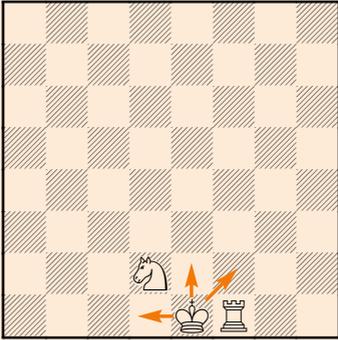


Il Re non può muovere nella casella occupata dal suo Cavallo, ma solo nelle caselle indicate.



Domanda

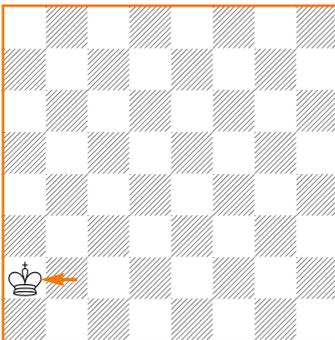
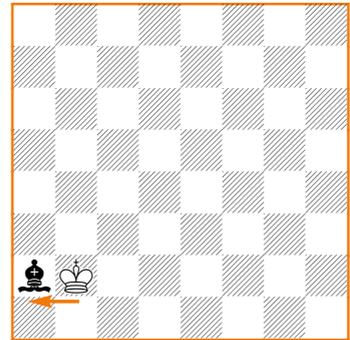
In quali caselle può andare il Re bianco?



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.

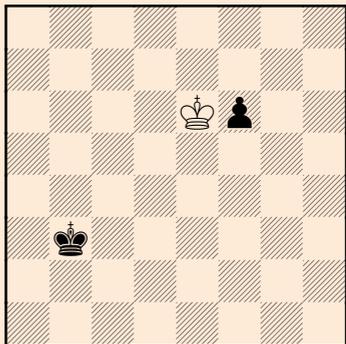


Il pezzo dell'avversario viene tolto dalla scacchiera e il Re si mette al suo posto.

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.

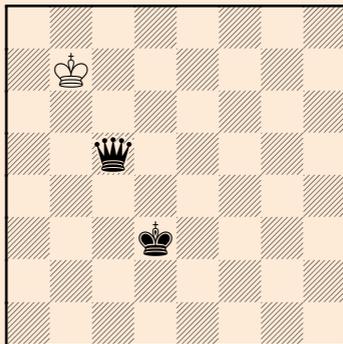


Domanda  
Il Re bianco può catturare il Pedone nero?

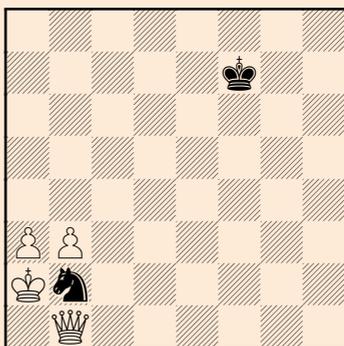
Risposte

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

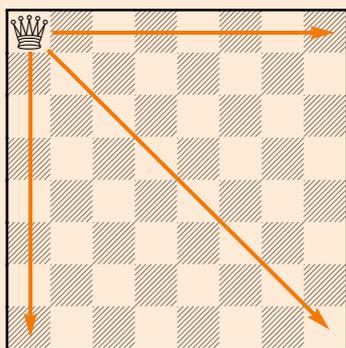
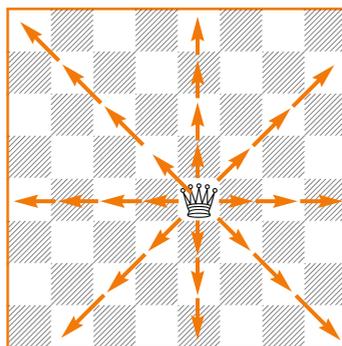
Il Re può catturare il Cavallo o spostarsi nella casella d'angolo.

## 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.

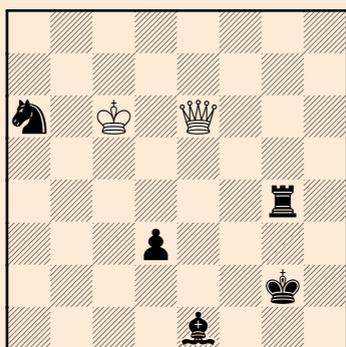


**Domanda**

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.