



# REGOLE DI BASE

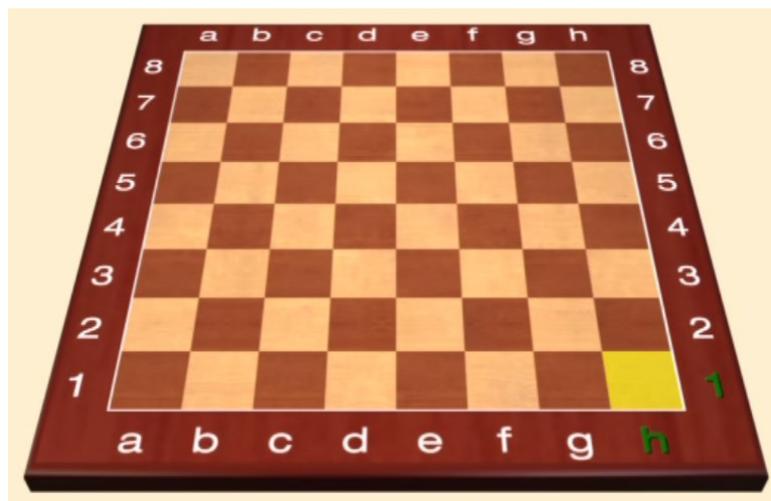
La partita a scacchi si disputa tra due giocatori che muovono i loro pezzi, a turno, su una scacchiera. Vince chi riesce a catturare il Re avversario.

La **scacchiera** è una superficie **quadrata** divisa in 64 quadrati più piccoli dette **case**, 32 bianche e 32 nere, disposte alternativamente su di essa.

**Quando orientiamo la scacchiera la casa posta nell'angolo a destra di ogni giocatore deve essere di colore chiaro.**

Sui lati della scacchiera sono indicate otto lettere (a-h) e otto numeri (1-8) in modo che ogni singola casa della scacchiera sia identificata da due coordinate.

Giocatore dei Neri



Giocatore dei Bianchi

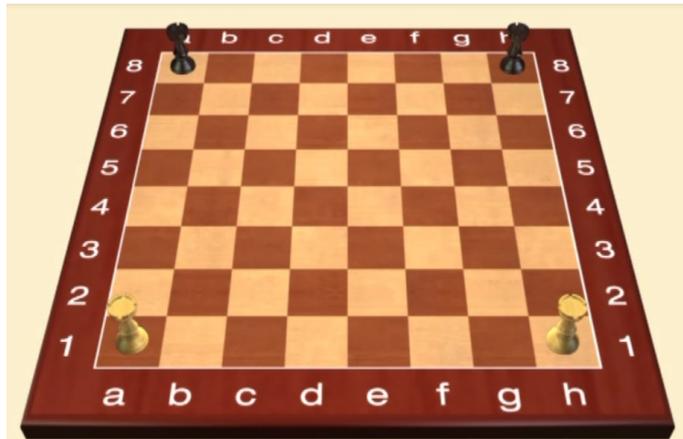
La scacchiera è disposta correttamente perché il giocatore che conduce i Bianchi ha alla sua destra la casa d'angolo *h1* di colore chiaro.

I due giocatori dispongono inizialmente di **16 pezzi** a testa divisi in:

- 1 Re (indicato con la lettera **R**)
  - 1 Donna o Regina (indicata con la lettera **D**)
  - 2 Torri (indicate con la lettera **T**)
  - 2 Alfieri (indicati con la lettera **A**)
  - 2 Cavalli (indicati con la lettera **C**)
  - 8 Pedoni (indicato con la lettera **P**)
- Come si dispongono i pezzi sulla scacchiera?



Le **Torri** agli angoli



I **Cavalli** al loro fianco



Gli **Alfieri** di fianco ai cavalli verso il centro



Poi **Donna** e **Re** facendo attenzione ad una elementare regola pratica:  
"La Donna va nella casa del proprio colore".

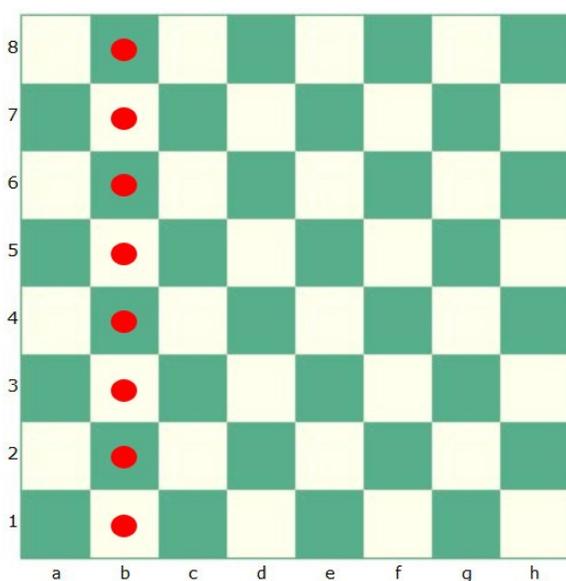
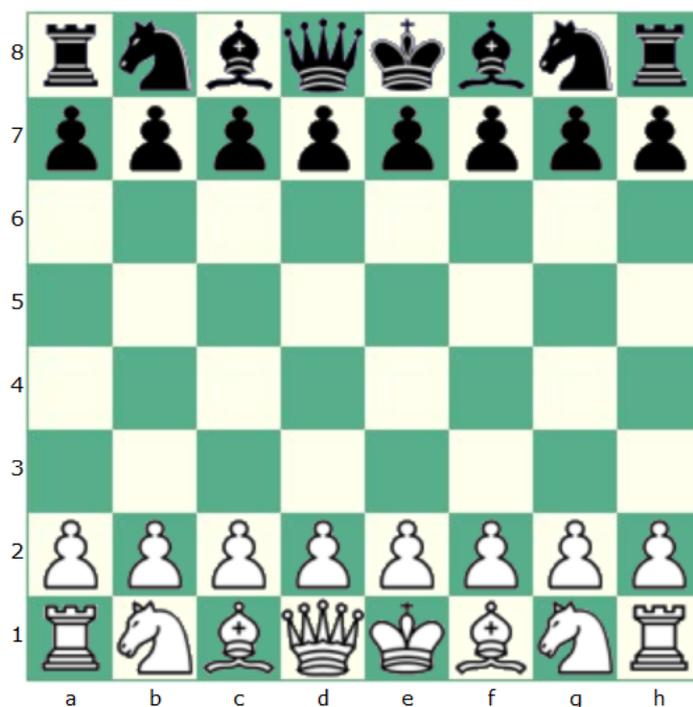
Potete anche ricordare **Donna** in casa **d**.



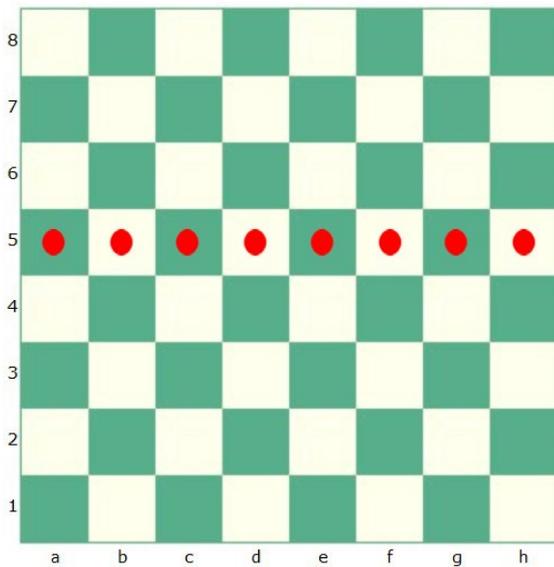
Infine gli otto **Pedoni** davanti ai pezzi appena sistemati.



Ecco lo schieramento iniziale dei pezzi in due dimensioni:



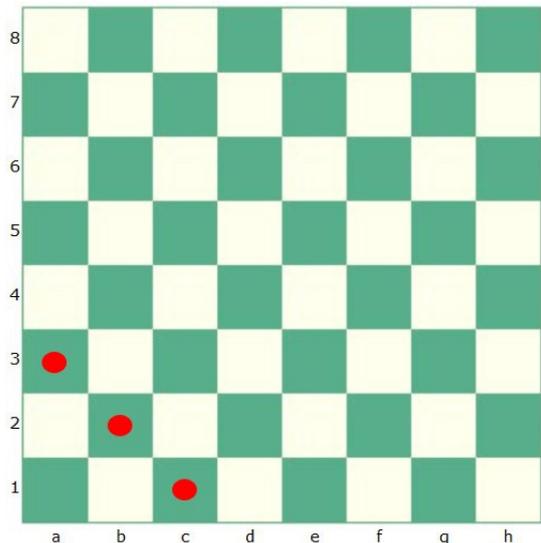
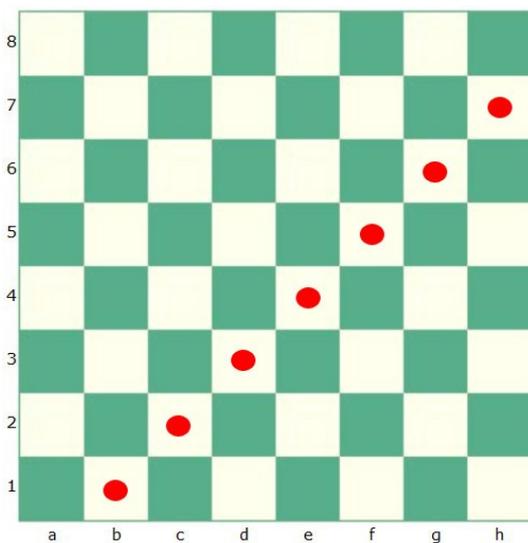
Le case disposte in verticale formano una **colonna**, ad esempio le case  $b1, b2, b3, \dots, b8$  formano la seconda colonna.



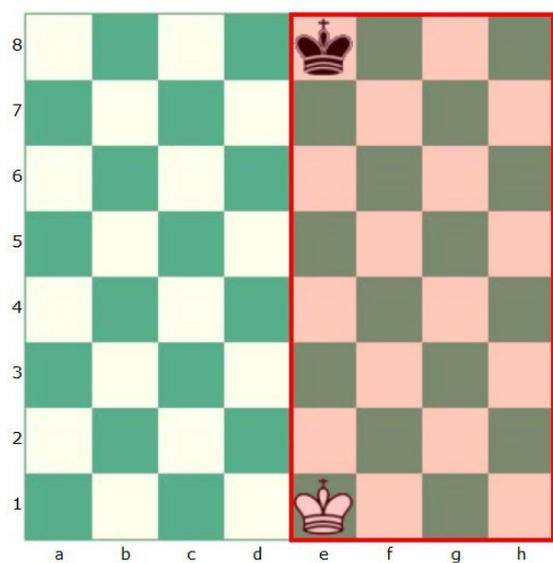
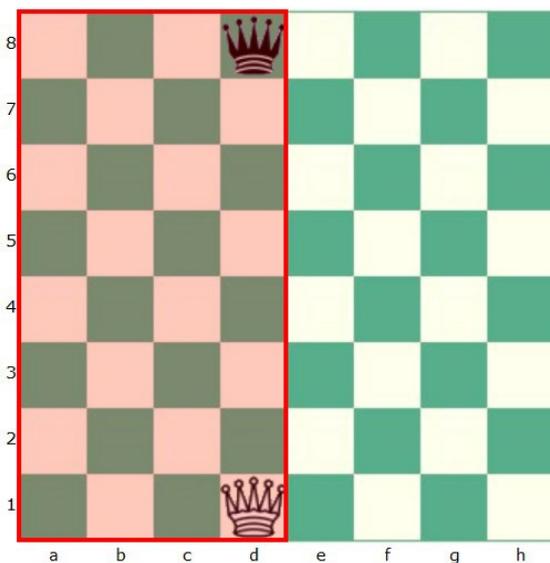
Le case disposte in orizzontale formano una **traversa**, ad esempio le case *a5, b5, c5, ..., h5* formano la quinta traversa.

Le case *b1, c2, d3, ... , h7* formano una **diagonale** (chiara).

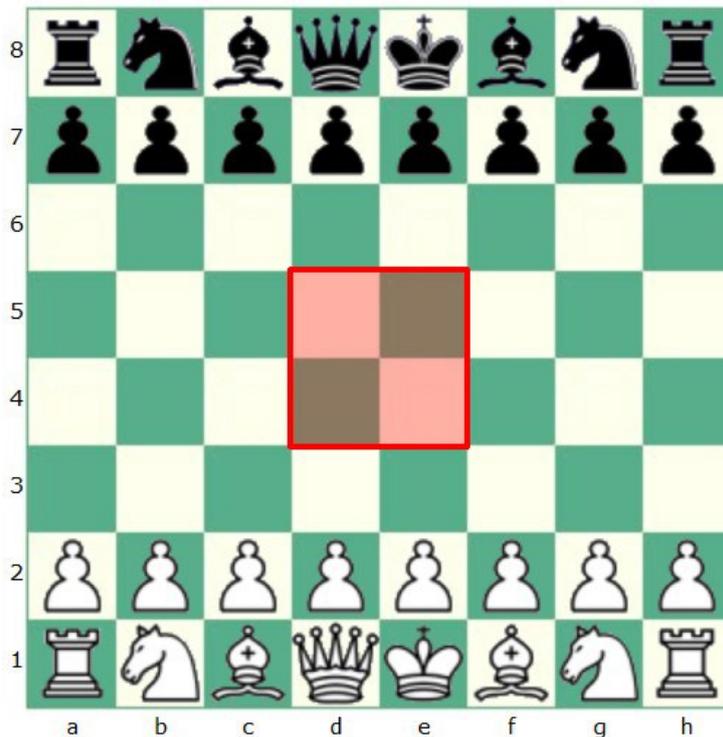
Le case *a3, b2, c1* formano una **diagonale** (scura).



L'insieme delle prime quattro colonne (ovvero le colonne *a, b, c* e *d*) forma la cosiddetta *ala di Donna*. Le colonne *e, f, g, h* formano l'*ala di Re*.



Le case centrali *d4, d5, e4, e5* formano il *centro* della scacchiera.



## ... PER ESSERE UN BUON GIOCATORE

- 1- rispetta il tuo avversario e non sottovalutarlo mai;
- 2- gioca concentrato: la concentrazione é alla base del gioco degli scacchi perciò il silenzio é indispensabile;
- 3- non distrarre il tuo avversario con domande, commenti, rumori, suggerimenti (se hai bisogno di alzarti puoi farlo, con calma, senza disturbare);
- 4- **se tocchi un pezzo sei obbligato a muoverlo!** Se hai bisogno di sistemare un pezzo sulla scacchiera per posizionarlo bene al centro della casa devi prima avvisare dicendo "acconcio";
- 5- per quanto dura possa essere la sconfitta bisogna perdere con dignità: non cercare scuse e non lamentarti... a nessuno piace un cattivo perdente;
- 6- **si migliora analizzando le partite perse** e non vantandosi di quelle vinte: a fine partita conviene esaminare le mosse fatte (anche con l'avversario se è d'accordo) per giocare meglio la volta successiva;
- 7- è buon uso stringere la mano dell'avversario prima di iniziare il combattimento.



## I MOVIMENTI DEI PEZZI

Negli Scacchi ogni pezzo ha un suo movimento caratteristico e tutti, tranne il cavallo, non possono oltrepassare i pezzi avversari.

Con il suo movimento un pezzo può eliminare un pezzo avversario occupandone la casa: si dice in questo caso che si ha *catturato* un pezzo dell'avversario e lo si toglie dalla scacchiera. Ogni pezzo può catturare un pezzo dell'avversario, qualunque esso sia (ad es. il Pedone può tranquillamente catturare la Donna).

Un pezzo non può invece occupare una casa già occupata da un altro pezzo!

Si deve sempre muovere un solo pezzo alla volta, tranne quando si effettua l'**arrocco**, che è una manovra che coinvolge Re e Torre.

La partita viene sempre iniziata dal giocatore che conduce i pezzi bianchi.

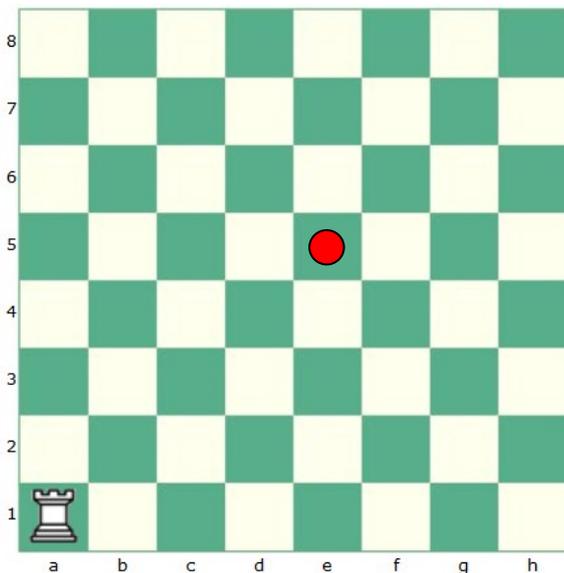
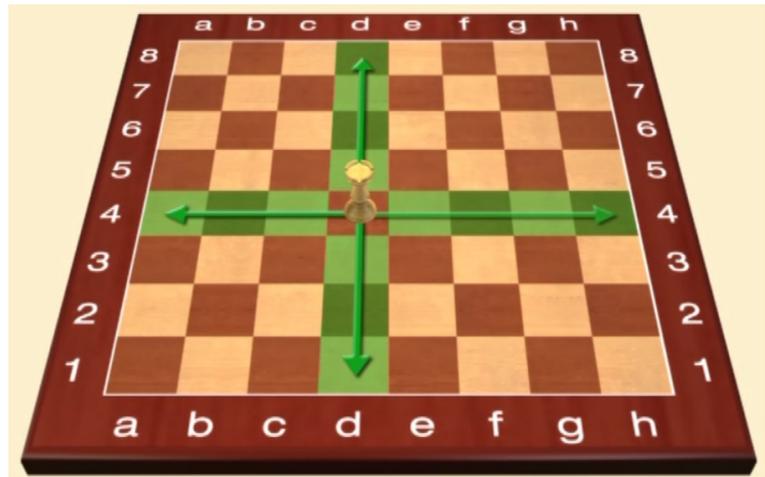
**L'obiettivo di una partita di scacchi è quello di catturare il Re avversario.**



## LA TORRE

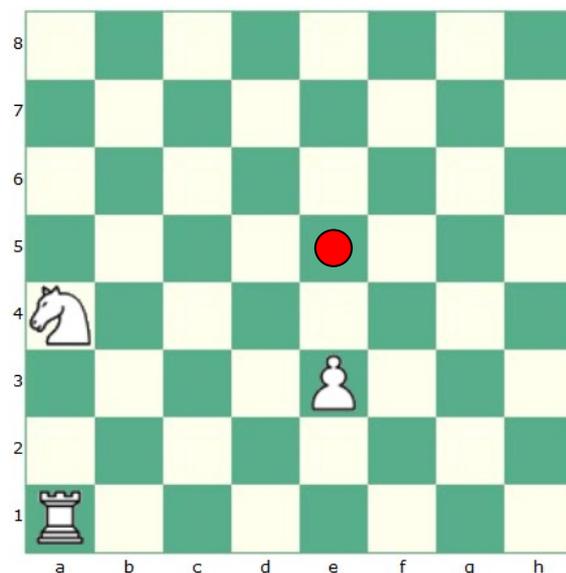
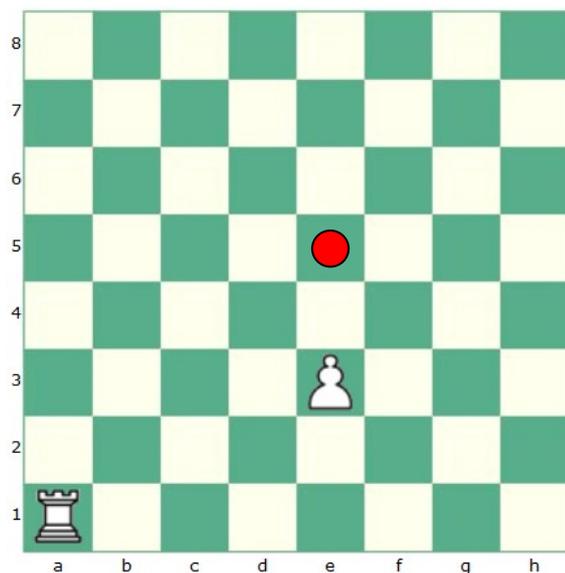
La Torre può muoversi a piacimento lungo colonne o traverse.

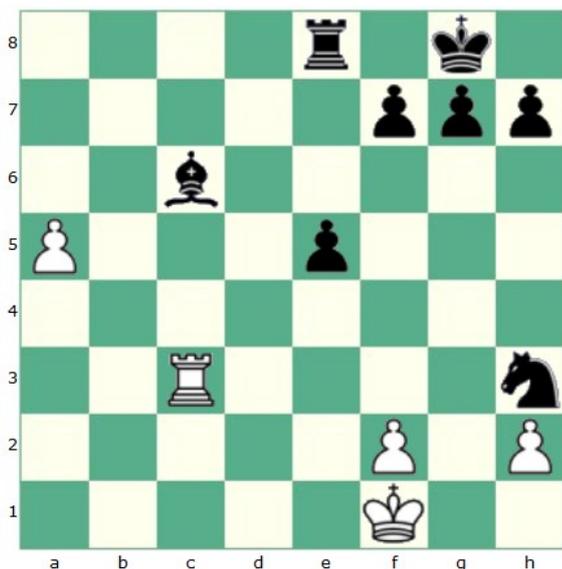
La Torre si muove su tutte le 64 case della scacchiera ed ovunque si trovi domina sempre 14 case. Il suo movimento è interrotto dalla presenza sul suo cammino di un proprio pezzo o di un pezzo dell'avversario (che può essere quindi catturato).



In quanti modi e con quali mosse la Torre riesce a raggiungere la casa segnata in rosso?

E in questi due casi?





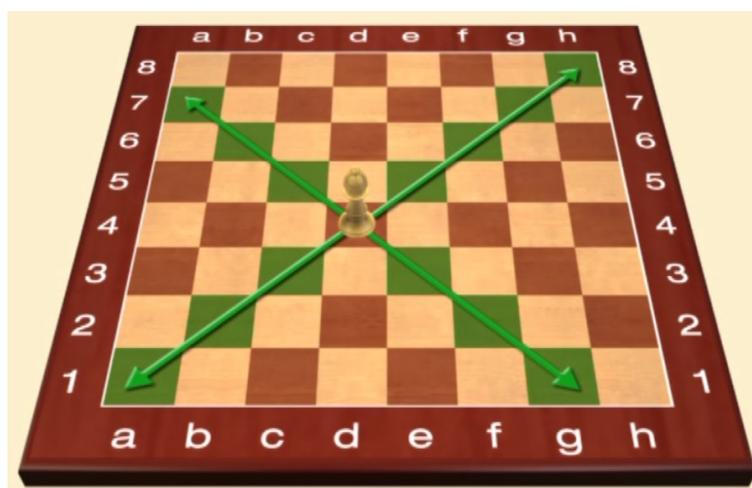
Se decido di muovere la Torre bianca quali pezzi posso catturare?

[4r1k1/5ppp/2b5/P3p3/8/2R4n/5P1P/5K2 w KQkq - 0 1](#)

## L'ALFIERE

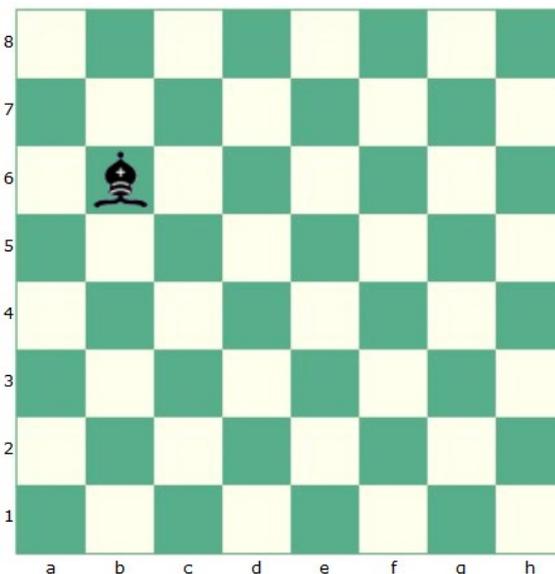
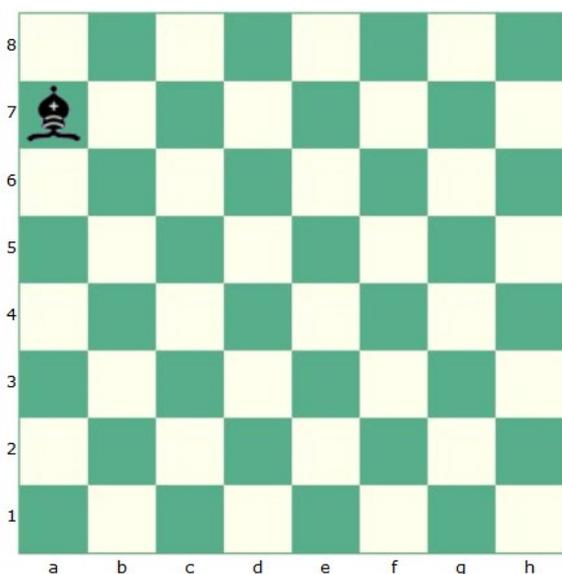
L'Alfiere si muove lungo le diagonali su 32 case (la metà della Torre).

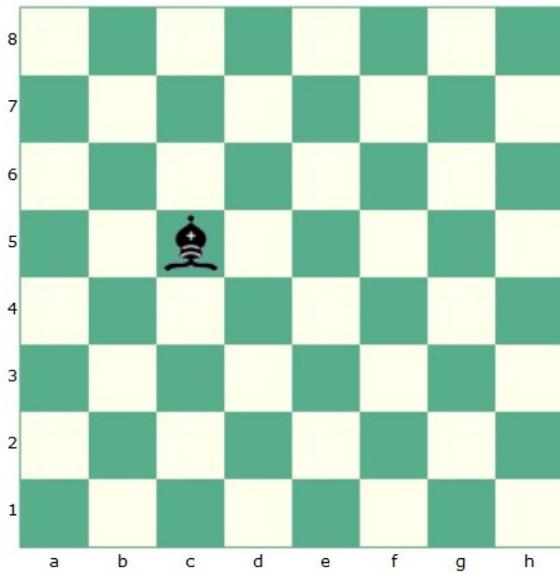
Nelle case centrali d4-d5-e4-e5, come nell'esempio, domina 13; man mano che si sposta verso l'angolo diminuisce il numero di case dominate, ad esempio se si trova nell'angolo a1 domina solo 7 case.



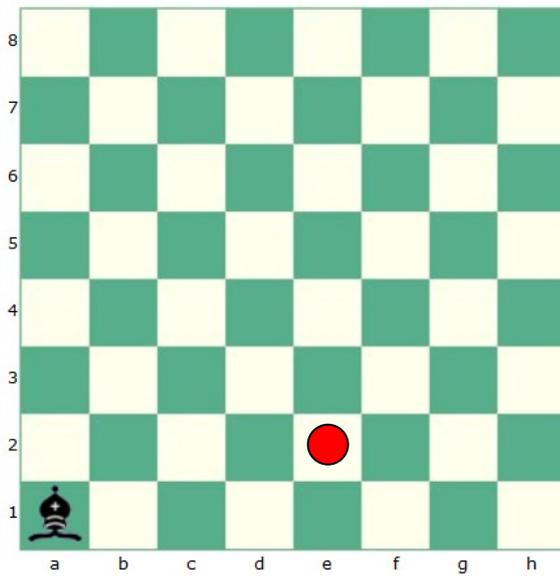
Ogni giocatore ha due Alfieri: uno si muove lungo le diagonali scure, l'altro lungo quelle chiare, sono quindi denominati rispettivamente Alfiere *camposcuro* e Alfiere *campochiaro*.

Quante case domina l'alfiere Nero nei seguenti casi?

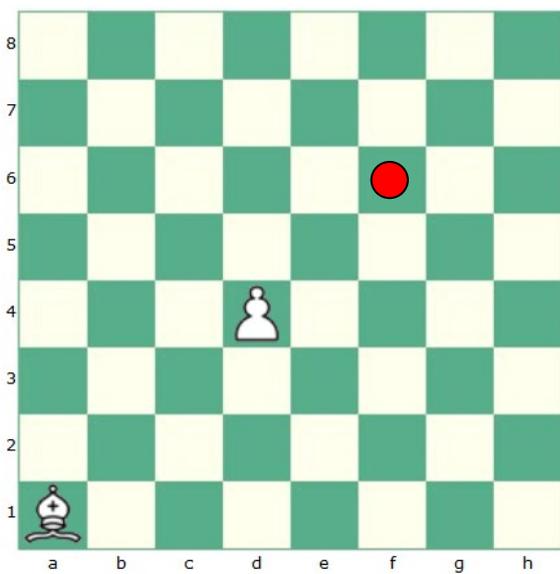


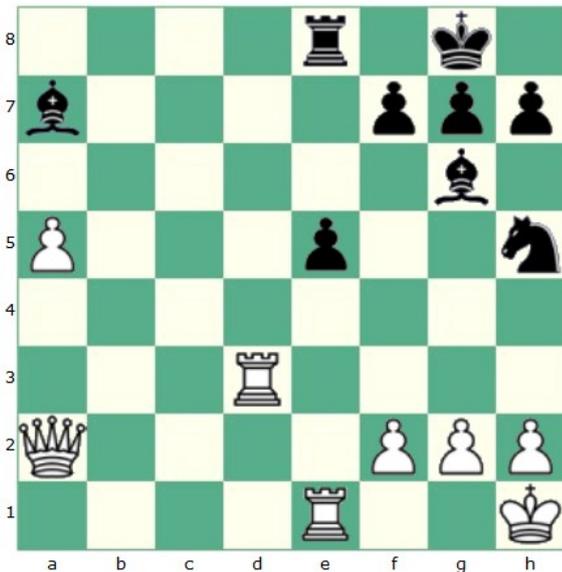


L'Alfiere Nero riesce a raggiungere la casa segnata in rosso?



In quanti modi e con quali mosse l'Alfiere riesce a raggiungere la casa segnata in rosso?



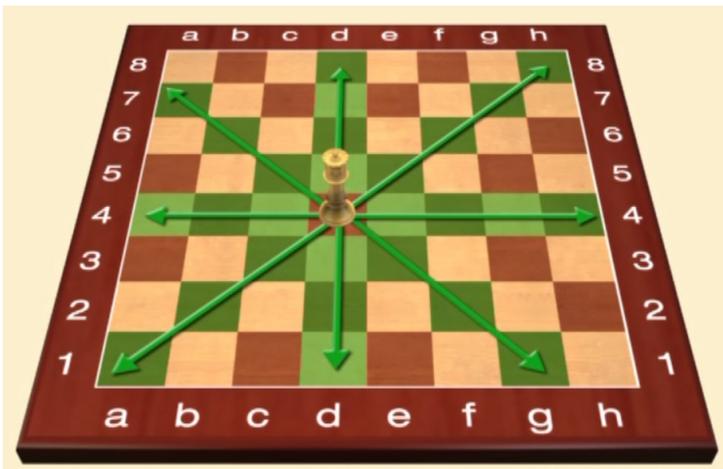


Se decido di muovere l'Alfiere Nero quali pezzi posso catturare?

[4r1k1/b4ppp/6b1/P3p2n/8/3R4/Q4PPP/4R2K w KQkq - 0 1](#)

## LA DONNA

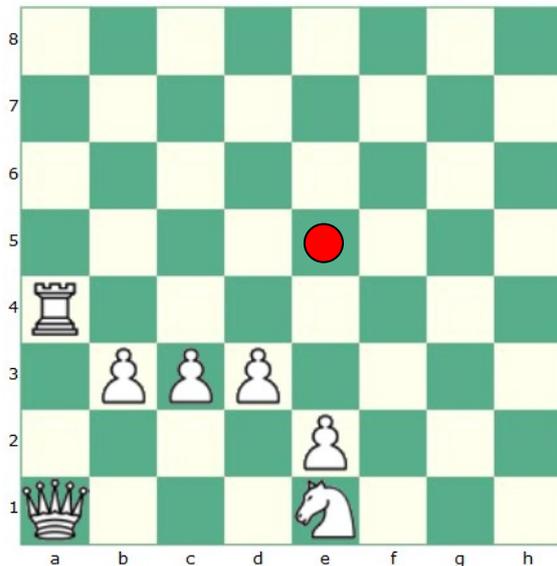
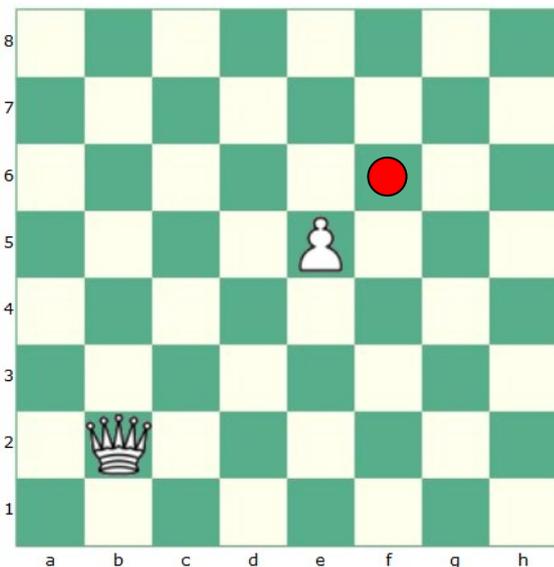
Questo pezzo può muoversi a piacimento o lungo una colonna, o lungo una traversa, o lungo una diagonale.

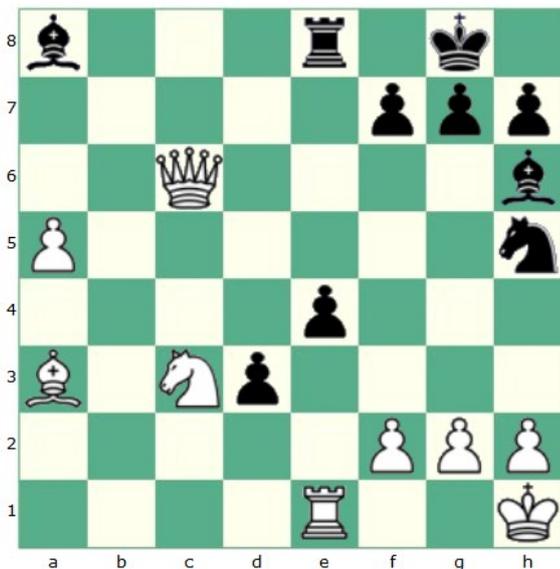


Confrontando il campo d'azione della Donna con quello degli altri pezzi, si capisce facilmente che è il pezzo più forte sulla scacchiera.

La Donna infatti riesce a dominare fino a 27 case se si trova a centro scacchiera per diminuire a 21 case se si trova agli angoli.

In quanti modi e con quali mosse la Donna riesce a raggiungere la casa segnata in rosso?



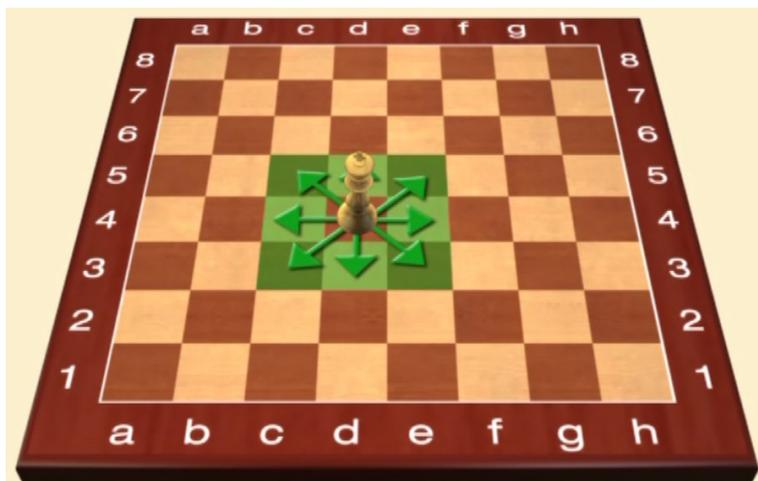


Se decido di muovere la Donna bianca quali pezzi posso catturare?

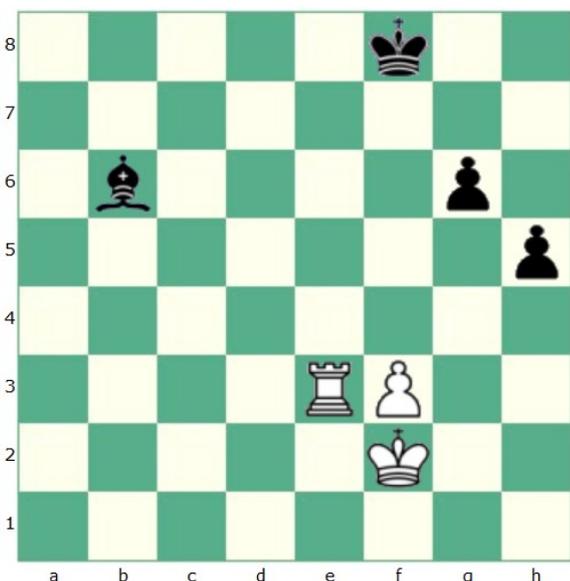
[b3r1k1/5ppp/2Q4b/P6n/4p3/B1Np4/5PPP/4R2K w KQkq - 0 1](#)

## IL RE

Si può spostare in qualunque casa adiacente a quella che occupa.

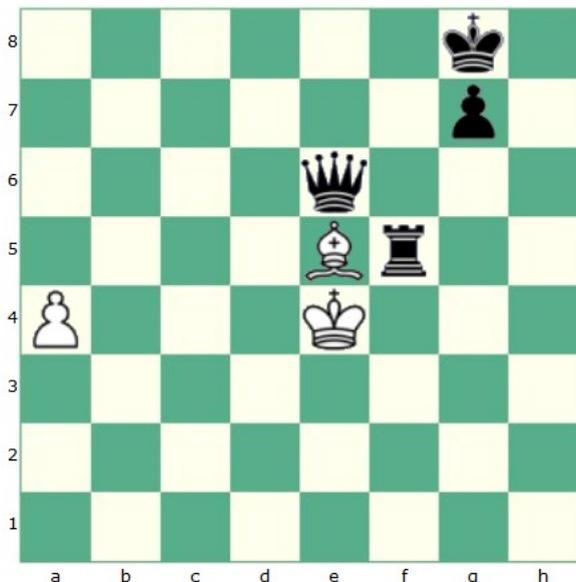


Il Re non può occupare in alcun momento della partita le case che sono sotto il tiro di pezzi avversari. Se ciò accadesse l'avversario dovrebbe far notare l'errore, in modo da ritornare alla posizione precedente e proseguire la partita con una mossa corretta. E' considerata una mossa illegale perché porterebbe al termine della partita.



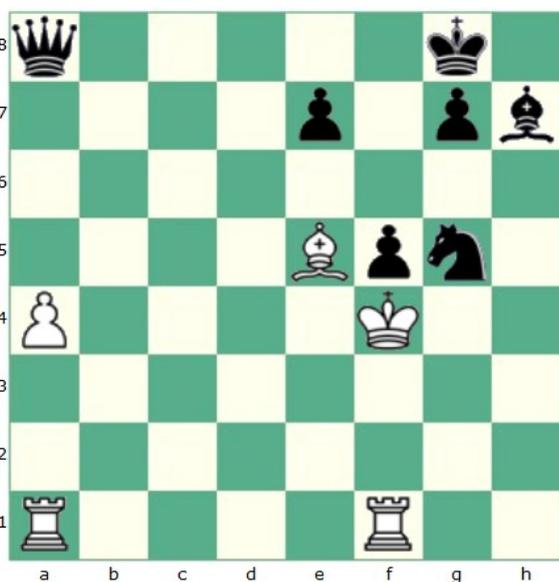
Un giocatore non può muovere un suo pezzo se, così facendo, espone il proprio Re all'attacco di un pezzo dello schieramento nemico, cioè, in termini tecnici, se lo espone ad uno **scacco** dell'avversario. Nel caso che segue tocca il Bianco... può muovere la Torre?

[5k2/8/1b4p1/7p/8/4RP2/5K2/8 w KQkq - 0 1](#)



Muove il Bianco, può muovere l'Alfiere?  
Se muove il Re quali case può occupare?

[6k1/6p1/4q3/4Br2/P3K3/8/8/8 w KQkq - 0 1](#)

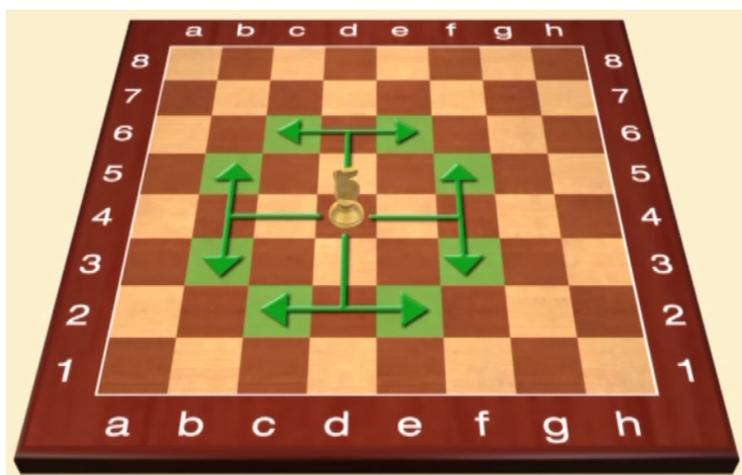


Tocca al Bianco, se decide di muovere il Re, cosa può catturare?

[q5k1/4p1pb/8/4Bpn1/P4K2/8/8/R4R2 w KQkq - 0 1](#)

## IL CAVALLO

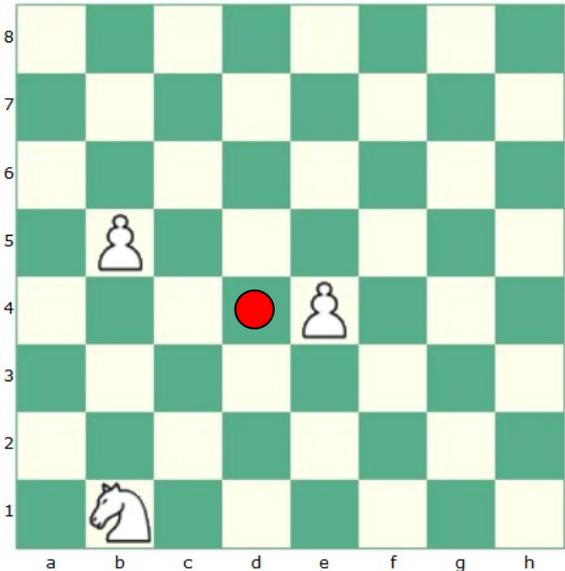
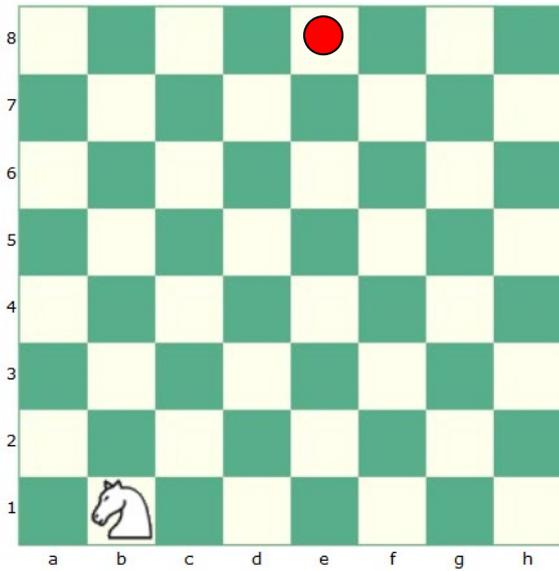
Si muove di tre case disegnando una L immaginaria (due passi in linea retta e uno di lato).



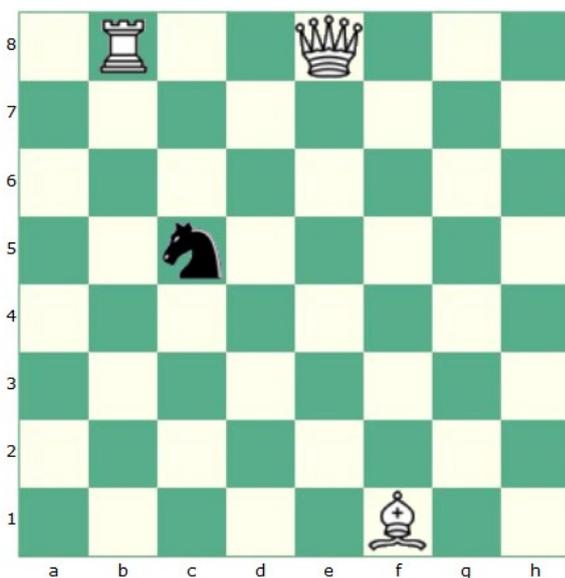
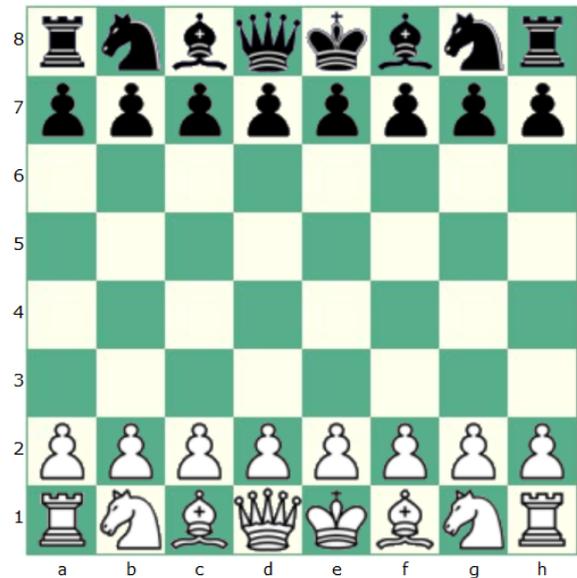
Il Cavallo ha la possibilità di **saltare** pezzi del proprio schieramento e di quello avversario.

Il Cavallo domina in centro 8 case, sul bordo 4, in un angolo 2.

In quanti modi e con quali mosse il Cavallo riesce a raggiungere la casa segnata in rosso? [8/8/8/1P6/4P3/8/8/1N6 w KQkq - 0 1](#)



Il Cavallo in g1 (Cg1) quali case può occupare?

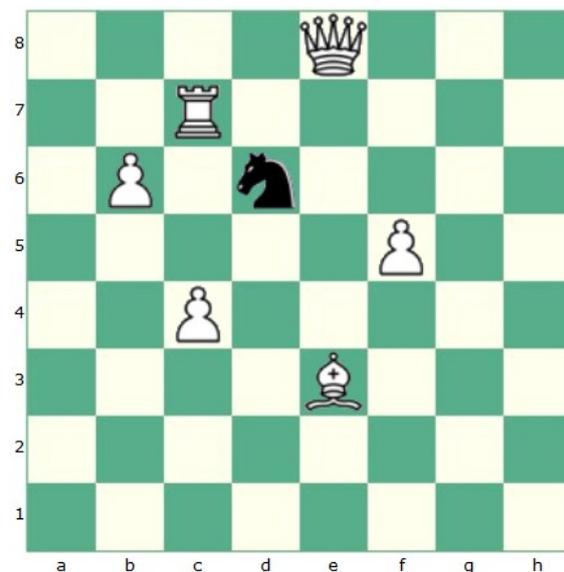


Il Cavallo dove si può muovere?

[1R2Q3/8/8/2n5/8/8/8/5B2 w KQkq - 0 1](#)

Quali pezzi può catturare il Cavallo?

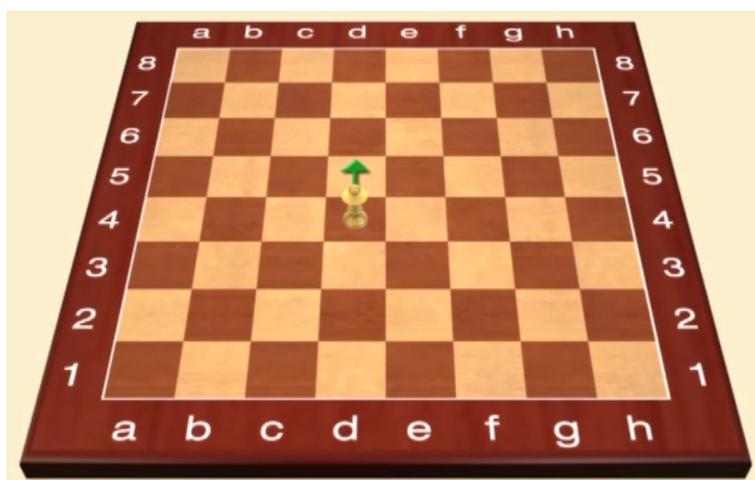
[4Q3/2R5/1P1n4/5P2/2P5/4B3/8/8 w KQkq - 0 1](#)



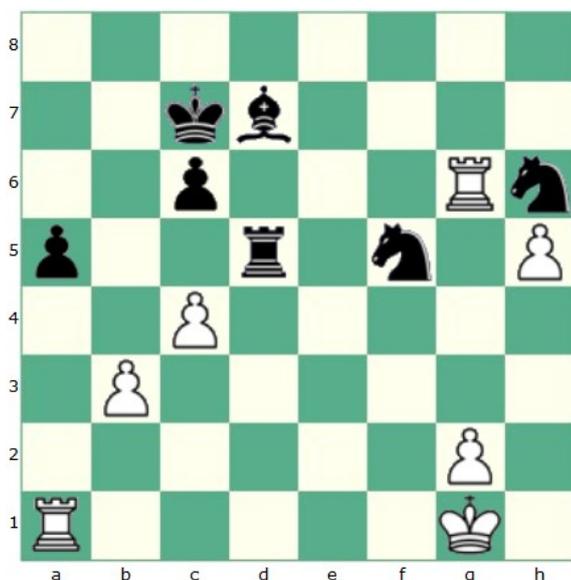
## IL PEDONE

Si muove in avanti di una casa per volta tranne nella prima mossa dove può muoversi facoltativamente di una o due case.

Per catturare un pezzo avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.



Il Pedone è bloccato nella sua corsa se davanti a se trova un pezzo.

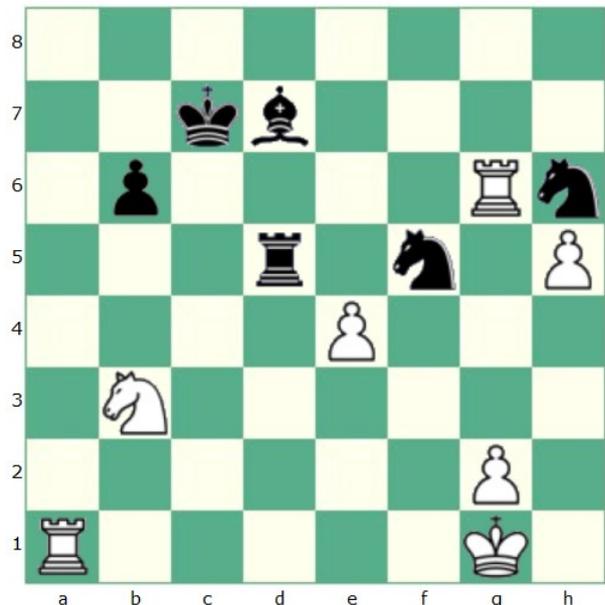


Quali mosse possono fare i pedoni bianchi e neri in questa partita?

[8/2kb4/2p3Rn/p2r1n1P/2P5/1P6/6P1/R5K1 w KQkq - 0 1](#)

Il Bianco decide di muovere il Pedone situato nella casa e4... come può muovere?

[8/2kb4/1p4Rn/3r1n1P/4P3/1N6/6P1/R5K1 w KQkq - 0 1](#)

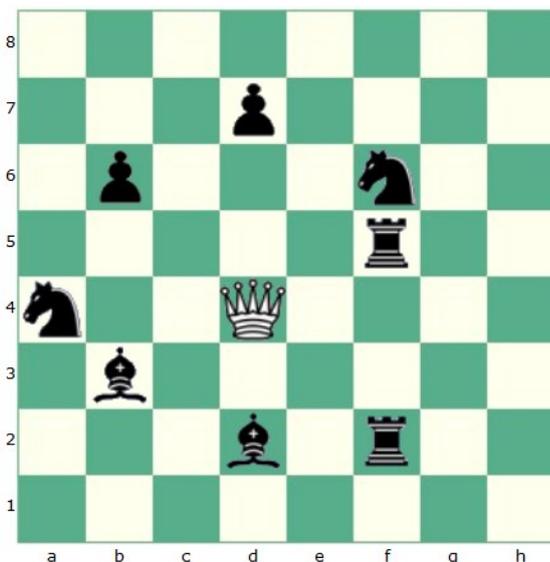


Dopo la Donna, la Torre è il pezzo più potente degli scacchi infatti ha una lunga gittata e quindi può colpire da lontano, inoltre ha libero accesso sia alle case chiare che a quelle scure.

La Donna e la Torre per questo motivo sono denominate *figure pesanti*.

L'Alfiere risulta un pezzo molto agile e dalla lunga gittata se la posizione è aperta e con relativamente pochi Pedoni. In posizioni chiuse e bloccate da molti Pedoni questa figura perde invece molti dei suoi vantaggi. Comunque un Alfiere può muoversi solo sulle case di un unico colore, quindi è meno potente della Torre.

L'Alfiere ed il Cavallo sono denominati *figure leggere*, appunto perché sono meno potenti della Donna e della Torre.



Quanti pezzi può catturare la Donna in d4?

[8/3p4/1p3n2/5r2/n2Q4/1b6/3b1r2/8 w KQkq - 0 1](#)

E se al posto della Donna ci fosse la Torre o l'Alfiere o il Cavallo?