

INDICE

- **Materiale e preparazione**
- **Obiettivo**
- **Come si gioca**
 - Movimento della Torre
 - Movimento dell'Alfiere
 - Movimento della Regina
 - Movimento del Re
 - Movimento del Cavallo
 - Movimento del Pedone
- **Come si cattura**
- **Scacco e Scacco Matto**
- **Regole Speciali**
 - Arrocco
 - Promozione
 - En Passant
- **Condizione di Parità**
- **Notazione algebrica**
- **Aperture**
- **Trappole in Apertura**
 - Il Matto del Barbiere
 - Il Matto dello Stolto
- **Valore dei Pezzi**
- **Tornei Ufficiali**
- **Problemi Scacchistici**

MATERIALE E PREPARAZIONE

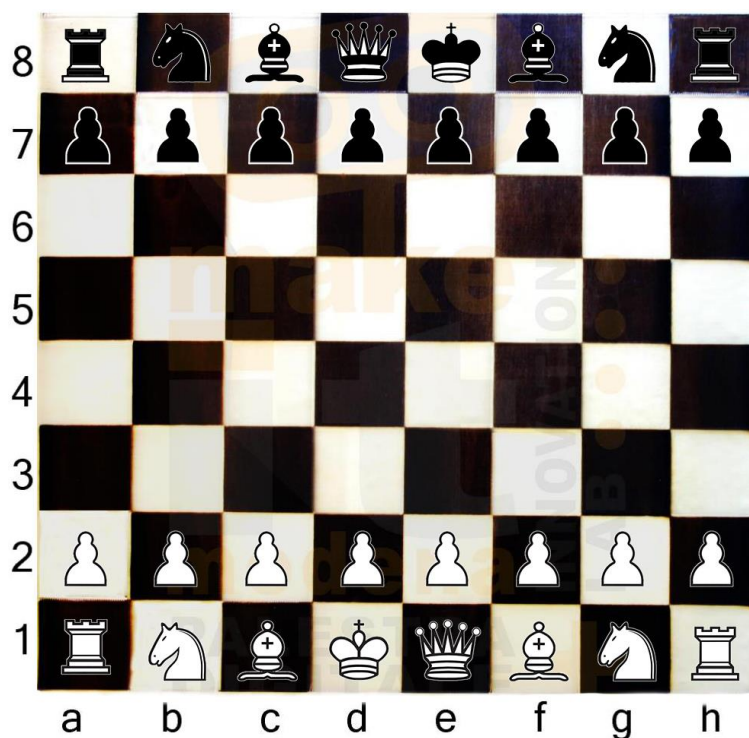
Il gioco è composto da una scacchiera formata da 64 caselle di due colori alternati e da 32 pezzi divisi in bianchi e neri.

Ogni set è composto da:

1	Re	1									Regina
2			Torri		2		Alfieri		2		Cavalli
8											Pedoni

La scacchiera va posizionata in modo che ogni giocatore abbia la casella in basso a destra di colore bianco.

All'inizio della partita i pezzi vanno collocati nel modo seguente:



Per evitare di confondere la posizione tra Re e Regina basta ricordare che la Regina va collocata nella casella del proprio colore

OBIETTIVO

Gli scacchi è un gioco di strategia a turni per due giocatori il cui obiettivo è quello di attaccare il Re avversario impedendogli di sottrarsi alla cattura, condizione detta Scacco Matto (Checkmate)

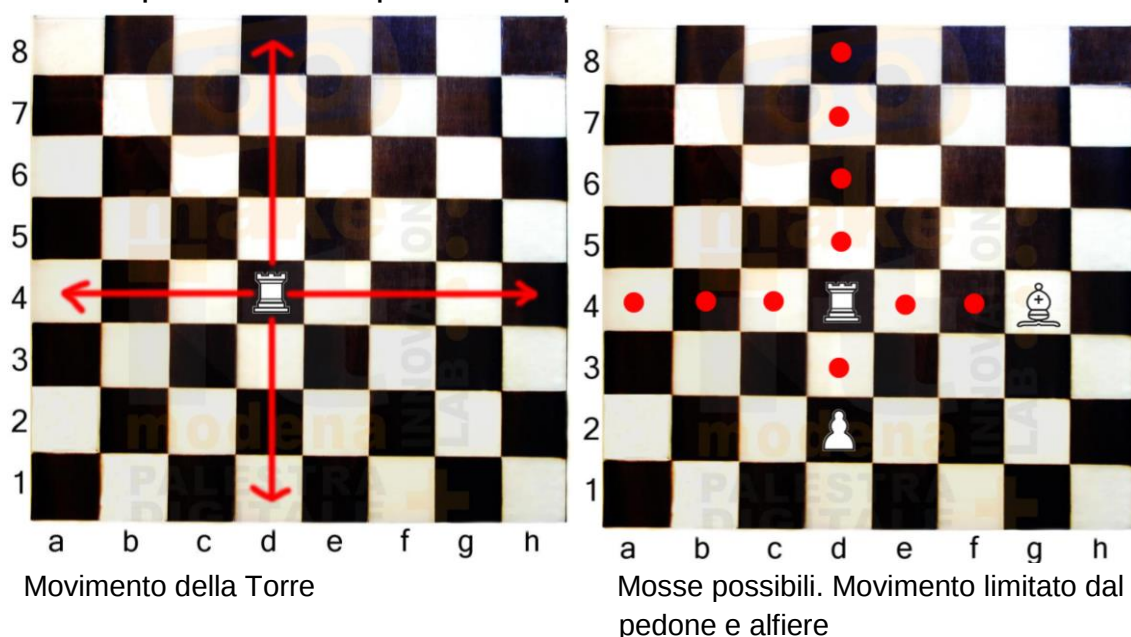
COME SI GIOCA

La prima mossa è sempre data al bianco. Ognuno dei 6 differenti tipi di pezzi si muove in modo diverso:

Movimento della Torre:

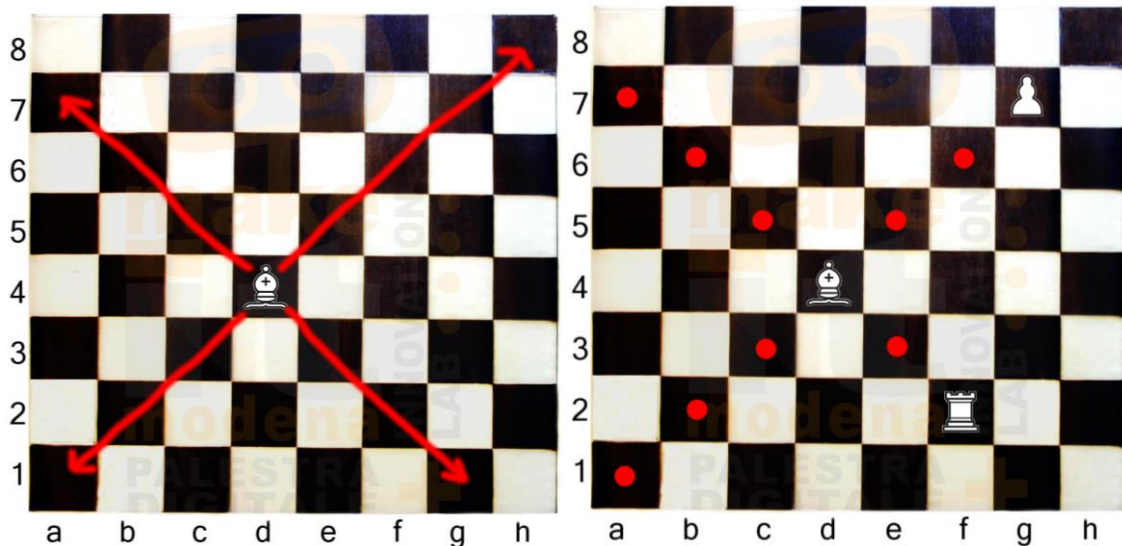
La **Torre** si può muove sia in verticale che in orizzontale in qualsiasi direzione e in una sola mossa può attraversare più caselle contemporaneamente.

La Torre non può saltare sopra ad altri pezzi.



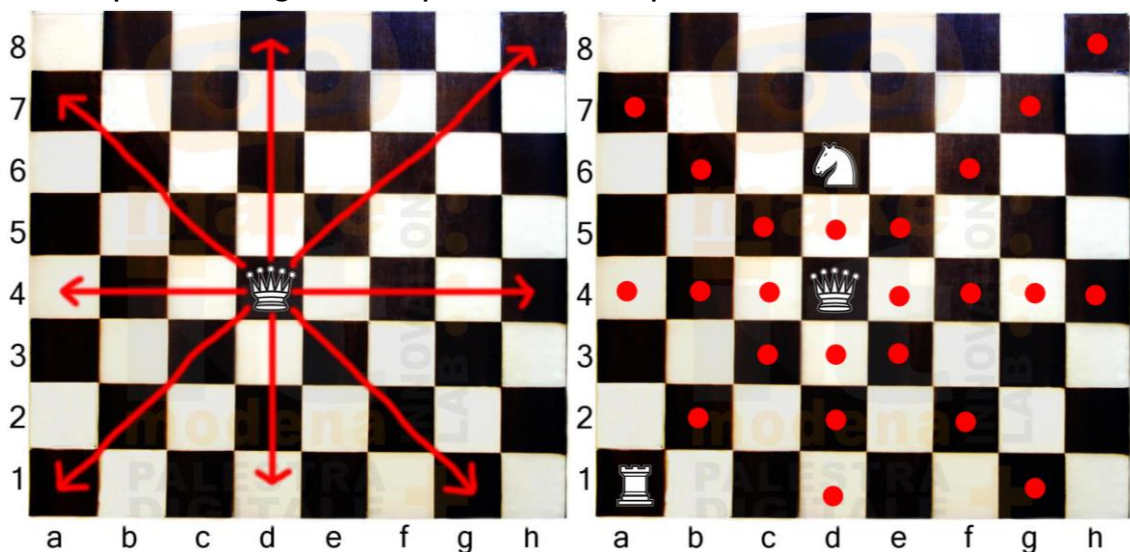
Movimento dell'alfiere:

L'**Alfiere**, a differenza della Torre, può muoversi solo in diagonale, sia avanti che all'indietro. Con una sola mossa può attraversare più case contemporaneamente sempre che non ci sia un altro pezzo che ne blocchi il passaggio.



Movimento della Regina:

La **Regina** è il pezzo più potente del gioco e si può muovere in orizzontale, verticale e diagonale in qualsiasi direzione. Come per l'alfiere e la torre se incontra un pezzo lungo il suo percorso non può attraversarlo

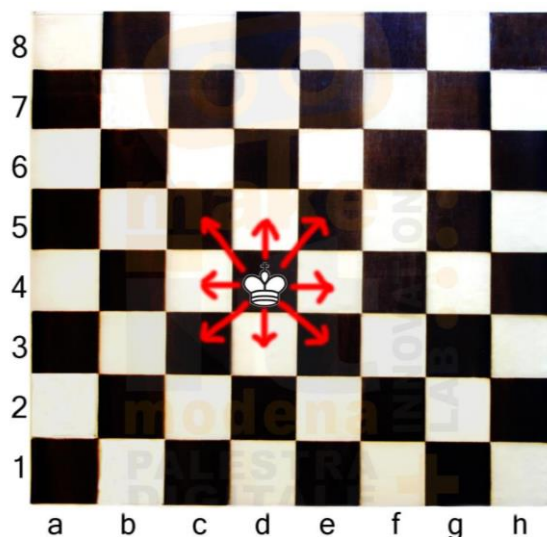


Per capire il movimento della Regina pensate alle mosse dell'Alfiere e della Torre. La Regina ne imita i movimenti!

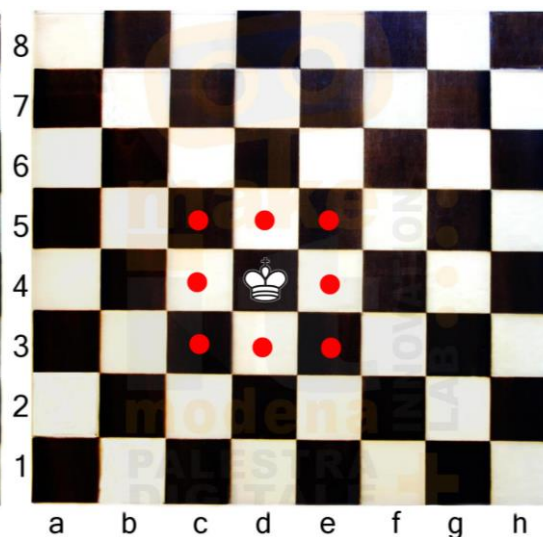
Il movimento della Regina è limitato nella colonna d dal cavallo. Inoltre non può andare nella casella dove c'è la Torre

Movimento del Re:

Il **Re** si può muovere di una sola casella in qualsiasi direzione



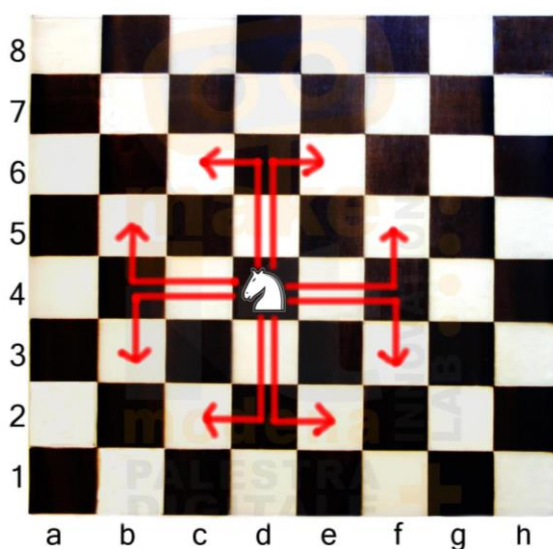
Il Re ha un movimento molto limitato



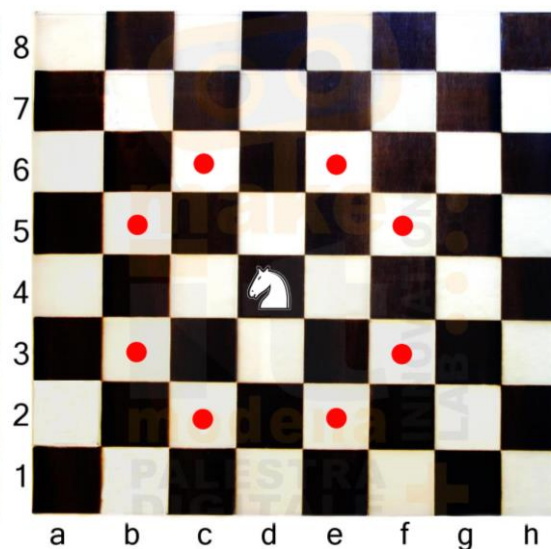
Il Re ha il controllo solo delle case adiacenti

Movimento del Cavallo:

Il **Cavallo** si muove con un movimento detto ad “L”, cioè si sposta di due caselle (in orizzontale o verticale) e poi una a destra o a sinistra ed è l'unico elemento del gioco in grado di saltare gli altri pezzi



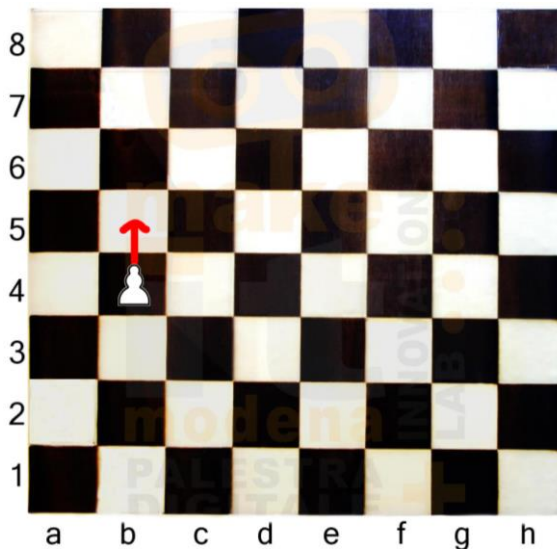
Movimento a “L” del cavallo



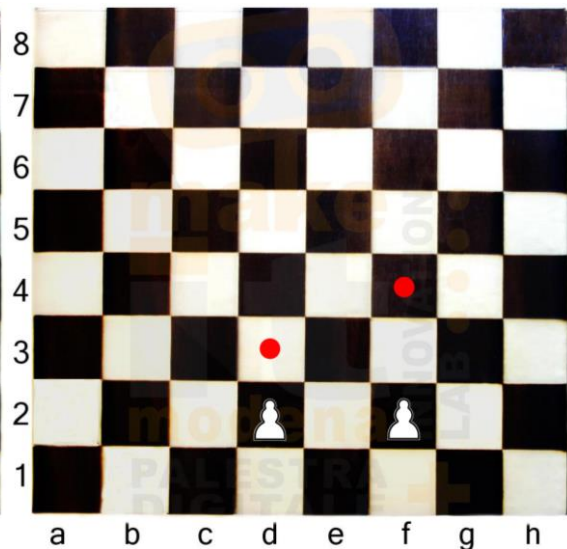
Case controllate dal cavallo. Notare che il cavallo iniziando il movimento su una casa scura, può atterrare solo su case chiare

Movimento del Pedone:

Il **Pedone** può muoversi solo di una casella alla volta e solo in avanti.
 Nel caso si trovasse ancora nella posizione di partenza può muoversi di due caselle.



Movimento del Pedone



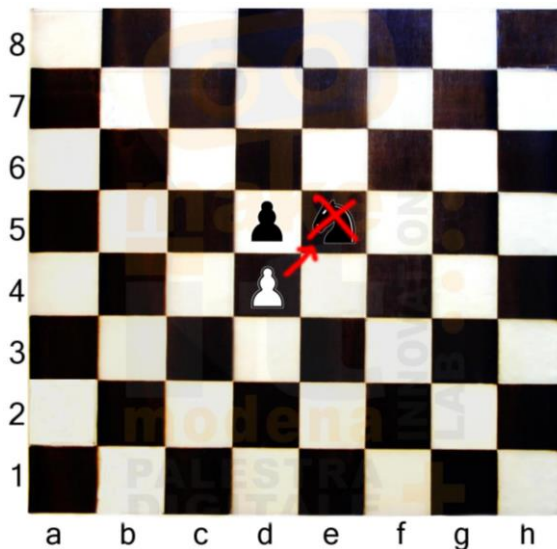
Il Pedone può scegliere se fare uno o due passi perchè è la sua prima mossa

COME SI CATTURA

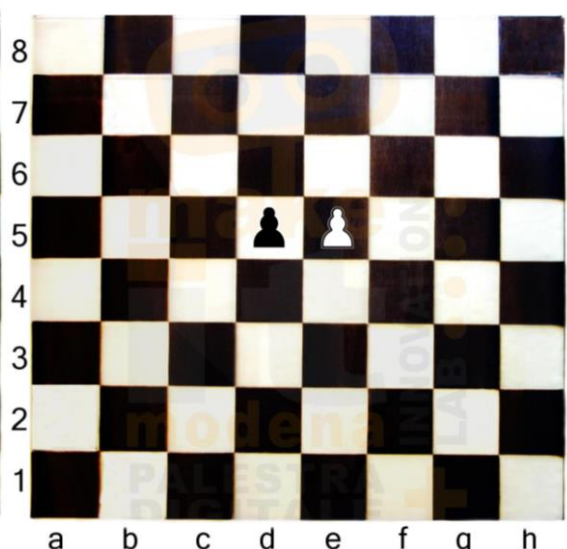
Per “mangiare” un pezzo avversario e quindi eliminarlo dal gioco basta muovere un proprio pezzo nella casella di quello che si vuole mangiare.

L'unica eccezione sono i pedoni che mangiano solo in diagonale.

Ricordate che nessun pezzo può mangiare, in una sola mossa, più pezzi contemporaneamente!



Il Pedone bianco non può proseguire il movimento a causa del pedone nero che

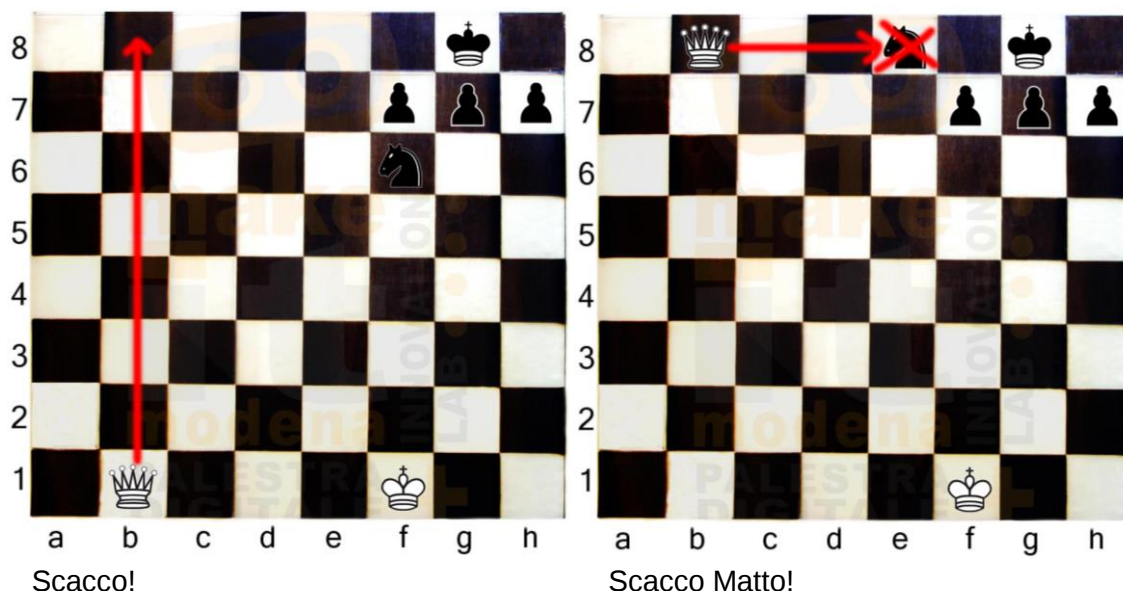


Può superare il pedone mangiando il Cavallo guadagnando così anche materiale

gli blocca la strada.

SCACCO E SCACCO MATTO

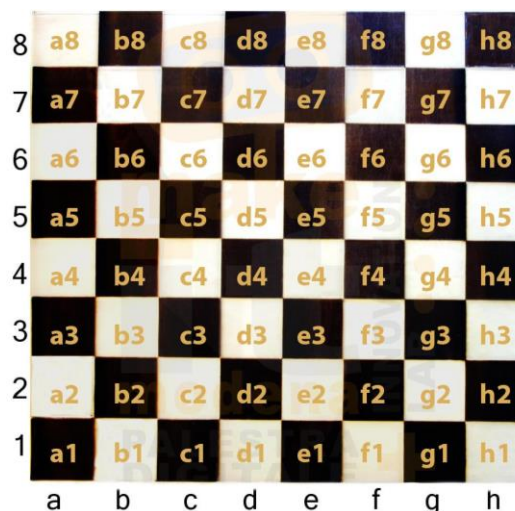
Il Re è sotto Scacco quando è attaccato da uno o più pezzi dell'avversario. Lo Scacco Matto deve essere evitato immediatamente spostando il Re o proteggendolo con un'altro pezzo. Se ciò non riesce il giocatore perde la partita. Nell'esempio seguente vediamo come il nero si protegge dal primo



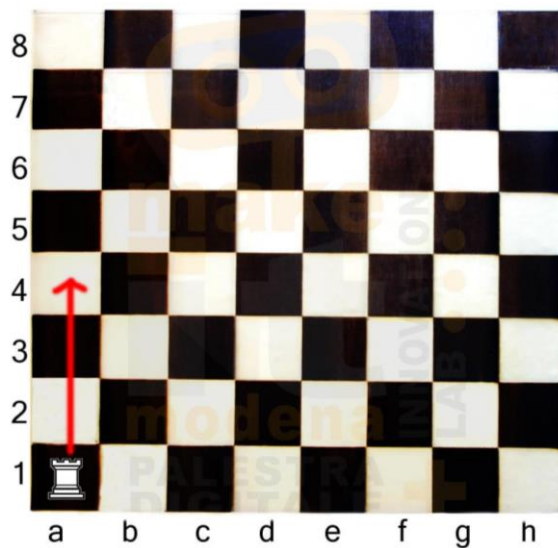
NOTAZIONE ALGEBRICA

In questo manuale per descrivere il movimento dei pezzi si fa uso della notazione algebrica: ogni casella (casa) della scacchiera è identificata univocamente da una lettera e da un numero: la lettera indica la colonna, il numero la traversa.

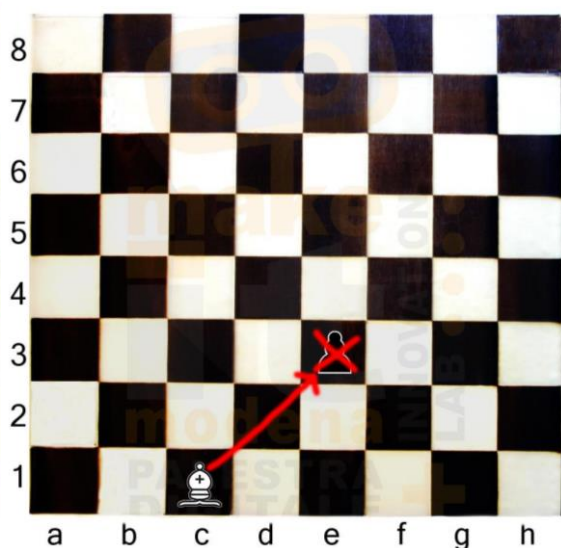
Di conseguenza, la prima casa in basso a sinistra è a1 mentre l'ultima casa in alto a destra è h8.



Per indicare una mossa si utilizza l'iniziale del pezzo in maiuscolo e il "nome" della casa di arrivo: ad esempio Ta4 indica che spostato la Torre nella casella a4. Quando un pezzo "mangia" un pezzo avversario si mette una x tra l'iniziale del nome e la casa di destinazione: ad esempio Axe3 indica che l'Alfiere ha catturato in e3.



Ta4: spostato la Torre nella casella a4



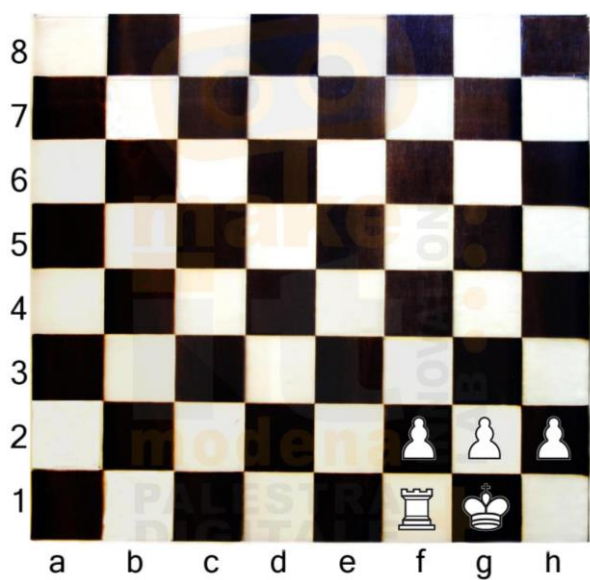
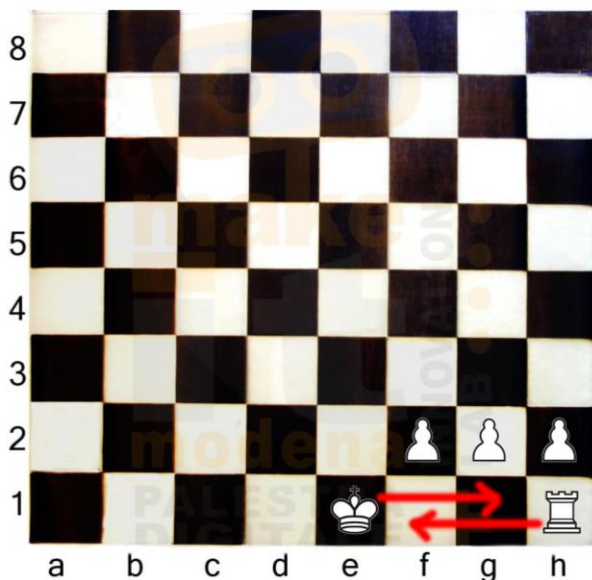
Axg5: Alfiere ha catturato il Pedone in e3

Lo Scacco viene indicato con un + e lo Scacco Matto invece con #

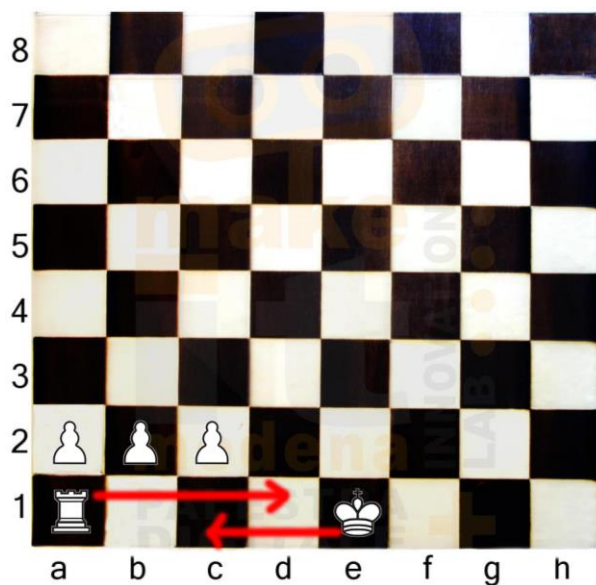
REGOLE SPECIALI

ARROCCO: l'Arrocco rappresenta l'unico caso in cui si possono muovere due pezzi con una sola mossa. I pezzi coinvolti sono il Re e la Torre.

Se l'Arrocco è fatto dalla parte della Regina è chiamato *Arrocco Lungo*, se è fatto dalla parte del Re è chiamato *Arrocco corto*.

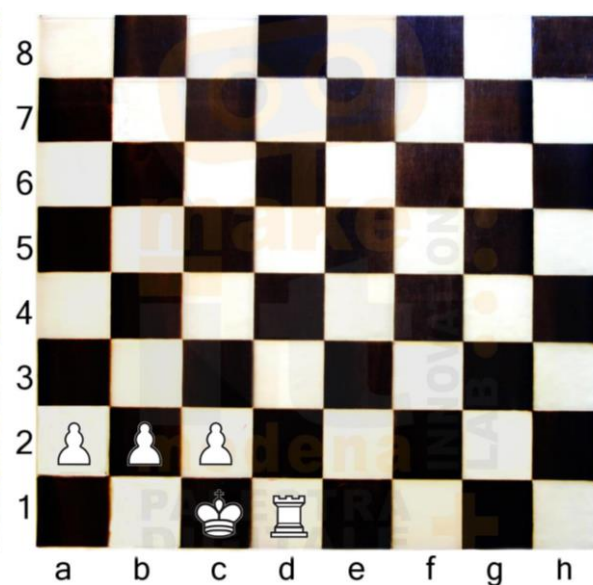


Re pronto per Arroccare



Re pronto per Arroccare

Arrocco corto completato



Arrocco lungo completato

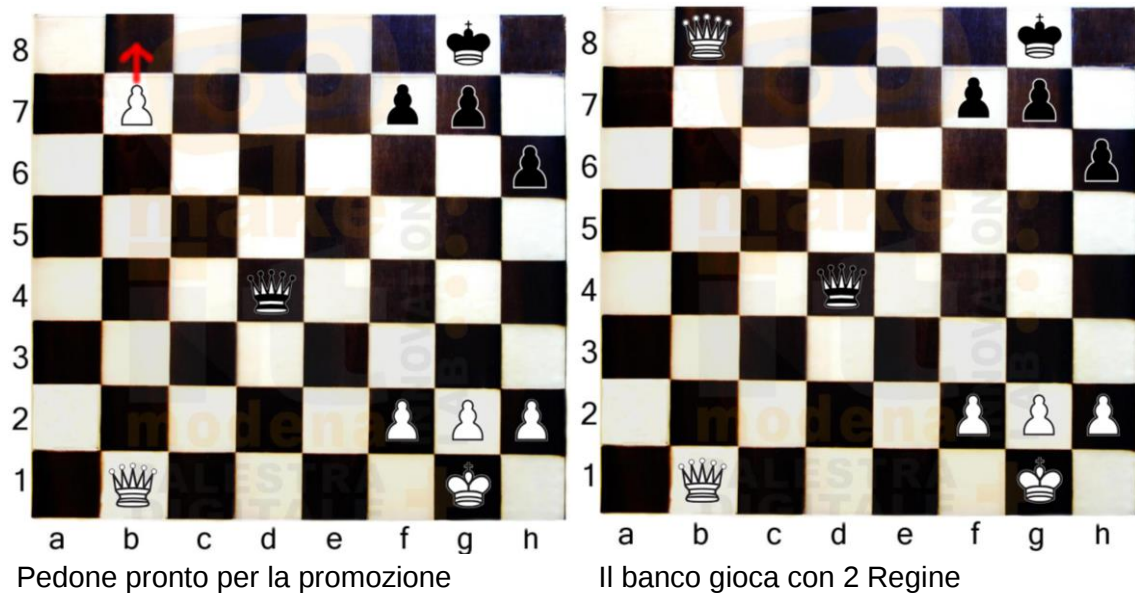
Perché l'Arrocco possa essere fatto deve rispettare certe condizioni:

- Occorre che non si sia mai mosso precedentemente né il re né la torre con cui si fa l'arrocco;
- Non ci devono essere pezzi fra il re e la torre.
- Il Re non deve essere sotto scacco
- Le caselle tra la Torre e il Re non devono essere minacciate da nessun pezzo avversario

Il nome della mossa dell'arrocco trova origine nel termine "rocca", sinonimo di torre e fortificazione

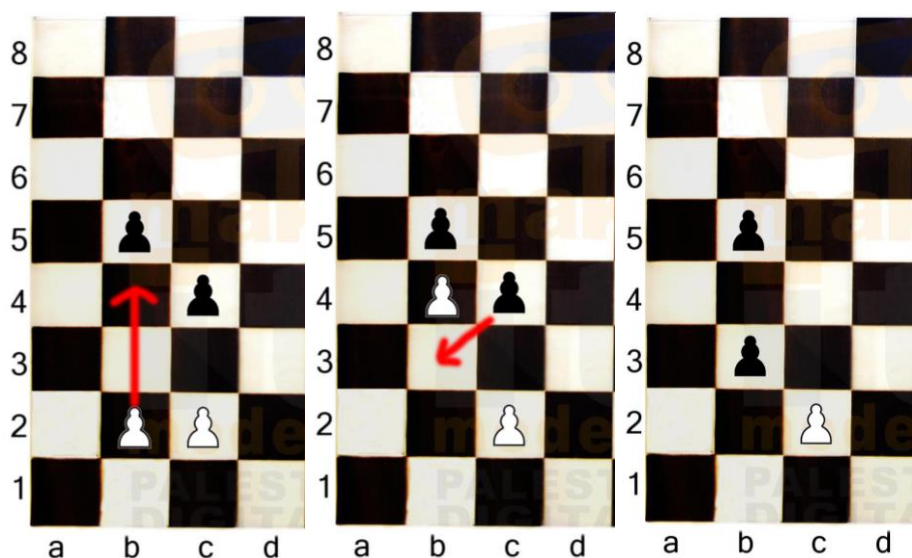
PROMOZIONE DEL PEDONE: Se il pedone riesce ad arrivare nell'ultima fila della scacchiera il giocatore può cambiarlo con il pezzo che desidera. Quasi sempre si promuove il pedone in Regina, anche perché è il pezzo più potente, ma possono capitare alcune situazioni in cui è più conveniente scambiarlo con un alfiere o un cavallo.

Come vediamo in questo simpatico esempio anche se la nostra regina è ancora in gioco è possibile promuovere il nostro pedone in un'altra Regina.



Teoricamente è possibile arrivare ad avere nel nostro schieramento ben 9 regine se si riuscisse a promuovere tutti i nostri pedoni.

EN PASSANT: Questa regola speciale coinvolge esclusivamente i pedoni. Quando un pedone muovendosi di due passi (quindi per la prima volta) finisce esattamente accanto ad un pedone avversario, nella mossa successiva quest'ultimo può catturarlo come se si fosse mosso di un solo passo



CONDIZIONE DI PARITÀ

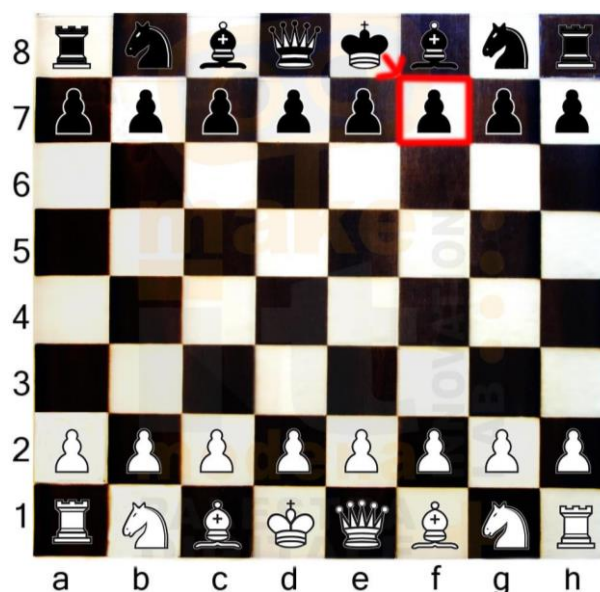
E' possibile chiedere la patta all'avversario in qualsiasi momento ma ci sono alcune condizioni che fanno finire la partita automaticamente in parità:

- Se si compiono 50 mosse fra i due giocatori senza catturare nessun pezzo
- Se il giocatore è "affogato" cioè non può muovere nessun pezzo, ma il suo Re non è sotto scacco.
- Se nella scacchiera rimangono solo i seguenti pezzi:
 - Re contro Re;
 - Re e Cavallo contro Re;
 - Re e Alfiere contro Re;
 - Re e Alfiere contro Re ed Alfiere;
 - Re e 2 Cavalli contro Re;
 - Re e Cavallo contro Re e Cavallo;
 - Re e Alfiere contro Re e Cavallo;

TRAPPOLE IN APERTURA

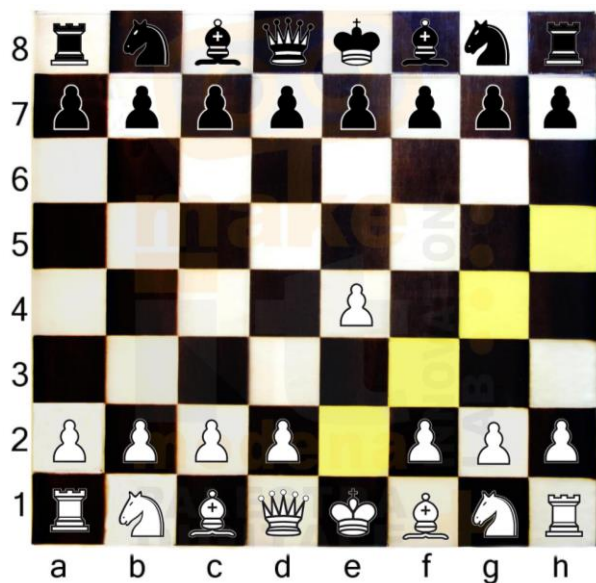
Il matto del barbiere:

Trappola che sfrutta la debolezza della casa f7 difesa solo dal Re nero.

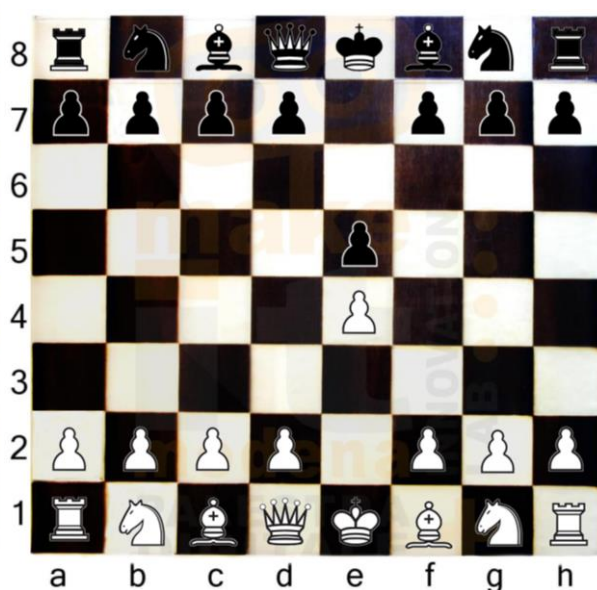


Un possibile svolgimento della partita è il seguente:

1. e4 e5;

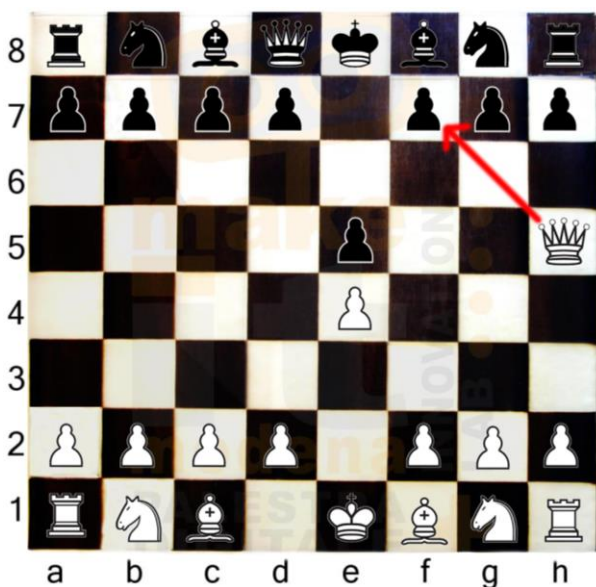


Il bianco muove il Pedone di Re per liberare la diagonale alla Regina

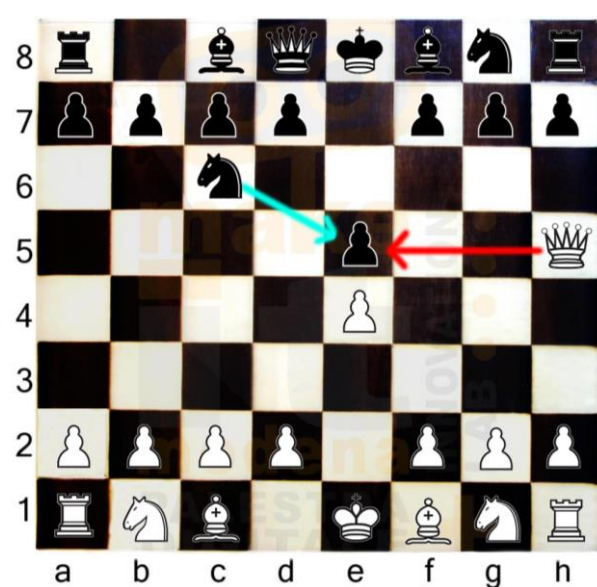


Il nero muove in maniera speculare il suo Pedone

2. Dh5 Cc6;

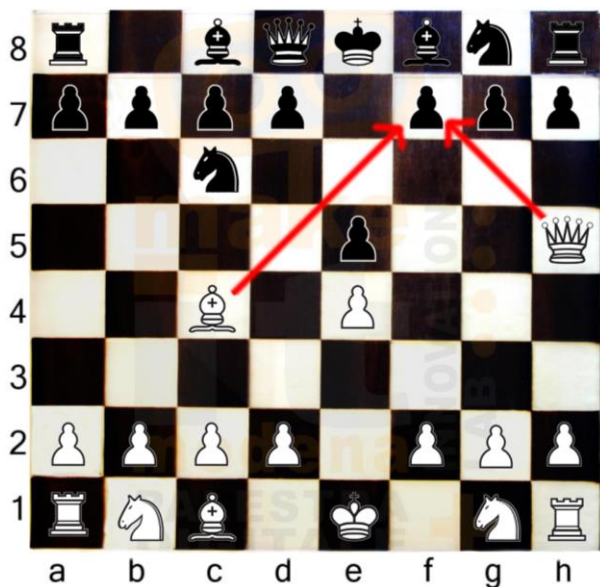


Il bianco sposta la Regina preparando l'attacco alla casa f7

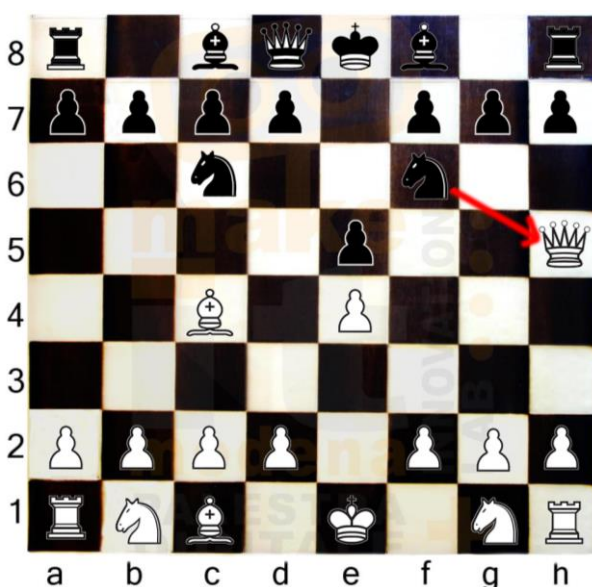


Il nero sposta il Cavallo in c6 per proteggere il suo Pedone minacciato dalla regina

3. Ac4 Cf6;

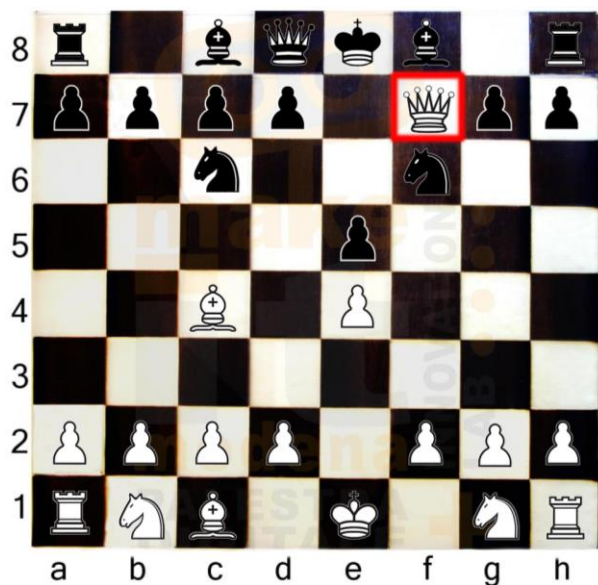


Il bianco sviluppa l'Alfiere preparando il doppio attacco sulla casa f7



Il nero prova a scacciare la Regina portando il secondo Cavallo nella casa f6

4. Dxf7#



La Regina mangia il pedone nella casa f7 dando Scacco Matto

Come può essere evitato questo matto?

Soluzione:

3. ...g6

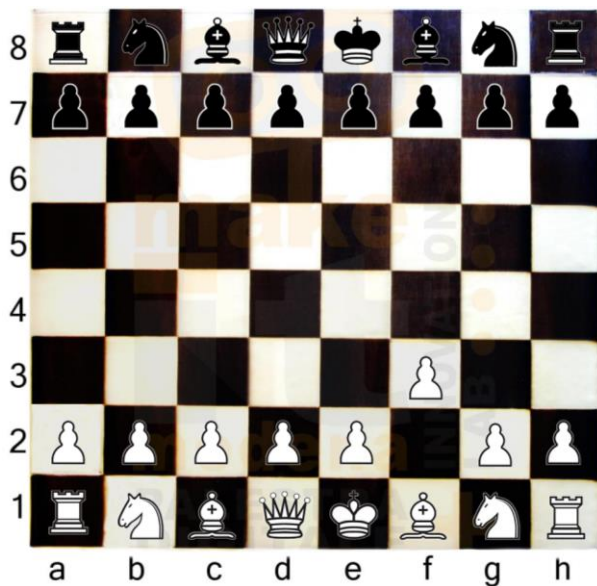
4. Df3 Cf6

Il nome di questa trappola derivare dal fatto che l'attacco combinato della Regina e dell'Alfiere agiscano come le due lame della forbice del barbiere.

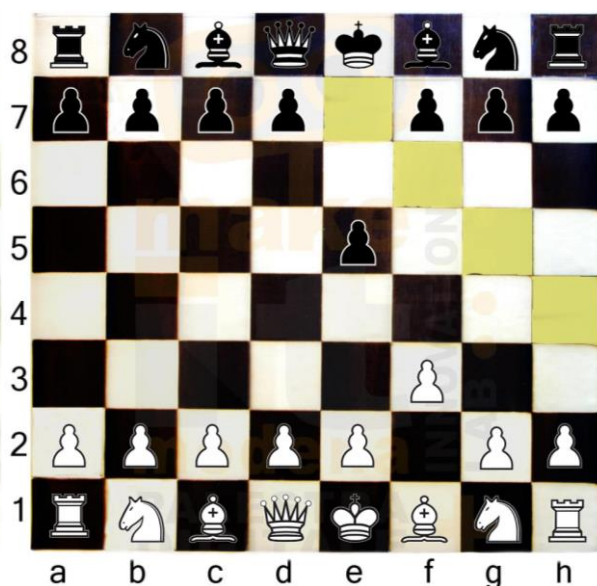
Il matto dello stolto:

Anche se è difficile che avvenga in gioco, questa trappola è famosa perché è possibile fare Scacco Matto in sole due mosse:

1. f3 e5

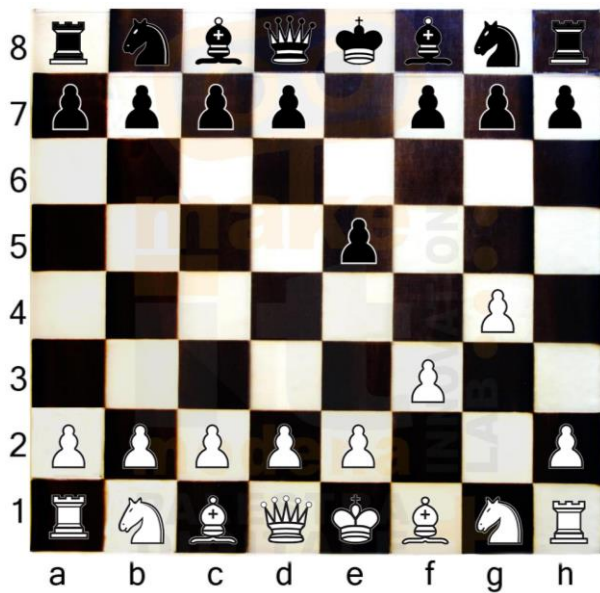


Il bianco sposta il Pedone in f3

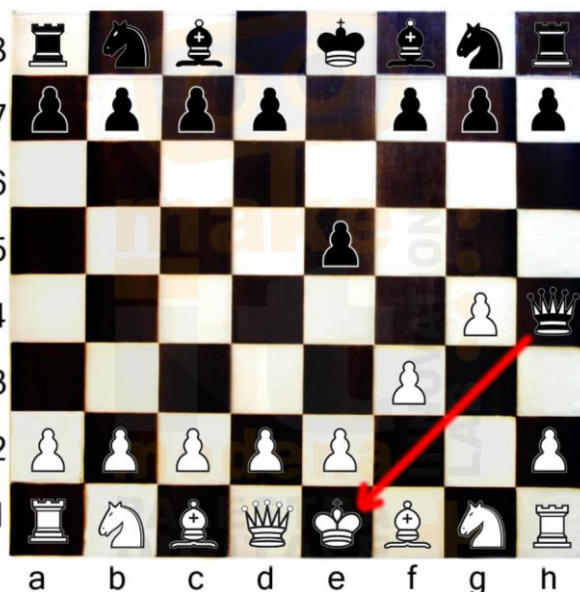


Il nero muove il Pedone in e5 per liberare la diagonale alla Regina nera

2. g4 Dh4#



Il bianco sposta il Pedone in g4



Il nero attua la trappola spostando la Regina in h4. Il Re non ha possibilità di fuga e non può essere protetto da nessun pezzo. Scacco Matto!

VALORE DEI PEZZI

Negli scacchi non tutti i pezzi sono uguali in forza. Come potete intuire la regina è sicuramente più potente di un pedone!

Questa tabella vi aiuterà a comprendere il diverso valore strategico che possiede ogni pezzo sulla scacchiera:

PEZZO	PUNTEGGIO
Regina	9
Torre	5
Alfiere	3
Cavallo	3
Pedone	1

Il Re non ha valore perchè senza questo hai perso!

Questo punteggio è molto utile per evitare di perdere un pezzo potente mentre se ne difende uno più debole.

Impara a conoscere il valore di ogni pezzo e proteggili di conseguenza!

"Tu puoi imparare molto di più da una tua partita che hai perso piuttosto da una in cui hai vinto, e dovrai perdere centinaia di partite prima di diventare un buon giocatore." José Capablanca

TORNEI UFFICIALI

Per fare tornei e quindi giocare a livello agonistico è necessaria la tessera della Federazione Scacchistica Italiana (FSI) che normalmente viene fornita dal club di scacchi a cui si è iscritti.

Per determinare la forza di ogni giocatore viene utilizzato il sistema di punteggio ELO. A seconda delle partite vinte o perse questo punteggio sarà incrementato o decrementato.

Le partite vengono raggruppate in base al tempo di riflessione totale a disposizione a ciascun giocatore.

Quando inizia la partita il giocatore che gioca col nero preme l'orologio e fa partire il timer del bianco. Il tempo decresce e quando il bianco ha fatto la mossa schiaccia l'orologio che fa arrestare il suo orologio e partire quello del nero. Se non c'è stato scacco matto, il giocatore che vede il timer raggiunge lo zero perde la partita per tempo.

La cadenza di gioco può essere:

- **a tempo lungo**: tempo di gioco di almeno 60 minuti a testa. In alcuni tornei la durata totale della partita può superare anche le 7 ore;
- **semi-lampo**: ogni giocatore ha a disposizione un tempo che varia dai 15 ai 60 minuti;
- **lampo**: il tempo di gioco minore di 15 minuti
- **bullet**: pochissimo tempo per pensare, ogni giocatore ha a disposizione non più di due minuti;

L'orologio Fischer utilizzato nei tornei:



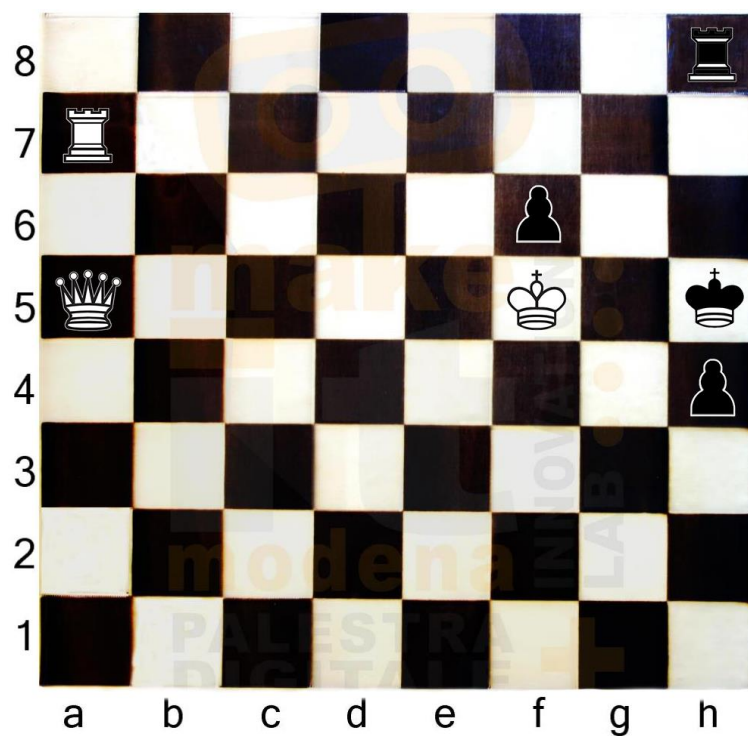
Orologio Analogico



Orologio Digitale

PROBLEMI SCACCHISTICI

Il Bianco muove e matta in 2 mosse:



SOLUZIONE:

1. Dd8 ...

A) **1. ... Txd8; 2. Th7#**

B) **1. ... Th6; 2. Dd1#**

Matteo Faietti