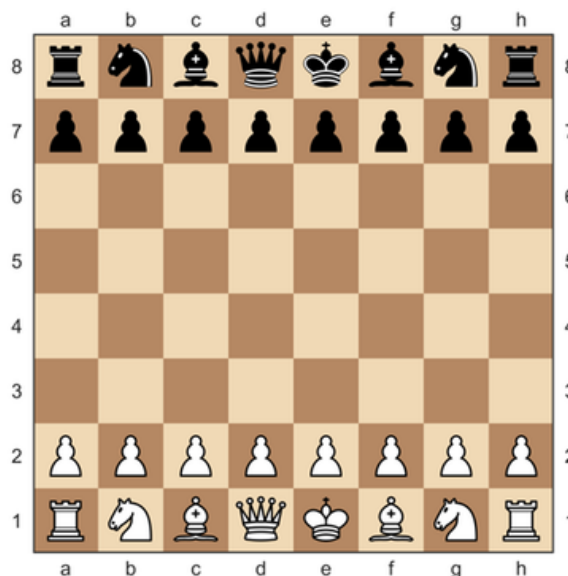


MANUALE DI SCACCHI

Una guida semplice e veloce per imparare le regole fondamentali degli scacchi e iniziare a giocare.



LA POSIZIONE INIZIALE



Ecco la disposizione dei pezzi a inizio partita.

Ogni giocatore dispone di: otto pedoni - due Torri - due Cavalli - due Alfieri - una Donna - un Re (riconoscibile dalla croce sulla corona). Confronta i pezzi reali con i pezzi come vengono rappresentati nei libri.

Osserva:

- la casella d'angolo in basso a destra deve essere bianca
- se la scacchiera ha le coordinate i bianchi stanno sul lato 1
- la Donna bianca sta sulla casella bianca, la Donna nera sulla casella scura.

Inizia sempre a giocare il Bianco.

OBIETTIVO DELLA PARTITA

La partita è vinta dal primo giocatore che riesce a fare "**scacco matto**". Si fa scacco matto quando si minaccia il Re dell'avversario e questo non può più difendersi.

Si può anche vincere se il nostro avversario:



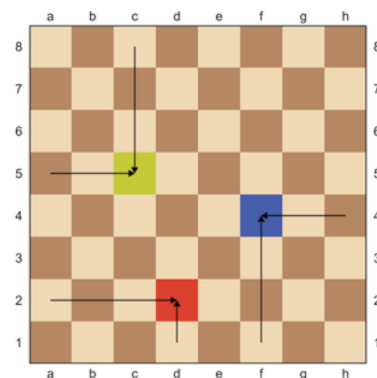
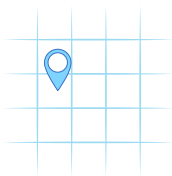
- "abbandona" (cioè si arrende prima che ci sia scacco matto)
- perde per il tempo (solo nel caso in cui si impiega un orologio degli scacchi).

LA SCACCHIERA E LE COORDINATE

La scacchiera è composta da 64 caselle, chiamate **case**. Un sistema di coordinate permette di identificare ogni casa (prima la lettera e poi il numero).

In questa figura:

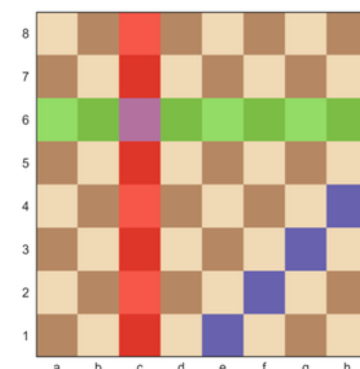
- in rosso la casa d2
- in giallo la casa c5
- in blu la casa f4



Si chiama **colonna** una fila di case verticale (nell'esempio in rosso la colonna c).

Si chiama **traversa** una fila di case orizzontale (nell'esempio in verde la sesta traversa).

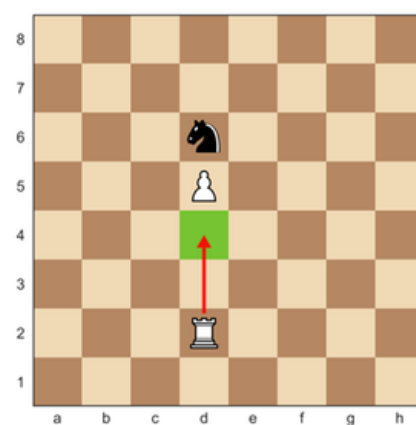
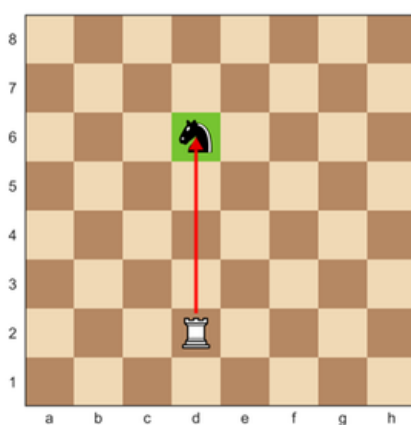
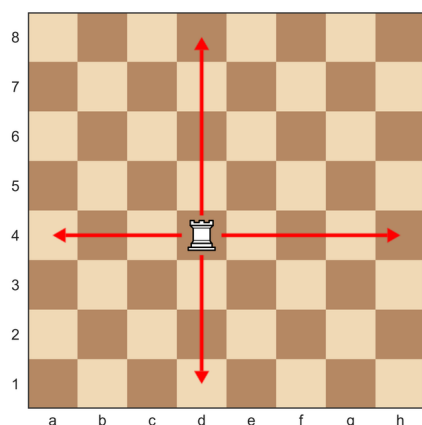
Si chiama **diagonale** una fila di case in obliquo dello stesso colore (nell'esempio la diagonale e1-h4).



COME SI MUOVONO I PEZZI E COME CATTURANO

Ogni pezzo di scacchi ha il proprio movimento. Può catturare qualunque pezzo nemico (ad eccezione del Re che ha regole speciali) occupando la casella dove si trova.

La Torre si muove in orizzontale o verticale di quante case vuole.



Nel diagramma centrale La Torre bianca può catturare il Cavallo mentre nel diagramma di destra non può perché dovrebbe "saltare" sopra un pezzo.

Nessun pezzo di scacchi può saltare sopra ai pezzi ad eccezione del Cavallo che vedremo in seguito.

L'Alfiere si muove in diagonale di quante case vuole.

A causa del suo movimento può andare solo su case di un dato colore (chiare o scure).

All'inizio della partita ogni giocatore possiede un **Alfiere campo chiaro** e un **Alfiere campo scuro**.



La Donna si muove in orizzontale, verticale o diagonale di quante case vuole.

È il pezzo più potente della scacchiera.



Il Re si muove in orizzontale, verticale o diagonale di una sola casa.

Il suo movimento lento e il fatto che è l'obiettivo principale della partita lo rende vulnerabile.

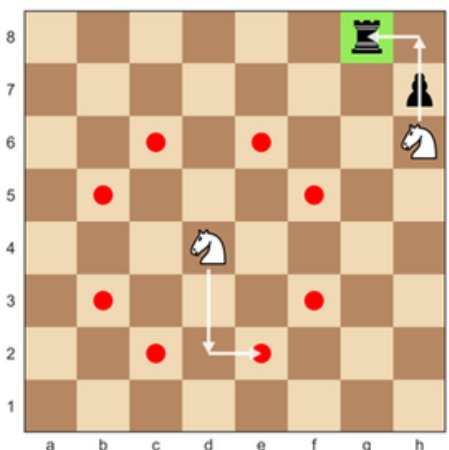
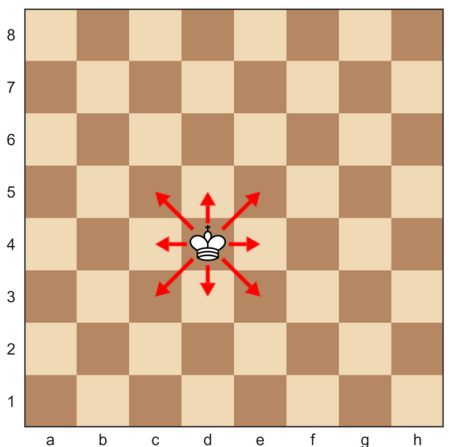
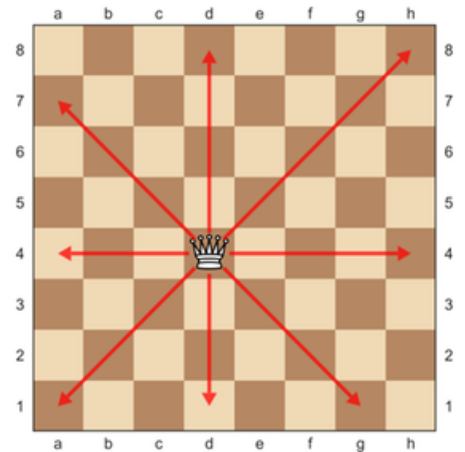
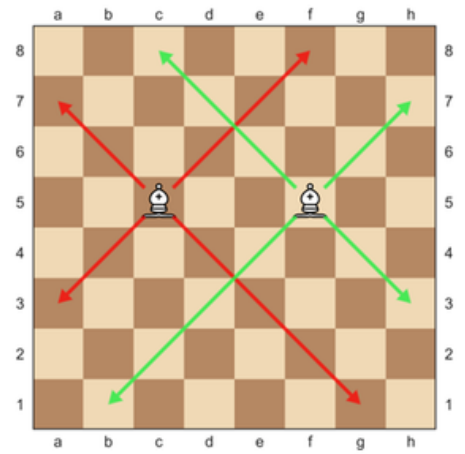
Segue delle **regole speciali** che vedremo dopo.



Il Cavallo si muove a L: due case in una direzione e una di lato (ortogonale).

Nella figura sono indicate tutte le case che il Cavallo centrale può raggiungere.

Il Cavallo è l'**unico pezzo che "salta"** sopra i pezzi propri e dell'avversario. Ad esempio il Cavallo in alto a destra può catturare la Torre nera saltando il pedone. Non può invece catturare il pedone nero perché la cattura avviene solo nella casa dove termina il suo movimento.

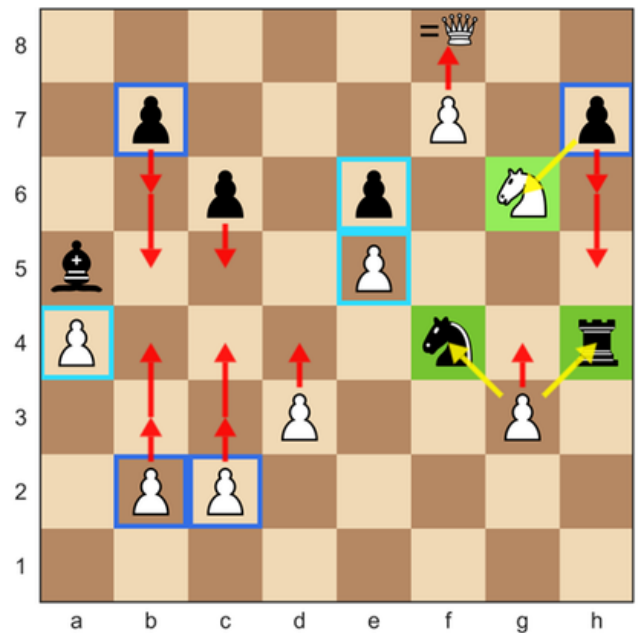


Il pedone si muove:

- solo in avanti di una casa
- solo in avanti di una o due case se effettua la sua prima mossa (vedi pedoni nei riquadri blu)
- solo in diagonale quando cattura (freccie gialle)

La direzione dei pedoni neri è opposta a quella dei pedoni bianchi.

I pedoni sono spesso **"bloccati"** quando non possono né muoversi né catturare (riquadri azzurri).



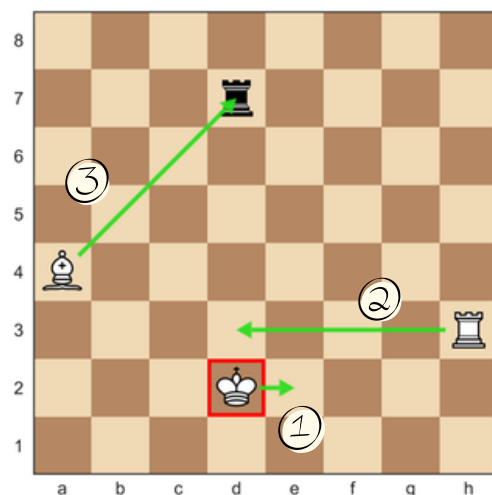
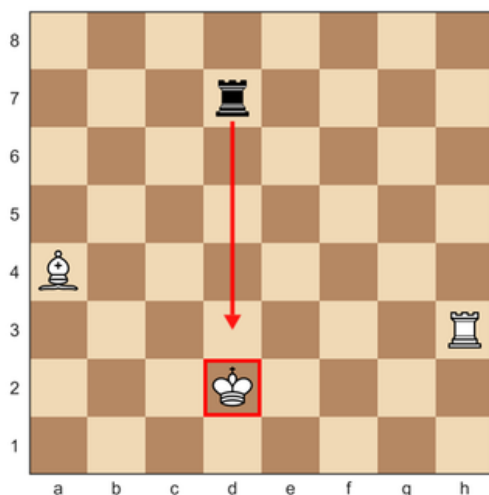
"Promozione": se un pedone giunge in una casa dall'altra parte della scacchiera viene promosso a Donna, Torre, Alfiere o Cavallo a scelta del giocatore. Il pedone viene tolto e sostituito dal pezzo corrispondente. Di solito i giocatori scelgono la Donna essendo il pezzo più potente. Molti non sanno che si possono avere più Donne sulla scacchiera.

SCACCO, MOSSA ILLEGALE

Quando un pezzo avversario minaccia il Re, si dice che gli fa "scacco". Ad esempio nella figura a sinistra la Torre sta facendo scacco al Re.

Il giocatore che ha il proprio Re sotto scacco ha l'**obbligo di salvarlo** (mossa forzata). Questo può essere fatto in tre modi, come indicato dalle tre frecce nella figura a destra:

- spostando il Re su una casa dove non è più minacciato.
- mettendo un pezzo davanti al Re a protezione (la Torre bianca va sulla casa d3)
- catturando il pezzo avversario che sta facendo scacco (l'Alfiere cattura la Torre nera)

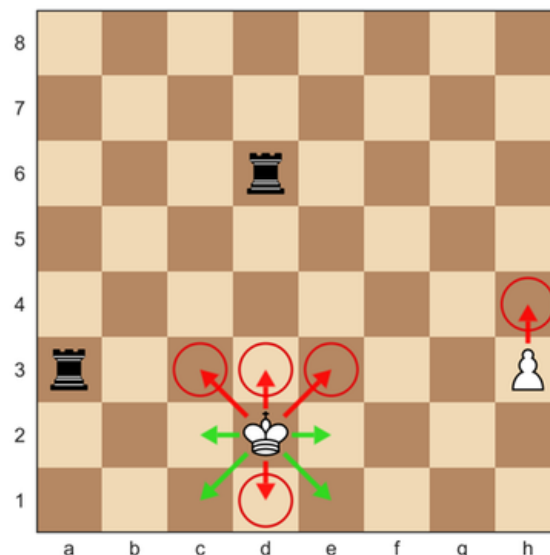


Si ha una **mossa illegale** quando si muove lasciando il Re sotto scacco oppure lo si sposta su una casa dove si mette sotto scacco (cioè sotto minaccia di un pezzo avversario). Il giocatore che fa una mossa illegale non perde la partita ma semplicemente dovrà cambiare mossa.

ILLEGAL

In questa figura è mossa illegale:

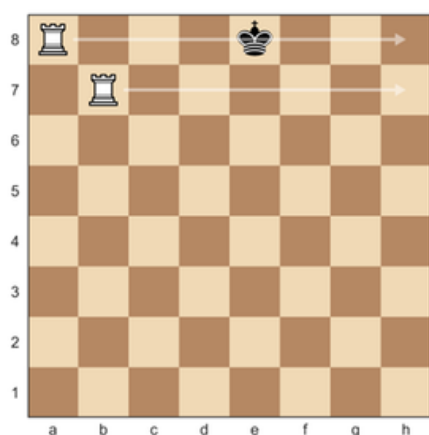
- spostare il Re nelle case col cerchio rosso perché finirebbe sotto minaccia delle Torri
- spostare il pedone perché lascerebbe il Re sotto scacco della Torre nera in d6



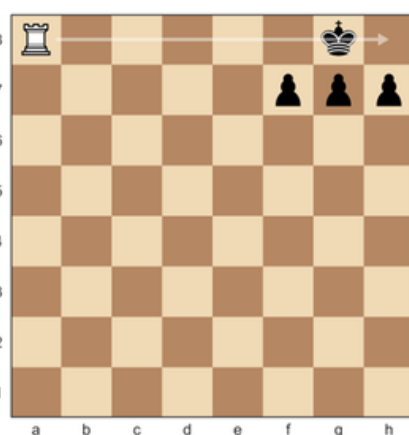
Le frecce verdi indicano le uniche mosse legali (valide).

SCACCO MATTO

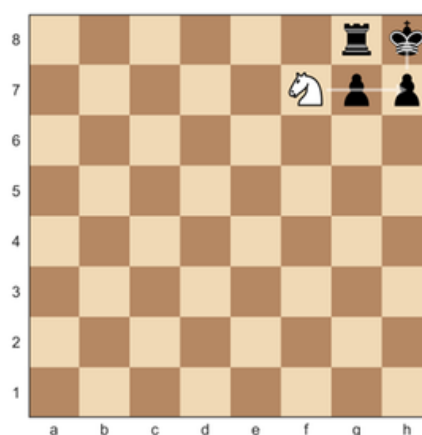
Quando il Re è sotto scacco e non può più difendersi allora è scacco matto. Ecco alcuni esempi di scacco matto:



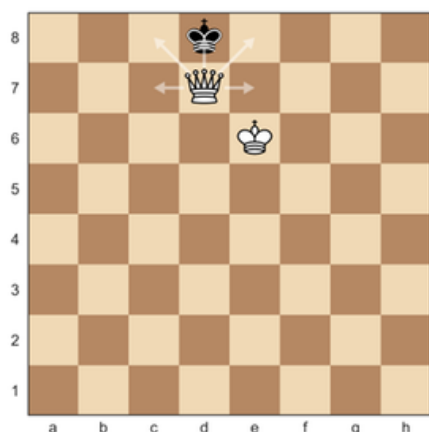
Scacco matto delle 2 Torri



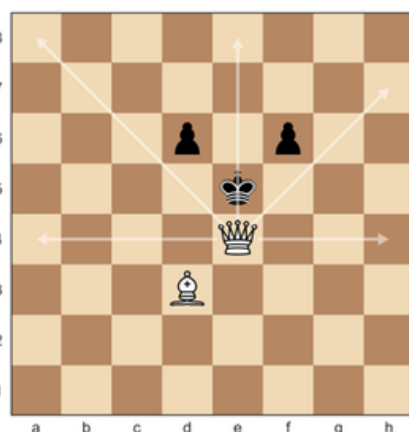
Scacco matto del corridoio



Scacco matto affogato



"Abbraccio fatale"

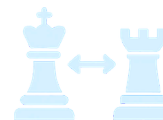


Scacco matto delle spalline



Scacco matto del Barbiere

MOSSE SPECIALI: L'ARROCCO

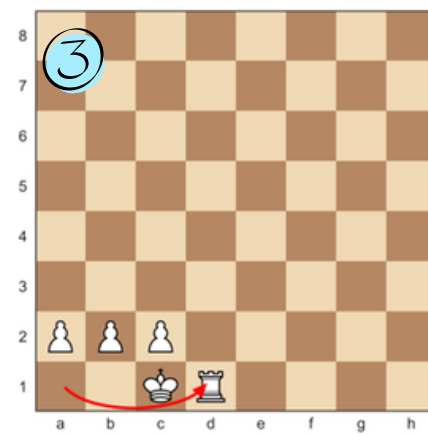
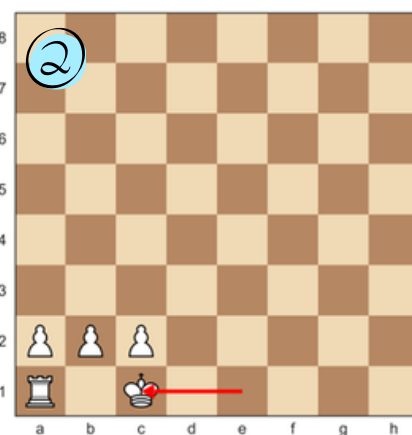
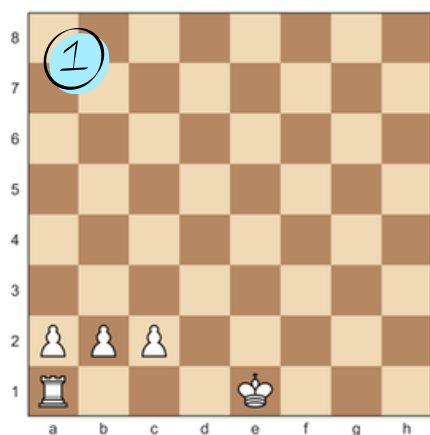
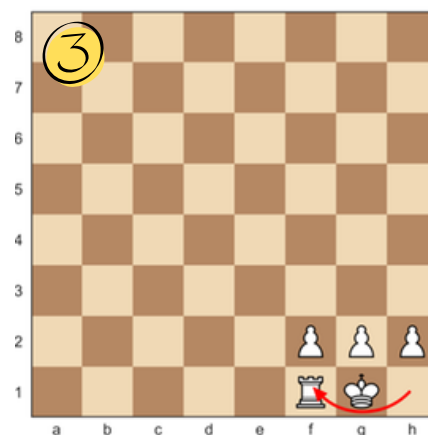
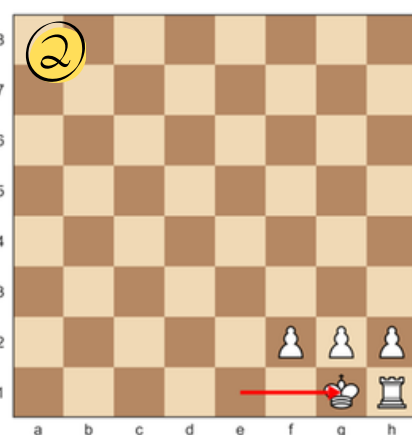
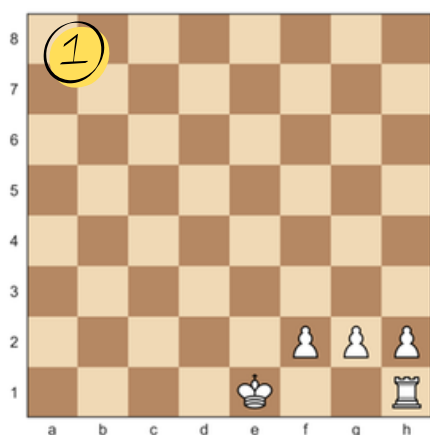


L'arrocco è una mossa speciale che serve a mettere il Re al sicuro. Si può fare solo una volta in partita e prevede il movimento di due pezzi: il Re e una Torre.

Per arroccare **il Re e la Torre non devono aver mai mosso** e non ci devono essere pezzi fra loro.

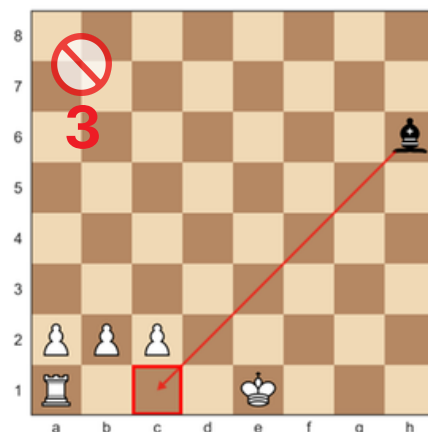
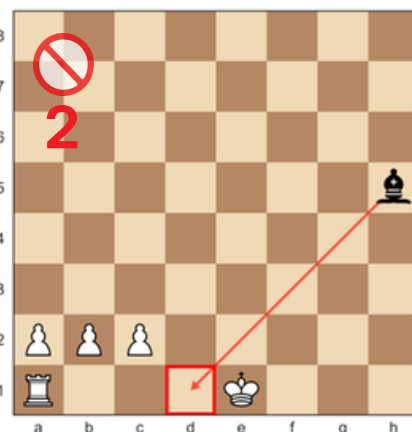
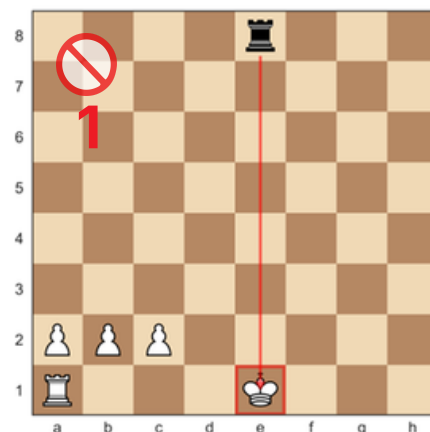
Si muove prima il Re di due passi verso la Torre e poi si sposta la Torre "saltando" sopra al Re e posizionandola sulla casella di fianco.

Ci sono due tipi di arrocco: **arrocco corto** (successione 1-2-3 gialla) e **arrocco lungo** (successione 1-2-3 azzurra).



È **vietato fare l'arrocco** se c'è scacco sulle case dove il Re parte (1), passa (2) o arriva. La presenza o meno dei pedoni non importa.

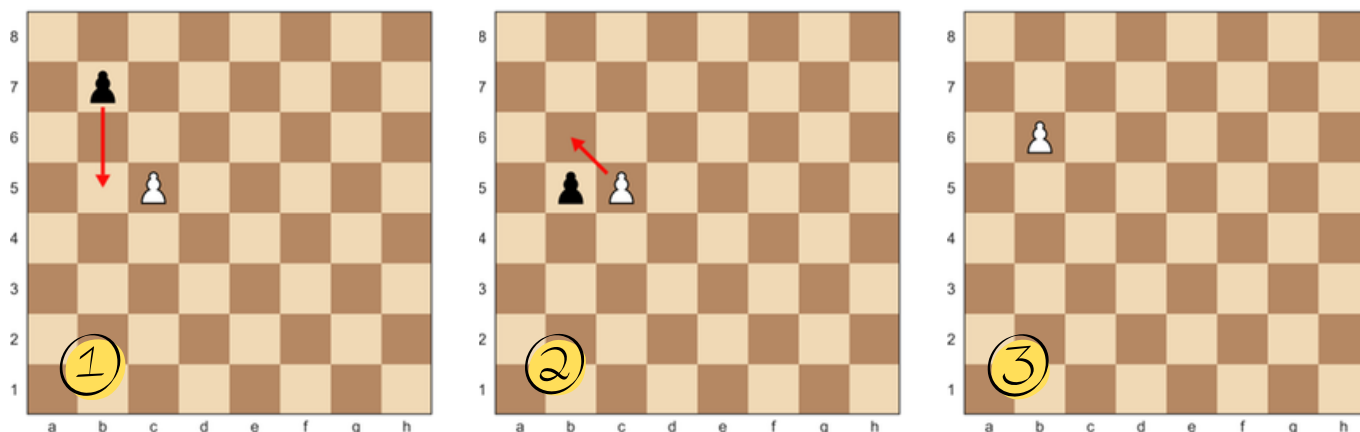
Testo da integrare



MOSSE SPECIALI: L'EN PASSANT

L'en-passant è una mossa che riguarda solo due pedoni. Se un pedone si muove di 2 case, **il pedone avversario può catturarlo come se avesse mosso di una sola casa**, ma deve farlo subito la mossa successiva (in pratica lo cattura mentre "passa" sulla prima casa).

Questa mossa rara fu inventata dai francesi dopo l'introduzione da parte degli italiani del doppio passo di pedone che gli permetteva di sfuggire alla cattura del pedone avversario.

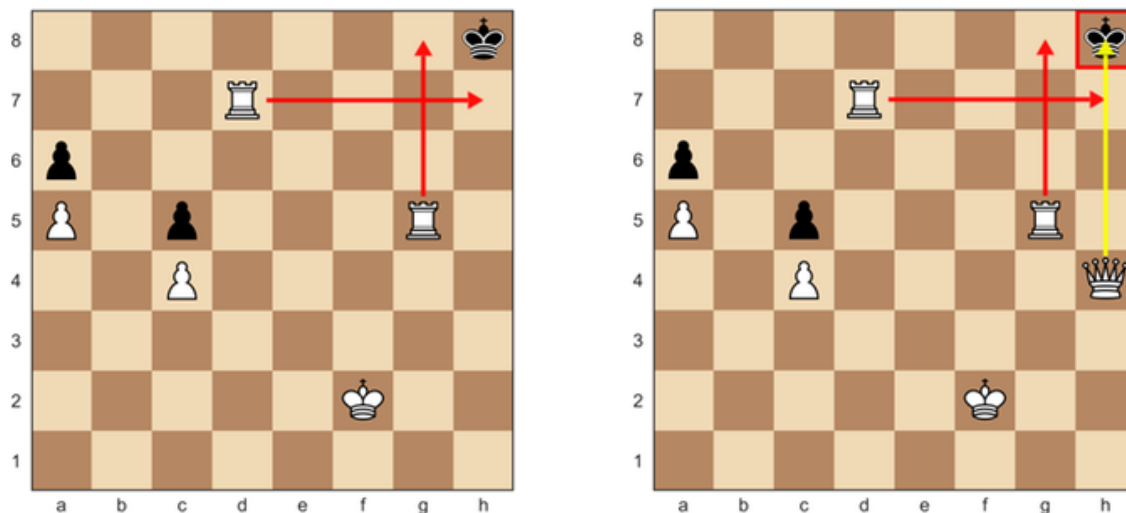


MOSSE SPECIALI: LO STALLO

Lo "stallo" si ha quando uno dei due giocatori **non ha più mosse valide a sua disposizione** ma, a differenza dello scacco matto, il suo **Re non deve essere sotto scacco**.

Nella posizione di sinistra il Nero non ha il Re sotto scacco, ma non ha più mosse valide: se sposta il Re fa mossa illegale e i suoi pedoni sono bloccati. La partita è pari per stallo.

Nella posizione di destra il Nero ha invece il Re sotto scacco della Donna bianca. Il Bianco vince per scacco matto.



CASI DI PAREGGIO

Una partita a scacchi è dichiarata pari in questi casi:

- per insufficienza di materiale: se sulla scacchiera abbiamo solo Re contro Re, Re e Cavallo contro Re oppure Re e Alfiere contro Re non esiste la possibilità di fare scacco matto
- per accordo fra giocatori
- per ripetizione della stessa posizione per tre volte
- se sono state effettuate 50 mosse da entrambi i giocatori senza cattura di pezzi e senza mosse di pedoni. Se viene mosso un pedone bisogna contare da capo
- per stallo

REGOLE PARTICOLARI

Pezzo toccato, pezzo mosso!

Quando si tocca un pezzo si è obbligati a muoverlo (se ne ha la possibilità). Se si vuole toccare un pezzo solo per sistemarlo al centro della casella e non per muoverlo allora è obbligatorio dire "Acconcio!" prima di farlo.

Pezzo lasciato, mossa fatta!

Se il pezzo è stato lasciato non si può più cambiare mossa. Se invece è stato appoggiato su una casa ma ancora non è stato lasciato, allora si può metterlo anche in un'altra posizione.

manuale realizzato dall'istruttore FSI Daniel Scivales
dell'associazione ASD Scacco Matto! Città di Castello - www.scacco.net