

RUBRICA - Con questo mini corso, iniziamo a prendere dimestichezza con la scacchiera, i suoi pezzi e i rispettivi movimenti.

Le lettere e i numeri che compaiono sui lati della scacchiera, servono per potere leggere e scrivere le partite. Ogni pezzo viene scritto con la propria iniziale maiuscola. La Regina viene chiamata Donna per non confonderla con la R del Re.

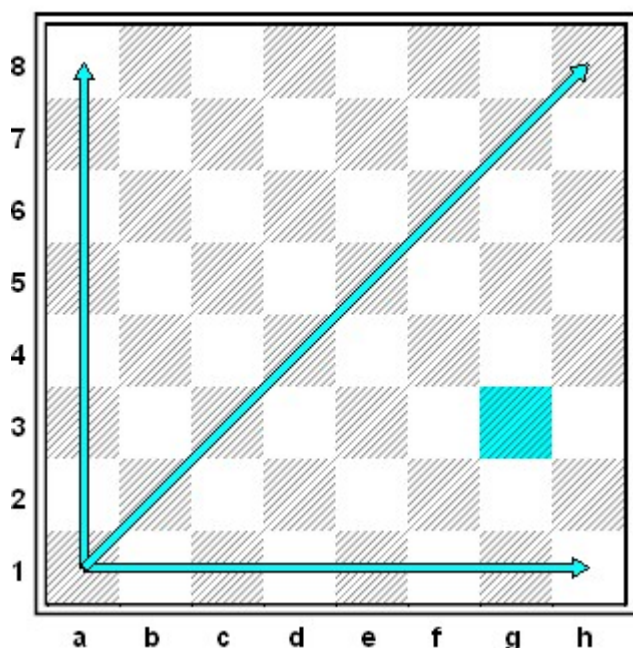
Per posizionare correttamente la scacchiera, ricordatevi sempre che la casella di colore bianco deve essere alla destra di ogni giocatore. Per la linea verticale parliamo di colonne. Per quella orizzontale di traverse. Per quella obliqua parliamo di diagonali.

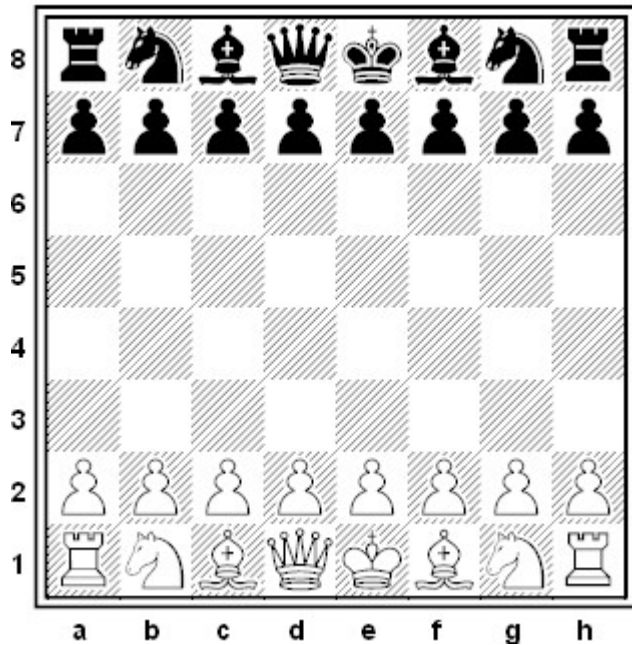
Ogni colonna è indicata con una lettera.

Ogni traversa è indicata con un numero.

Ogni incrocio di colonne e traverse si chiama casa = 32 case bianche e 32 nere.

Esempio la casa indicata in azzurro è g3



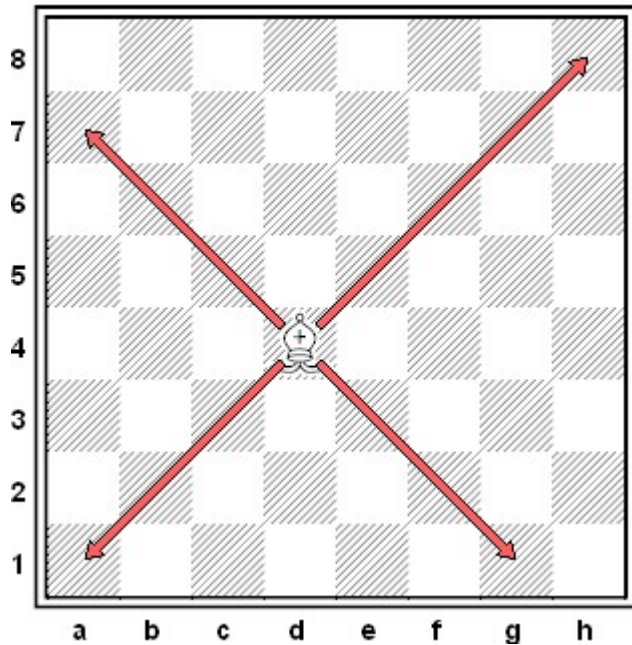


Geometrie della scacchiera

Lo schieramento iniziale dei pezzi

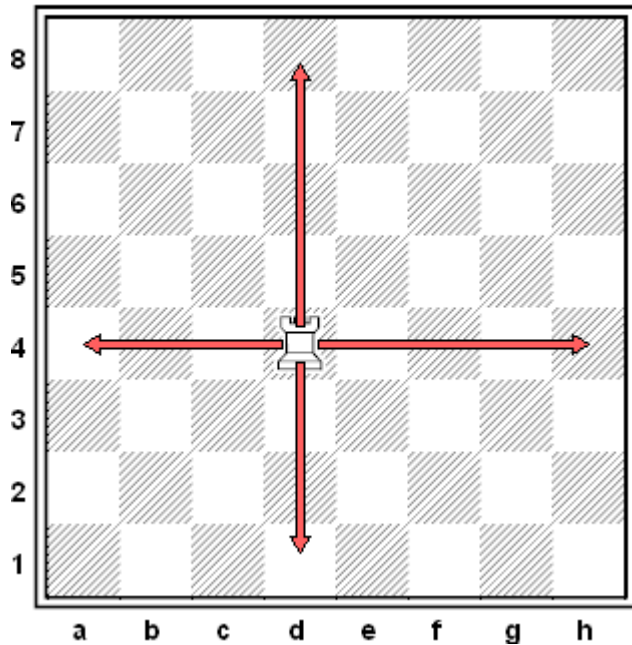
Abbiamo due schieramenti detti uno bianco e uno nero, e sono composti da otto pezzi e otto pedoni per i bianchi e da otto pezzi e otto pedoni per i neri disposti in maniera simmetrica.

I Pezzi: l'Alfiere viene scritto A



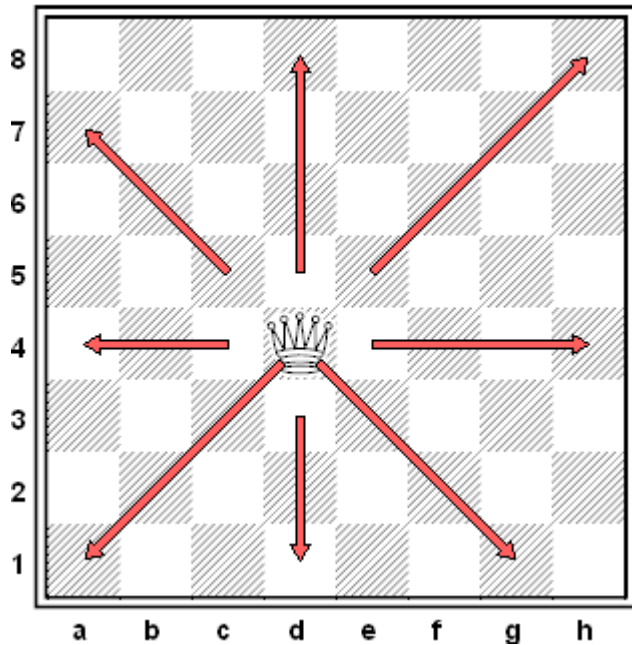
Ne abbiamo due per ogni schieramento uno sulle case nere e uno sulle case bianche e possono muoversi solo sulle diagonali dello stesso colore. Possono catturare qualunque pezzo o pedone dell'avversario che si trova sul proprio cammino. Possono muoversi di una o più case a scelta se queste sono libere, indifferentemente in avanti o indietro. Nello schieramento iniziale per poterlo muovere bisogna aprirgli la strada spingendo i pedoni. Valore di stima 3

I Pezzi: la Torre viene scritta T



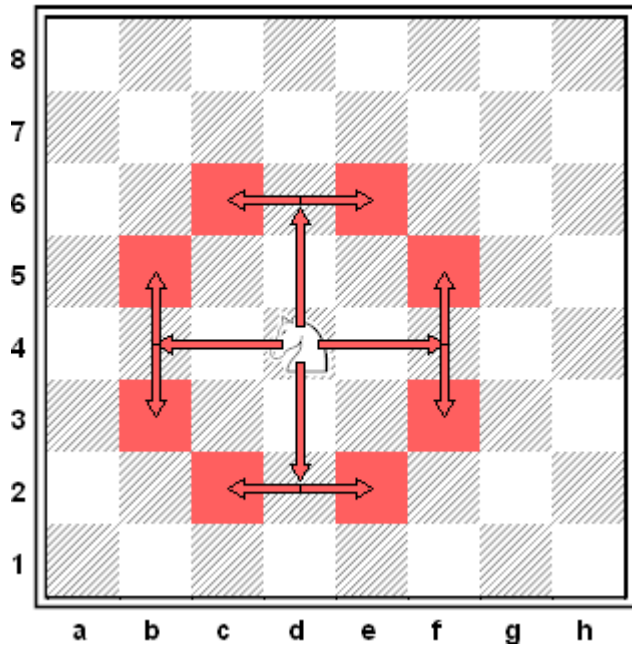
Ne abbiamo due per ogni schieramento e possono muoversi solo in verticale o in orizzontale. Possono catturare qualunque pezzo o pedone dell'avversario che si trova sul proprio cammino. Può muovere di una o più case solo se queste sono libere, sia in avanti che indietro, sia a destra che a sinistra. Nello schieramento iniziale bisogna aprirle la strada. Valore di stima 5.

I pezzi: Regina o Donna viene scritta D



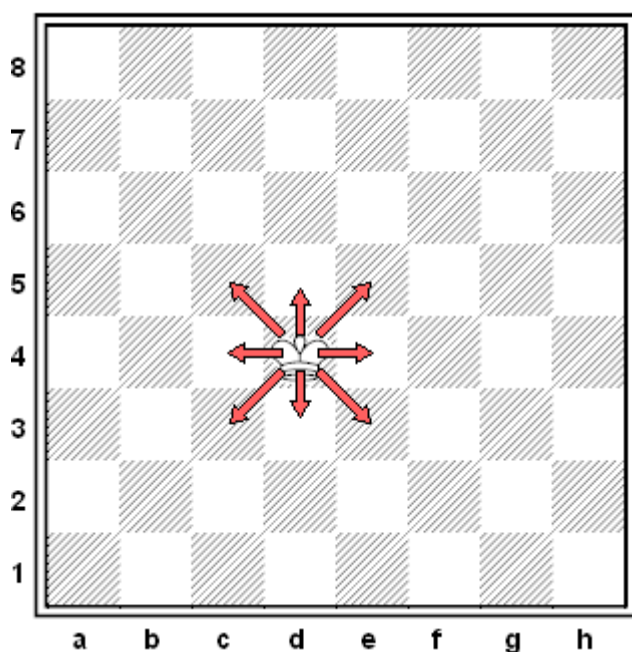
Ne abbiamo una sola per ogni schieramento e va posizionata sul proprio colore. Unisce il movimento dell'Alfiere e della Torre. Può catturare qualunque pezzo o pedone dell'avversario che si trova sul proprio cammino. Può muovere di una o più case solo se queste sono libere, indifferentemente sia in avanti che indietro. Può cambiare sia casa che colore della diagonale. Valore di stima 10.

I Pezzi: il Cavallo viene scritto C



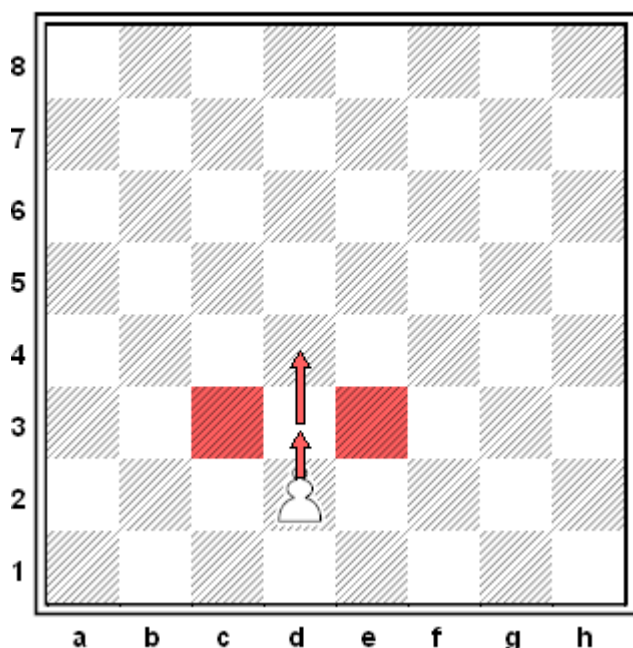
Ne abbiamo due per ogni schieramento e possono muoversi solo a elle, cioè due case in verticale o orizzontale e una laterale a destra o sinistra. Può catturare qualunque pezzo o pedone dell'avversario che si trova sulla casa dove atterra. E' l'unico pezzo che può saltare e quindi può scavalcare gli altri pezzi o pedoni compresi i propri. Valore di stima 3

I Pezzi: il Re viene scritto R



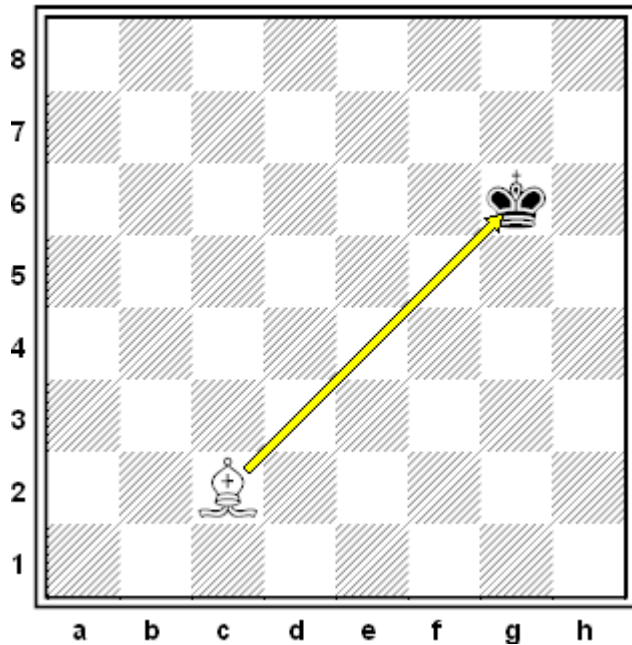
Ne abbiamo uno per ogni schieramento e può muoversi in tutte le direzioni ma solo di una casa. Può catturare qualunque pezzo o pedone dell'avversario che si trova sul suo cammino. Il Re ha un valore inestimabile, se lo perdiamo si perde.

I Pedoni: vengono scritti con la colonna (nel caso sotto riportato d)



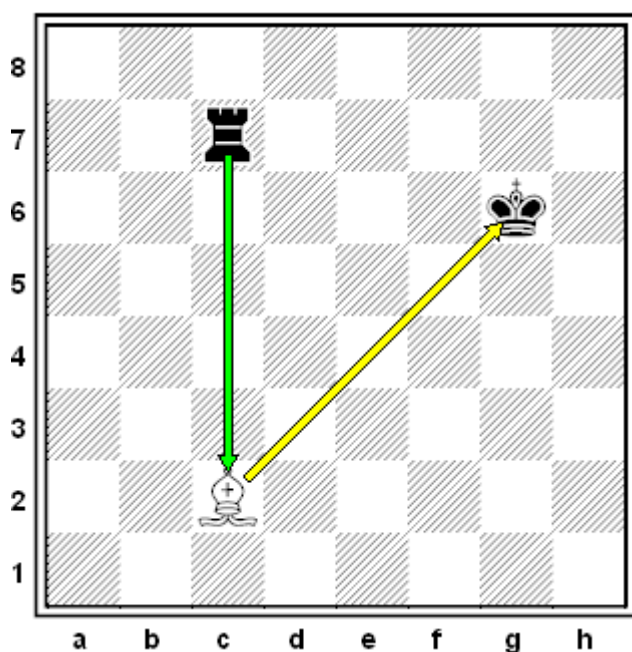
Ne abbiamo otto per ogni schieramento e possono muoversi solo in verticale, se sono sulla linea di partenza il giocatore può decidere se muovere di una o di due case in qualunque momento della partita. A differenza degli altri pezzi il pedone può catturare qualunque pezzo o pedone dell'avversario ma solo lateralmente. Guardate il diagramma sopra il pedone è in d2 quindi può andare in d3 o in d4 ma cattura solo quello che trova in c3 o in e3. La caratteristica principale del pedone è che una volta raggiunta l'ultima traversa può essere promosso a qualunque Pezzo del proprio colore meno il Re. A differenza degli altri pezzi non può tornare indietro.

Lo Scacco e lo Scacco Matto



Quando un pezzo nel suo movimento attacca il Re si dice “Scacco al Re”. Il Re non può mai restare sotto scacco quindi deve spostarsi obbligatoriamente su una delle case vicine, non in f5 o in h7 dove è sempre sotto la minaccia dell’Alfiere. Quindi può sottrarsi allo scacco:

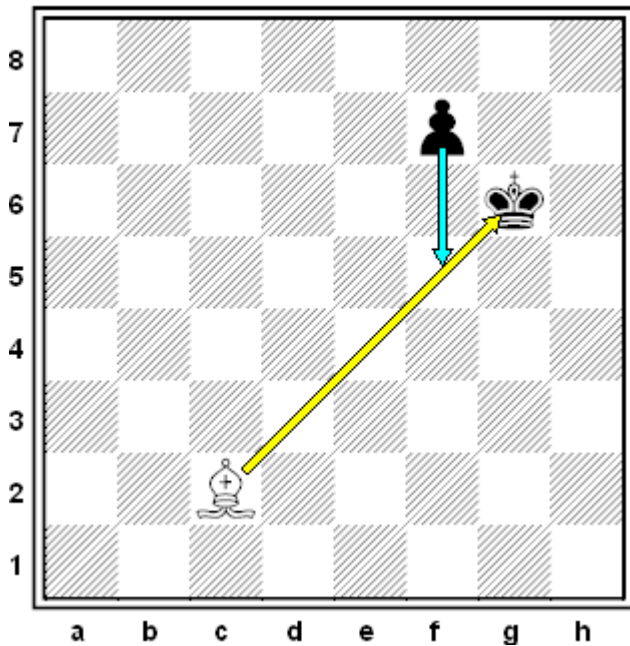
1) spostandosi in g5-g7 o in f6-f7 h6-h7



2) eliminando il pezzo che dà Scacco

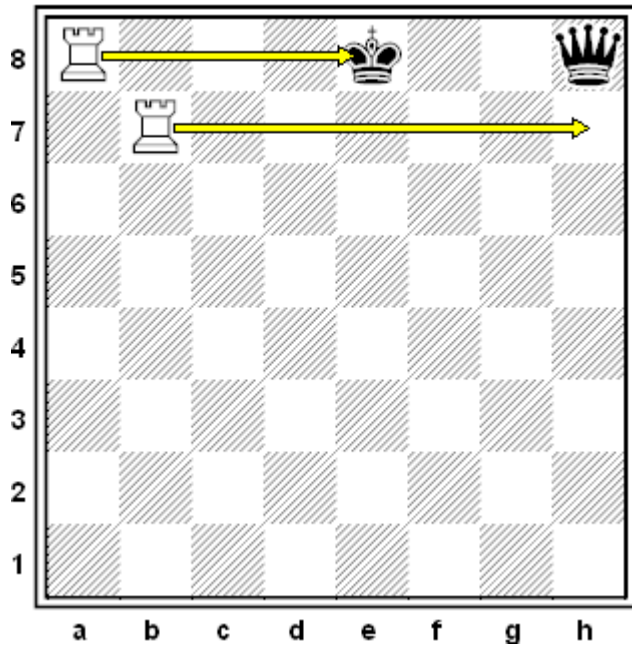
In questo esempio la Torre nel suo movimento cattura L'Alfiere (Txc2)

La cattura si scrive con x



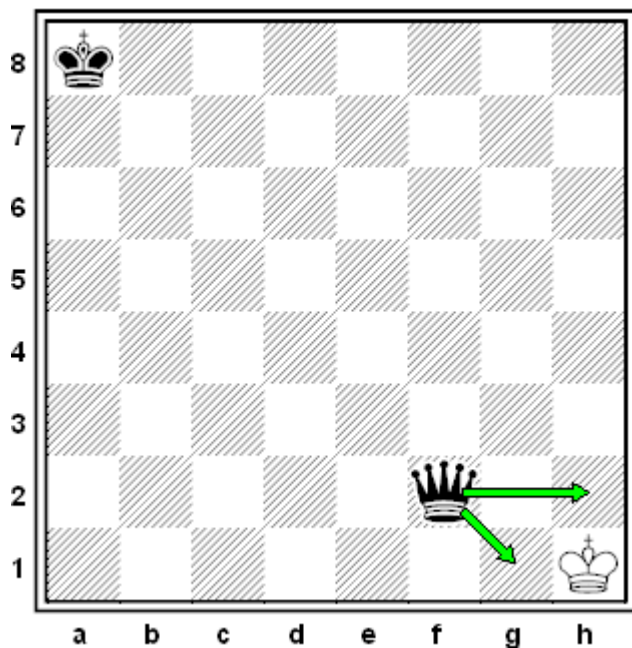
3) interponendo un pedone o un pezzo nell'esempio un pedone (f5)

Quando non è possibile nessuna di queste azioni si ha lo "Scacco Matto".



Lo Scacco si scrive + lo Scacco Matto

Una partita a scacchi si vince o con lo "Scacco Matto" o con l'abbandono dell'avversario. Si può anche pattare per accordo tra i due giocatori, per triplice ripetizione, per scacco perpetuo, per la regola delle 50 mosse e per lo **Stallo**.



Lo **Stallo** si ha quando il giocatore che ha il tratto non è sotto scacco ma non può muoversi. In questo esempio il bianco deve muovere ma non può e finisce pari. Avviene anche se ci sono dei pedoni bloccati. Si dice che i pedoni sono bloccati quando si fronteggiano e nessuno dei due può continuare la sua marcia.

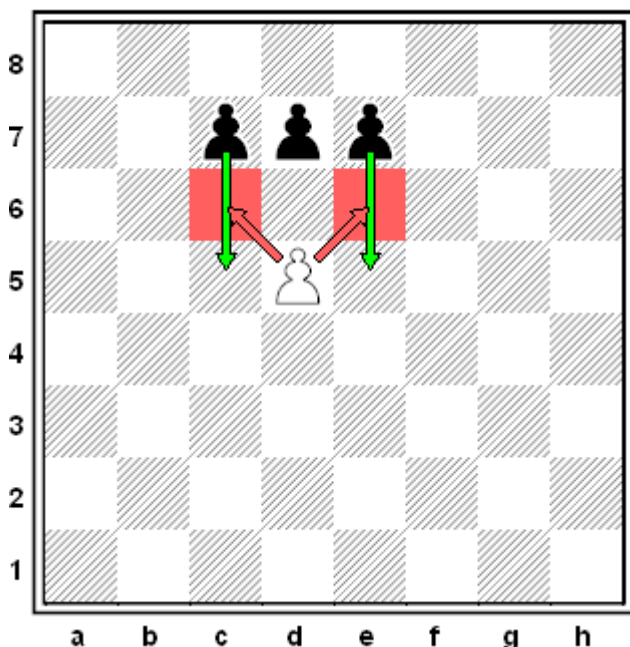
Tocca al bianco

In ogni partita la prima mossa tocca sempre al bianco, poi muove il nero e così via fino a che la partita non finisce. I Pedoni si scrivono con la lettera della colonna.

Esempio iniziamo una partita: 1.e4... vuol dire che il pedone e2 va in e4

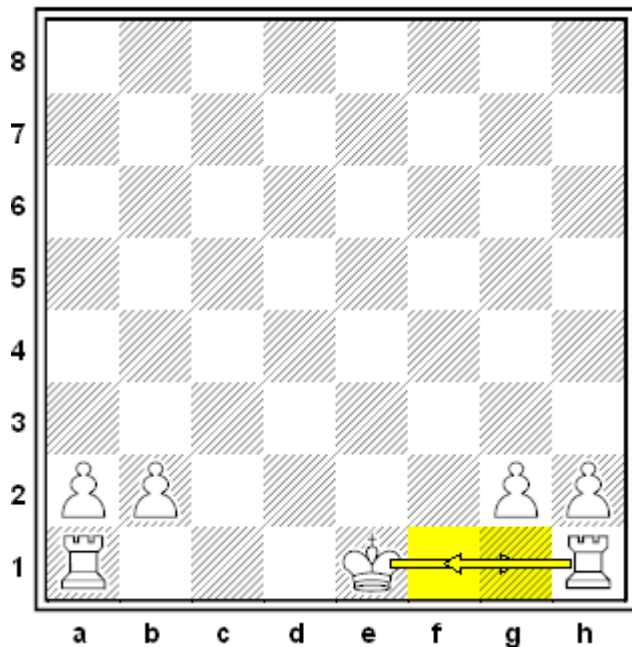
La regola en passant o presa al varco

Nel gioco degli scacchi esiste questa regola che può confondere il giocatore ma basta ricordare che nel corso della partita quando un pedone nostro ha oltrepassato la metà della scacchiera e il nostro avversario decide di spingere di due case, sia a destra che a sinistra noi possiamo catturare il pedone sulla casa di passaggio.



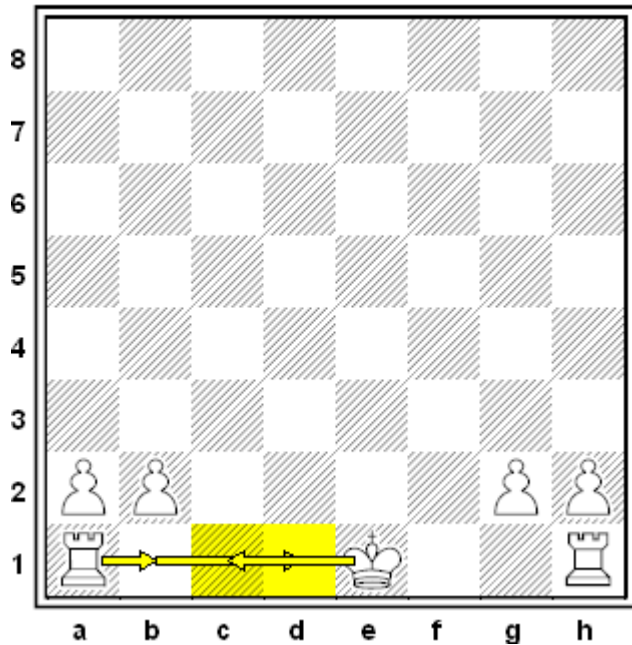
In questo esempio se il nero spinge di due case il pedone f il bianco può catturare in f6, così anche con il pedone c può in c6. Non è obbligatorio, sta a noi decidere se ci conviene farlo o no. Non possiamo pretendere di farlo la mossa dopo.

L'Arrocco corto si scrive O-O



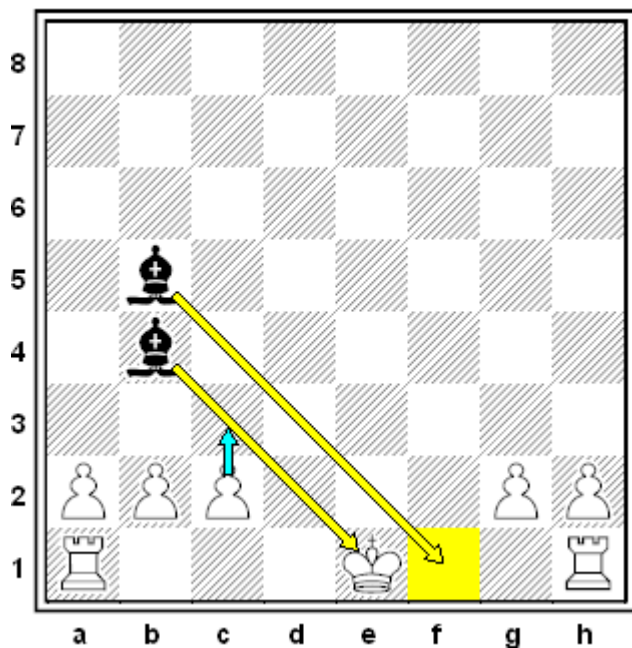
Un'altra regola è quella dell'Arrocco dove il Re e la Torre si spostano contemporaneamente di due passi e viene considerata una mossa unica. In questo esempio il Re va in g1 e la Torre in f1. Per poterlo fare non bisogna mai aver mosso il né il Re e né la Torre, e bisogna ovviamente togliere gli altri pezzi.

L'Arrocco Lungo viene scritto O-O-O



In alternativa all'Arrocco corto esiste l'Arrocco lungo dove il Re si sposta in c1 e la Torre in d1 in questo caso la Torre fa tre passi. Anche qui bisogna aver tolto i pezzi e non aver mai mosso il Re e la Torre.

Quando non si può fare l'Arrocco



L'Arrocco non si può fare quando siamo sotto Scacco, in questo esempio l'Alfiere in b4 dà "Scacco" al Re e quindi non possiamo arroccare né corto né lungo. Per poter arroccare dobbiamo prima spingere in c3 e poi potremo fare quello lungo, mentre quello corto non si può fare perché l'altro Alfiere in b5 domina la casa f1 dove dovrebbe passare il Re e quindi ricordatevi il Re non può mai restare o passare sotto "Scacco". Ricordatevi queste quattro cose:

- 1) **Quello che si può fare**
- 2) **Quello che non si può fare**
- 3) **Quello che conviene fare**
- 4) **Quello che non conviene fare**

Vale sempre per tutte le mosse e quindi siamo pronti per potere leggere le partite.

Nando Franceschetti

*Delegato Coni Federazione Scacchistica Italiana(FSI) per la provincia di Lecco
Istruttore Federale di scacchi*

17 Maggio - [Scacchi, il gioco senza età. La storia del Circolo Spassky di Lecco](#)

07 Maggio - [Scacchi, il gioco senza età. La Regina degli scacchi](#)