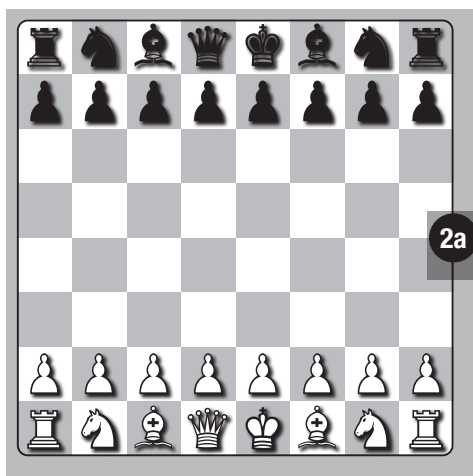


SCACCHI

1 Regole del gioco

Il piano di gioco è una scacchiera di 64 caselle, disposte su otto file orizzontali ed otto verticali. La scacchiera deve essere collocata in modo che ogni giocatore abbia alla sua destra una casella d'angolo inferiore bianca.

Le figure (i pezzi bianchi e neri) si dispongono come è illustrato in 2a. La regina sta sempre sulla casella del proprio colore, ossia la regina bianca su quella bianca e la regina nera sulla casella nera. Uno dei giocatori muove i pezzi bianchi, l'altro quelli neri. Comincia sempre il bianco. Si dice che "apre la partita".



2a

Entrambi i giocatori posseggono lo stesso numero di pezzi (fig. 2b):



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

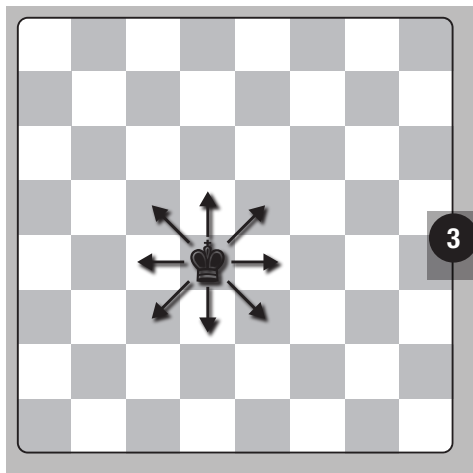


2b

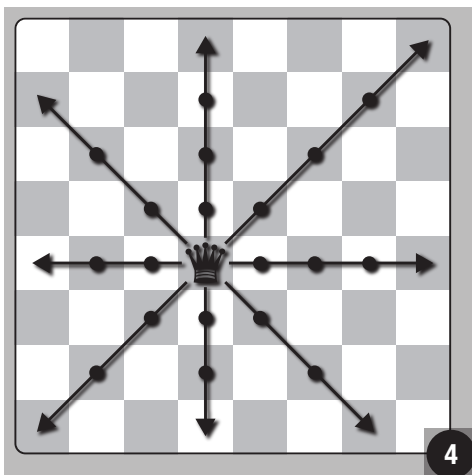
Le mosse

Il re

può muoversi in ogni direzione dalla sua casella ad una vicina (fig. 3). Di fronte alle altre figura ha il privilegio di non poter essere "preso" come le altre, perché lo si deve avvertire annunciandogli l'offesa con la parola "scacco".



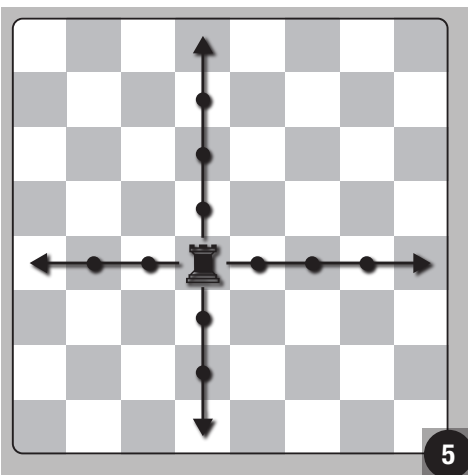
3



4

La regina (o donna)

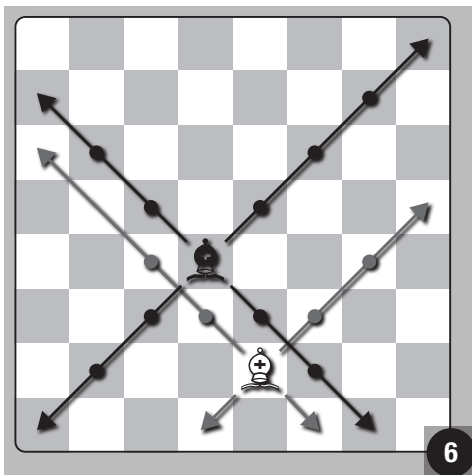
é la figura più forte del gioco degli scacchi, poiché può muoversi nelle otto direzioni e di un numero di caselle a piacere (fino al margine della scacchiera, fig. 4) In questo modo risulta avvantaggiata rispetto agli altri pezzi, sia per la sua libertà di movimento che per la sua efficienza combattiva.



5

La torre

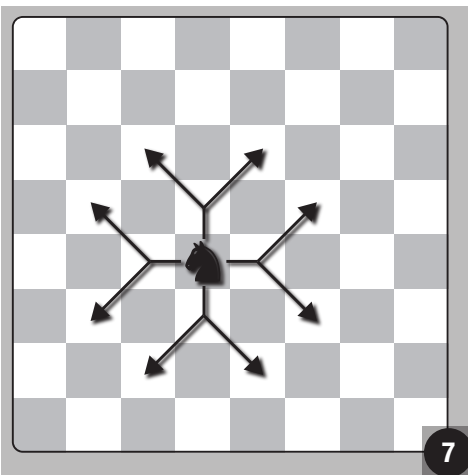
Può muoversi in senso orizzontale o verticale e di un numero imprecisato di caselle (fig. 5). Può attaccare e "prendere" i pezzi avversari solamente su queste linee.



6

L'alfiere

Ogni giocatore ha due alfieri, di cui uno sta su una casella bianca e l'altro su una nera. Durante il gioco gli alfieri devono restare sulle caselle dello stesso colore. L'alfiere può muoversi in diagonale nelle quattro direzioni e di un numero imprecisato di caselle (fig. 6). L'alfiere che sta a destra del re viene detto "alfiere del re", quello a sinistra della regina "alfiere della regina".



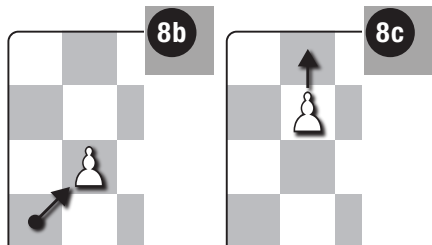
7

Il cavallo

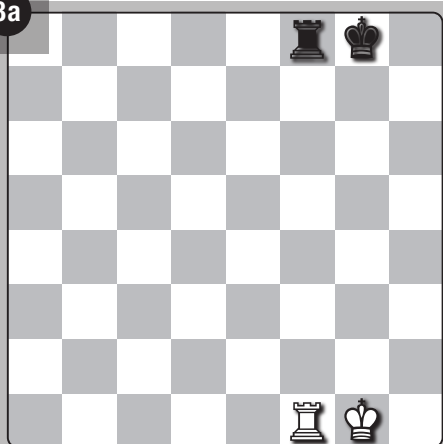
é l'unica figura che può "saltare" le altre. La mossa del cavallo si può così formulare: un passo verso una casella contigua come la torre ed un passo verso la casella seguente come l'alfiere. Ciò significa che il cavallo, dopo aver effettuato la mossa, viene trovarsi sempre su una casella di colore diverso di quella di partenza (fig. 7). Il cavallo ha, grazie alla sua manovrabilità, quindi un molteplici campo d'azione.

Il pedone

al suo tratto iniziale avanza di una o due caselle (fig. 8a). In seguito avanza solo di una casella sempre in avanti. E l'unico pezzo che può essere mosso solamente in una direzione. Il pedone prende un pezzo avversario se questo si trova diagonalmente davanti alla sua casella e su una colonna contigua (fig. 8b). Se il pedone riesce ad arrivare al margine opposto della scacchiera, il giocatore lo sostituisce



8a



con un altro pezzo a sua scelta, sia che esso si trovi in gioco o meno (fig. 8c).

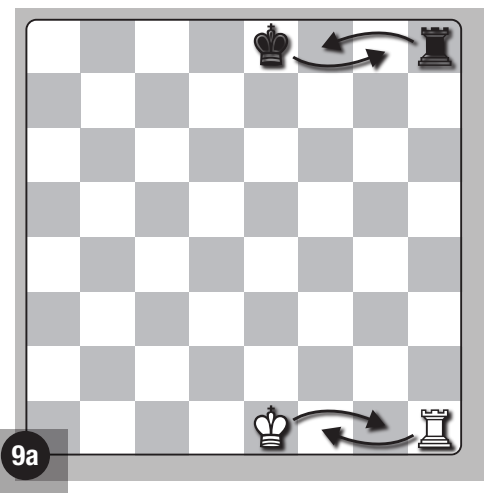
L'arroccamento (rochade)

Si tratta di una doppia mossa in cui vengono spostati simultaneamente due pezzi (il re e la torre) per difendere il re. Si distingue fra "rochade corta" (fig. 9a + b) e "rochade lunga" (fig. 10 a + b).

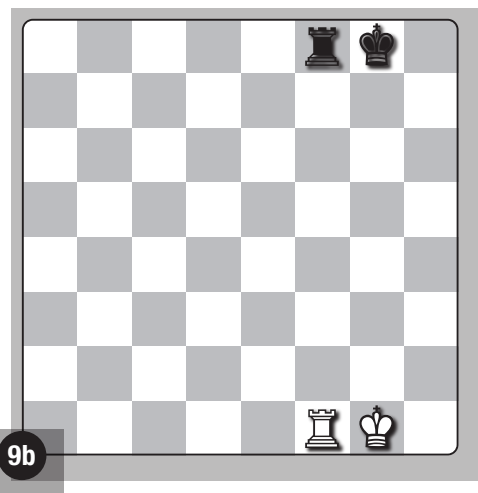
Nell'arroccamento la torre viene mossa accanto al re e questo le si accosta.

L'arroccamento si può effettuare se

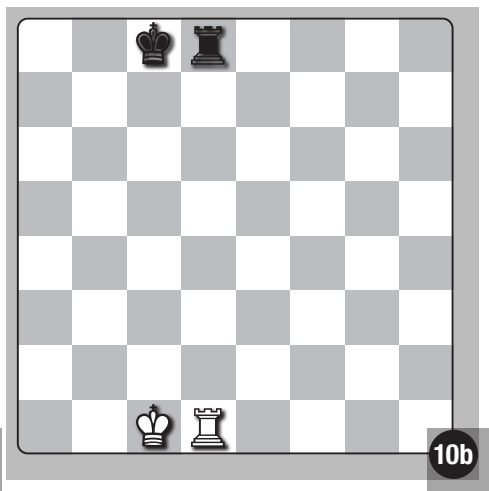
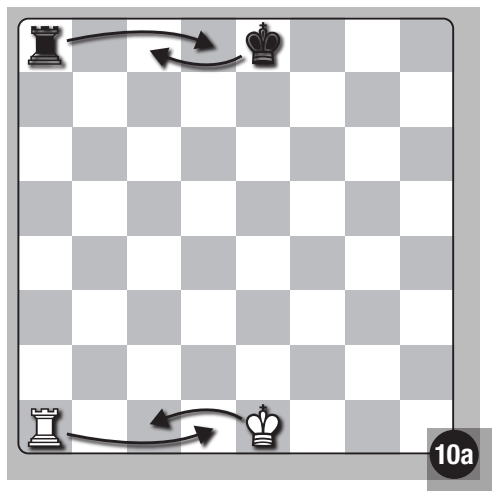
- a) sia il re sia la torre si trovino ancora alle loro posizioni di partenza;
- b) il re non è sotto scacco;
- c) nessun altro pezzo avversario si trova fra il re e la torre;
- d) il re non deve spostarsi su una casella minacciata, oppure non c'è pericolo di dichiarare scacco se esso si sposta.



9a



9b



Scacco matto

Se un re viene minacciato da un pezzo avversario, bisogna annunciarlielo con la parola “scacco”. A questo punto il re deve cercare di sottrarsi al pericolo.

Scopo del gioco è dare “scacco matto” all’avversario. Per dare “scacco matto” ci vogliono però due presupposti:

- a) il re deve essere attaccato nella sua casella, deve essere quindi sotto scacco.
- b) gli deve essere preclusa ogni possibilità di scampo.

Situazione di parità

Una partita a scacchi può terminare in parità se restano solo i due re oppure anche un altro pezzo e se non è possibile arrivare ad una mossa decisiva. Si parla in questo caso di una partita terminata in parità.

Bisognerebbe osservare i seguenti principi generali ed i seguenti consigli:

- 1) Dopo la prima fase del gioco (apertura) in cui si spostano i pezzi dalla posizione iniziale, segue il gioco al centro della scacchiera. Qui comincia la battaglia vera e propria, tendente ad assicurare vantaggi mediante lo spostamento tattico dei pezzi, in modo da dare al re scacco matto nella fase finale.
- 2) Se un pezzo “prende” un altro avversario, si sposta sulla sua casella e il pezzo “preso” viene tolto dal gioco.
- 3) Per difendere meglio il re è importante effettuare in tempo l’arroccamento.
- 4) Le caselle libere (ossia quelle non occupate dai pedoni) si dovrebbero coprire con pezzi come la torre, la regina, l’alfiere perché così si minacciano diverse caselle avversarie e si rende il gioco più difficile al proprio avversario.
- 5) Inoltre si dovrebbe badare a coprire, cioè difendere, i propri pezzi per mezzo di altri.