

Federazione  
Scacchistica  
Italiana 

Comitato Regionale Piemonte F.S.I.

# SCACCHI !!

CORSO DI AVVIAMENTO AL GIOCO DEGLI SCACCHI  
"SCACCHI A SCUOLA IN PIEMONTE"



CAFFA CIO

# LA SCACCHIERA

LA PARTITA DI SCACCHI SI SVOLGE SULLA  
**SCACCHIERA**.

ESSA E' COMPOSTA DA 64 CASELLE, 32  
CHIARE E 32 SCURE.

OGNI GIOCATORE POSIZIONA LA SCACCHIERA  
IN MODO DA AVERE UNA CASELLA BIANCA NEL  
PROPRIO ANGOLO IN BASSO, A DESTRA.

LA SCACCHIERA SI DIVIDE IN FILE VERTICALI  
DI 8 CASELLE CHE SI CHIAMANO **COLONNE** ED  
IN 8 FILE ORIZZONTALI DI 8 CASELLE CHE SI  
CHIAMANO **TRAVERSE**.

SE CONSIDERIAMO LE FILE DI CASELLE IN  
SENSO OBLIQUO AVREMO LE **DIAGONALI**.

PER DARE UN NOME AD OGNI CASELLA  
È NECESSARIA LA NOTAZIONE ALGEBRICA  
(NUMERI E LETTERE).

SOTTO O SOPRA AD OGNI COLONNA CI SONO LE  
LETTERE.

SUL FIANCO DESTRO O SINISTRO DI OGNI  
TRAVERSA CI SONO I NUMERI.

PER SAPERE DOVE SI TROVA, AD ESEMPIO,  
LA REGINA NERA NEL **DIAGRAMMA** A FIANCO  
BASTA LEGGERE PRIMA LA LETTERA DELLA  
COLONNA SULLA QUALE SI TROVA, SUBITO  
SEGUITA DAL NUMERO DELLA TRAVERSA:  
IN QUESTO CASO LA COLONNA E' LA D E LA  
TRAVERSA E' LA 8, SI TROVERA' QUINDI  
SULLA CASELLA D8.

PER GIOCARE UTILIZZERAI I **PEZZI**  
E I **PEDONI**: I PEZZI POSSONO MUOVERSI  
**AVANTI E INDIETRO**, MENTRE I PEDONI  
VANNO **SOLO IN AVANTI**.

I PEDONI SI SISTEMANO NELLA TRAVERSA 2  
PER I BIANCHI E NELLA TRAVERSA 7 PER I  
NERI.

NELLA TRAVERSA 8 PER I NERI E NELLA 1 PER I BIANCHI SI METTONO I PEZZI: LE TORRI, I  
CAVALLI, GLI ALFIERI, LA REGINA E IL RE. OSSERVA BENE LA POSIZIONE DI OGNUNO!

SE LA POSIZIONE E' CORRETTA IL BIANCO AVRA' LA CASELLA H1 IN BASSO A DESTRA ED IL NERO  
LA CASELLA A8, DOPODICHE' SI PUO' INIZIARE LA PARTITA FACENDO UNA MOSSA PER UNO.  
RICORDATI CHE **INIZIA SEMPRE CHI HA I PEZZI BIANCHI**.



**DIAGRAMMA**



**IL RE**



**LA REGINA**



**LA TORRE**



**IL CAVALLO**



**L'ALFIERE**



**IL PEDONE**

## L'ALFIERE

SI MUOVE DI QUANTE CASELLE VUOLE.

SI MUOVE SOLO SULLE DIAGONALI, IN QUALUNQUE DIREZIONE.

NON PUO' MUOVERSI IN ORIZZONTALE O IN VERTICALE, SAREBBE UNA MOSSA IRREGOLARE.

NEL DIAGRAMMA L'ALFIERE, IN UNA MOSSA, POTREBBE SCEGLIERE DI ANDARE IN: A1,B2, C3,E5,F6,G7,H8,A7,B6,C5,E3,F2,G1.



## LA REGINA

SI MUOVE DI QUANTE CASELLE VUOLE.

LA REGINA E' IL PEZZO PIU' FORTE, MA E' MENO IMPORTANTE DEL RE!

SI MUOVE LUNGO LE COLONNE IN VERTICALE, LE TRAVERSE IN ORIZZONTALE, OPPURE IN DIAGONALE.

IN LEI SI UNISCONO LE POSSIBILITA' DELLA TORRE E DELL'ALFIERE, CONTEMPORANEAMENTE.



NEL DIAGRAMMA LA REGINA, IN UNA MOSSA, DA D4 POTREBBE SCEGLIERE DI ANDARE IN: D1, D2, D3, D5, D6, D7, D8, A4, B4, C4, E4, F4, G4, H4 SE VUOLE MUOVERSI COME UNA TORRE, OPPURE IN A1, B2, C3, E5, F6, G7, H8, G1, F2, E3, C5, B6, A7 SE VUOLE MUOVERSI COME UN ALFIERE.

## IL CAVALLO

IL CAVALLO MUOVE IN MODO IRREGOLARE PERCHE' INVECE DI SPOSTARSI IN LINEA RETTA COME TUTTI GLI ALTRI, HA UN MOVIMENTO A SALTO.

PER CAPIRE DOVE SALTA OGNI MOSSA POSSIAMO IMMAGINARE UNA L (ELLE) DISEGNATA SULLA SCACCHIERA, FATTA DI 3 CASELLE PER LA GAMBETTA LUNGA E 2 CASELLE PER LA GAMBETTA CORTA.

SI MUOVE CON UN SALTO, SEMPRE E SOLO ALL'INTERNO DI QUESTA ELLE: SALTA DALLA CASELLA VERDE SULLA QUALE SI TROVA ALL'ALTRA DELLO STESSO COLORE, SIA CHE SI TROVI IN BASSO COME IN ALTO.



## PRESA AL VARCO/EN PASSANT

QUESTA REGOLA SI UTILIZZA SOLO TRA PEDONI E SOLO QUANDO UN PEDONE HA FATTO LA SUA PRIMA MOSSA, SCEGLIENDO DI MUOVERSI DI 2 CASELLE.

NEL DIAGRAMMA IL PEDONE NERO IN F7 SI E' APPENA MOSSO DA F5 AVANZANDO DI 2 CASELLE, PERCHE' E' LA SUA PRIMA MOSSA. IL PEDONE BIANCO IN E5 SE VUOLE PUO' CATTURARLO AL VARCO, CIOE' MENTRE PASSA IN FRANCESE SI DICE EN PASSANT, FACENDO FINTA CHE IL PEDONE NERO ABBA MOSSO SOLO DI UNA CASELLA.

NEL SECONDO DIAGRAMMA ANCHE IL PEDONE NERO IN A4 POTREBBE CATTURARE QUELLO BIANCO IN B4 FACENDO L' EN PASSANT.

RICORDATI CHE I PEDONI BIANCHI CATTURANO EN PASSANT QUELLI NERI SULLA TRAVERSA 5, MENTRE QUELLI NERI LA REALIZZANO SOLO SULLA TRAVERSA 4. SEMPRE CHE VENGANO A TROVARSI SULLA CASELLA DI FIANCO, A DESTRA O A SINISTRA, DEL PEDONE AVVERSAARIO QUANDO QUEST'ULTIMO HA APPENA MOSSO DI DUE. SE SI VUOLE CATTURARE AL VARCO BISOGNA FARLO SUBITO, APPENA SI PRESENTA L'OCCASIONE, PERCHE' SE ATTENDI UNA MOSSA NON PUOI PIU' FARLO.



## IL VALORE RELATIVO DEI PEZZI

DEVI SAPERE CHE OGNI PEZZO HA UN SUO PROPRIO VALORE, CHE SI PUO' INDICARE CON UN PUNTEGGIO, POICHE' NON HANNO TUTTI LA STESSA FORZA!

AD ESEMPIO: HAI NOTATO CHE IL RE INSIEME AD UNA TORRE RIESCE A DARE SCACCO MATTO, MENTRE CON L'AUTO DI UN ALFIERE OPPURE DI UN CAVALLO NON CE LA PUO' FARE? QUESTO SIGNIFICA CHE LA TORRE E' PIU' FORTE DI UN ALFIERE ED ANCHE DI UN CAVALLO, QUINDI VALE DI PIU'!

LA REGINA E' ANCORA PIU' FORTE DELLA TORRE PERCHE' PUO' MUOVERSI ANCHE IN DIAGONALE, LA TORRE NO!

IL PEDONE VALE MENO DI TUTTI. (SE NON DIVENTA REGINA...) PERCHE' SI MUOVE MOLTO LENTAMENTE.

IL RE, INVECE, POICHE' DARGLI SCACCO MATTO E' LO SCOPO DEL GIOCO, VALE PIU' DI TUTTI GLI ALTRI MESSI INSIEME!!



IL RE HA VALORE  
INESTIMABILE



L'ALFIERE VALE  
3 PUNTI



LA REGINA VALE  
9 PUNTI



IL CAVALLO VALE  
3 PUNTI



LA TORRE VALE  
5 PUNTI



IL PEDONE VALE  
1 PUNTO

## IL RE

IL RE E' IL PEZZO PIU' IMPORTANTE DI TUTTE. DARGLI LO SCACCO MATTO E' L'OBIETTIVO DI OGNI GIOCATORE IN TUTTE LE PARTITE DI SCACCHI.

SI MUOVE SPOSTANDOSI DI UNA SOLA CASELLA IN QUALUNQUE DIREZIONE: ORIZZONTALE, VERTICALE O DIAGONALE. IN AVANTI, INDIETRO, A DESTRA O A SINISTRA.

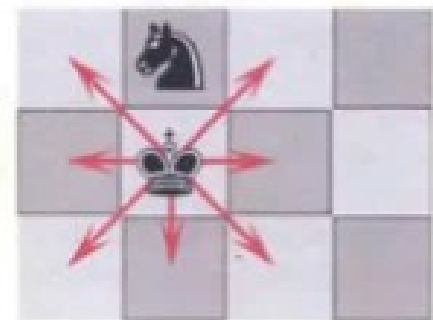
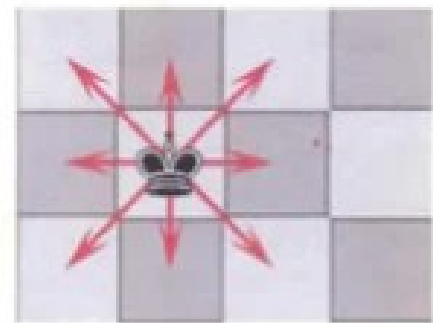
IL RE, COME OGNI PEZZO O PEDONE NEGLI SCACCHI, NON PUO' ANDARE SU UNA CASELLA SE E' GIA' OCCUPATA DA UN PEZZO O UN PEDONE DEL SUO COLORE.

GUARDA IL SECONDO DIAGRAMMA, QUANTE MOSSE PUO' FARE IL RE?

SOLO 7, PERCHE'...PUO' OCCUPARE, INFATTI, LE 7 CASELLE CHE GLI STANNO VICINO, MA NON QUELLA DOVE SI TROVA IL CAVALLO NERO.

PUO' CATTURARE (MANGIARE) QUALUNQUE PEZZO O PEDONE AVVERSAIO (TRANNE IL RE, TRA POCO CAPIRAI PERCHE') SEMPLICEMENTE OCCUPANDO LA CASELLA DI QUEL PEZZO.

TUTTI I PEZZI E I PEDONI NEGLI SCACCHI CATTURANO, SE POSSONO RAGGIUNGERLO E SE SI VUOLE, QUALUNQUE PEZZO O PEDONE AVVERSAIO SEMPLICEMENTE OCCUPANDO LA CASELLA IN CUI SI TROVA. DOPODICHE' IL PEZZO "MANGIATO" VIENE MESSO FUORI GIOCO.



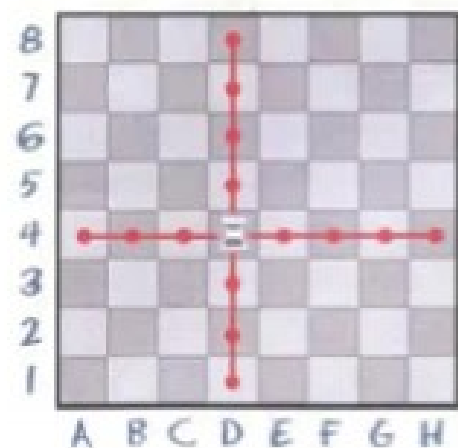
## LA TORRE

LA TORRE SI MUOVE DI QUANTE CASELLE VUOLE.

ESCLUSIVAMENTE LUNGO LE COLONNE IN VERTICALE, OPPURE LE TRAVERSE IN ORIZZONTALE.

NON SI PUO' MUOVERE IN DIAGONALE, SAREBBE UNA MOSSA IRREGOLARE.

GUARDA IL DIAGRAMMA, DALLA CASELLA



## LO SCACCO MATTO

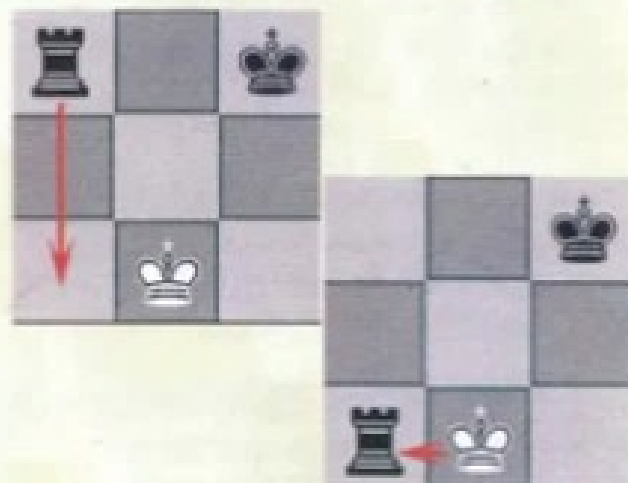
LEGGENDO L'ULTIMO PARAGRAFO POTREBBE ESSERTI VENUTA IN MENTE QUESTA DOMANDA:  
"MA SE IL RE NON SI PUO' MANGIARE COME FACCIO A VINCERE?"

BENE, DEVI SAPERE CHE **NELLO SCACCO MATTO IL RE E' SEMPRE PRESENTE SULLA SCACCHIERA**, PERCHE' LO SCACCO MATTO E' SOLO LA **DIMOSTRAZIONE CHE IL RE NON PUO' PIU' FUGGIRE, NON LA SUA CATTURA!**

PER CAPIRE BENE COME SI REALIZZA QUESTA DIMOSTRAZIONE, DOBBIAMO RITORNARE ALLO SCACCO AL RE, PERCHE' DEVI SAPERE CHE **NON CI POSSONO ESSERE PIU' DI 3 MODI PER DIFENDERSI DA UNO SCACCO AL RE.**

**1) MANGIARE IL PEZZO O IL PEDONE CHE DA SCACCO.**

GUARDA I DIAGRAMMI: NEL PRIMO LA TORRE NERA SI SPOSTA DI FIANCO AL RE BIANCO PER DARGLI SCACCO.



IL RE BIANCO PERO', POICHE' LA TORRE SI TROVA A DISTANZA DI UNA CASELLA DA LUI, LA PUO' MANGIARE, E LO SCACCO AL RE NON C'E' PIU'!

NEL TERZO DIAGRAMMA INVECE C'E' ANCHE UNA TORRE BIANCA. ANCHE LEI SE VUOLE PUO' MANGIARE LA TORRE NERA, DIFENDENDO COSI' IL SUO RE DALLO SCACCO.

**2) METTERE DAVANTI AL RE UN PEZZO OD UN PEDONE PER RIPARARE IL RE DALLO SCACCO.**

IN QUESTO DIAGRAMMA IL RE SI TROVA MINACCIATO DALLA TORRE NERA CHE GLI STA DANDO SCACCO, MA NON PUO' MANGIARLA PERCHE' E' LONTANA.

PERO' LA TORRE BIANCA SI PUO' METTERE IN MEZZO, COSICCHE' IL RE SI SALVA.

AL MASSIMO LA TORRE NERA POTRA' MANGIARE LA TORRE BIANCA, MA NON IL RE.

PERO' IN QUESTO CASO SI PORTEREBBE DI NUOVO A DISTANZA RAVVICINATA CON IL RE BIANCO, CHE LA POTRA' MANGIARE, DIFENDENDO LO SCACCO COME NEL PRIMO MODO CHE HAI GIA' VISTO.



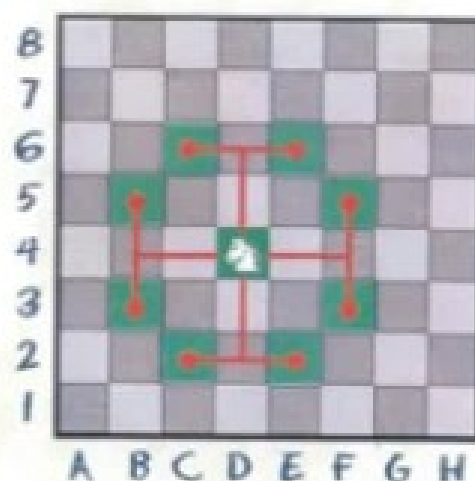


LA SUA ELLE PUO' ESSERE GIRATA COME VUOL: CAPOVOLTA, ROVESCIAIA, AL CONTRARIO...L'IMPORTANTE E' CHE RESTI SEMPRE DI 2 CASELLE PER 3.

GUARDA IL DIAGRAMMA, IL CAVALLO POTREBBE SPOSTARSI, ANCHE PER MANGIARE, SOLO IN C2, E2, F3, F5, E6, C6, B5, B3.

MANGIA SOLO NELLA CASELLA D'ARRIVO, PERCHE' TRA LA CASELLA DI PARTENZA E QUELLA DOVE ATTERRA CON IL SALTO NON PUO' MANGIARE. INFATTI, SE INCONTRA DEI PEZZI O PEDONI INTORNO A LUI, SEMPLICEMENTE LI SALTA, SIA BIANCHI CHE NERI.

NELL'ULTIMO DIAGRAMMA INFATTI PUO' FARE IL SALTO AD ELLE PER MANGIARE LA REGINA, IN UNA MOSSA OVVIAMENTE, MA SIA LA TORRE CHE L'ALFIERE NON VERRANNO MANGIATI, PERCHE' PER CATTURARE BISOGNA OCCUPARE LA CASELLA DI CHI SI VUOL MANGIARE, MENTRE IL CAVALLO QUANDO PASSA SULLE CASELLE DELLA TORRE E DELL'ALFIERE SI TROVA PER ARIA.



## IL PEDONE

SI MUOVE DI UNA CASELLA ALLA VOLTA ED ESCLUSIVAMENTE IN AVANTI SULLA COLONNA, CIOE' IN VERTICALE, SOLO SU CASELLE VUOTE E SENZA MAI TORNARE INDIETRO.

LA PRIMA VOLTA CHE VIENE MOSSO PUO', SE SI VUOLE, AVANZARE DI DUE CASELLE: QUESTO VALE PER TUTTE E 8 I PEDONI.

MUOVE SOLO SU CASELLE VUOTE PERCHE' SE LA CASELLA CHE HA DI FRONTE E' GIA' OCCUPATA, DA UN PEDONE O UN PEZZO AVVERSARI, NON LI PUO' MANGIARE: INFATTI IL PEDONE SI MUOVE IN UN MODO MA MANGIA IN UN ALTRO.

PER MANGIARE SI MUOVE IN DIAGONALE IN AVANTI DI UNA CASELLA, SOLO A DESTRA O A SINISTRA.

NEL DIAGRAMMA IL PEDONE IN B2 NON PUO' FARE MOSSE, MENTRE QUELLO IN A2 PUO' MANGIARE LA TORRE IN DIAGONALE OPPURE MUOVERSI IN AVANTI IN VERTICALE, DI UNA O DUE CASELLE, PERCHE' NON E' ANCORA STATO MOSSO.



**SALTA: TUTTO IN UNA MOSSA!**

COME VEDI IL CASTELLO DEL RE E' PRONTO, CIRCONDATO DAI TRE PEDONI, CON IL CAVALLO DAVANTI E LA TORRE DI FIANCO E' PIU' AL SICURO DI PRIMA!

PER FARE L'ARROCCO RE E TORRE NON DEVONO ESSERSI ANCORA MOSSI.

TRA IL RE E LA TORRE NON CI DEVE ESSERE NESSUN PEZZO, NE BIANCO NE NERO.

IL RE NON DEVE ESSERE SOTTO SCACCO NE SI PUO' FARE QUANDO IL RE MUOVENDOSI SI METTEREBBE SOTTO SCACCO.

SI PUO' FARE UNA VOLTA SOLA SCEGLIENDO UNA DELLE DUE TORRI, INFATTI PUO' ESSERE "CORTO" O "LUNGO": DIPENDE DA QUALE TORRE SCEGLI O DA QUALE NON HAI ANCORA MOSSO.

NEL DIAGRAMMA QUI SOPRA IL NERO NON POTREBBE ARROCCARE NE' CON LA TORRE DI H8 (CORTO) PERCHE' LA CASELLA F8 E' CONTROLLATA DAL CAVALLO BIANCO (IL RE NON PUO' PASSARE, RICORDA LE REGOLE D'ORO), NE' CON LA TORRE DI A8 (LUNGO) PERCHE' IL CAVALLO CONTROLLA ANCHE LA CASELLA D8.

IL BIANCO INVECE POTREBBE FARE L'ARROCCO LUNGO, INFATTI L'ALFIERE NERO CONTROLLA SI' LA CASA B1, MA E' LA TORRE BIANCA CHE DEVE PASSARE DI LT, NON IL RE!



## LA PATTA

SI DICE CHE UNA PARTITA DI SCACCHI FINISCE **PATTA** QUANDO NESSUNO DEI DUE GIOCATORI E' PIU' IN GRADO DI DARE SCACCO MATTO. IN QUESTO CASO IL RISULTATO DELLA PARTITA E' IL PAREGGIO.

LA PATTA SI PUO' VERIFICARE IN DIVERSI MODE:

**D** PATTA PER INSUFFICIENZA DI MATERIALE SI VERIFICA QUANDO SULLA SCACCHIERA SONO RIMASTI SOLO I DUE RE, OPPURE UN RE CONTRO UN RE ED UN CAVALLO O UN ALFIERE.

PENSACI! COME POTREBBE UN RE DA SOLO DARE SCACCO MATTO AL SUO COLLEGA SE NON PUO' AVVICINARSI? ANCHE CON L'AUTO DI UN ALFIERE (O DI UN CAVALLO) NON CE LA PUO' FARE! GUARDA IL DIAGRAMMA, IL RE BIANCO SI TROVA IN UN ANGOLO DELLA SCACCHIERA, MA SE L'ALFIERE DA SCACCO AL RE DALLA CASELLA F6, AIUTATO DAL RE NERO IN G6, IL BIANCO PUO' SCAPPARE ANCORA IN G8. SE IL RE NERO INVECE SI TROVASSE IN F8, IL RE BIANCO SCAPPEREBBE IN H7.





## 2) PATTA PER STALLO

QUANDO UN GIOCATORE **NON HA PIU' MOSSE REGOLARI DA EFFETTUARE**, E **CONTEMPORANEAMENTE IL PROPRIO RE NON SI TROVA SOTTO SCACCO**, LA PARTITA FINISCE **PATTA PER STALLO**.

L'UNICA SPERANZA DI NON PERDERE LA PARTITA QUANDO CI TROVIAMO IN GRANDE SVANTAGGIO E' PROPRIO LO STALLO!

NEL PRIMO DIAGRAMMA SE LA MOSSA TOCCA AL NERO E' STALLO.

SE LA MOSSA TOCCA AL BIANCO E' SUBITO SCACCOMATTO CON LA TORRE IN A7. FAI ATTENZIONE AL FATTO CHE LA TORRE, IN QUESTO CASO, **NON PUO' ESSERE MANGIATA DAL RE!**

**SE IL RE LA MANGIASSE TRASGREDIREBBE LA PRIMA REGOLA D'ORO, ANDANDO SU UNA CASELLA DOVE IL CAVALLO PUO' MANGIARLO.**

NEL SECONDO DIAGRAMMA SE LA MOSSA TOCCA AL NERO E' DI NUOVO STALLO! INFATTI **QUALUNQUE PEZZO VOLESSE SPOSTARE METTEREBBE AUTOMATICAMENTE IL RE SOTTO SCACCO, QUINDI NON HA MOSSE REGOLARI A DISPOSIZIONE.**

## 3) PATTA PER SCACCO PERPETUO

SI VERIFICA QUANDO RIESCI A DARE RIPETUTAMENTE SCACCO AL RE, SENZA DARE SCACCO MATTO OVVIAMENTE, E IL TUO COMPAGNO **NON PUO' FARE NULLA PER EVITARLO.**

NEL DIAGRAMMA IL NERO HA APPENA MOSSO LA REGINA IN G4 DANDO SCACCO AL RE. IL RE BIANCO PUO' DIFENDERSI SOLAMENTE SPOSTANDOSI IN H1, DOPODI CHE LA REGINA POTRA' DARGLI UN'ALTRO SCACCO DA F3. A QUESTO PUNTO IL RE BIANCO DOVRA' TORNARE OBBLIGATORIAMENTE IN G1, DOVE SUBIRA' UN NUOVO SCACCO DA G4 (COME PRIMA) SENZA POTERLO EVITARE...**POTREBBERO CONTINUARE COSI' ALL'INFINITO!**

IL NERO RIESCE A PAREGGIARE UNA PARTITA IN CUI SI TROVAVA IN GRANDE SVANTAGGIO!



ESISTONO ALTRE REGOLE CHE PERMETTONO DI PATTARE: LA RIPETIZIONE DI MOSSE, LA RIPETIZIONE DI POSIZIONE, E LE 50 MOSSE. LE IMPARERAI QUANDO SARAI UN PO' PIU' ESPERTO, PERCHE' NELLE SCUOLE NON SI APPLICANO!

QUI TROVERAI UNA SERIE DI DIAGRAMMI: **IN TUTTI IL BIANCO HA APPENA DATO SCACCO MATTO AL NERO.** GUARDALI BENE! COSÌ POTRAI IMPARARE MOLTI MODI DI DARE SCACCO MATTO, PER DIVENTARE UN BRAVO GIOCATORE!



IL CORSO È FINITO, SE VUOI PUOI CONTINUARE A GIOCARE PRESSO QUALUNQUE CIRCOLO SCACCHISTICO F.S.I. DEL PIEMONTE: GUARDA IL SITO [WWW.PIEMONTESCACCHI.ORG](http://WWW.PIEMONTESCACCHI.ORG) OPPURE CONSULTA L'ELENCO CHE TROVERAI SULLA SECONDA PAGINA DI QUESTO MANUALE.

ECCOTI L'ELENCO DI ALTRI CIRCOLI PIEMONTESI CON IL NUMERO TELEFONICO.

PIANEZZA 0119672792 TORINO SST 011657072 TORINO CSA 011389197

ASTI 3393661410 CHIVASSO 0119101358 VALLEMOSCO 3474819679

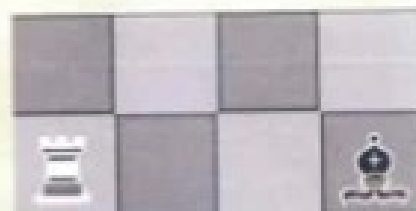
BIELLA 015402636 NOVI LIGURE 0143333404 BEINASCIO 0113859487

ACQUI TERME 0144356581 ALESSANDRIA 0131443691 QUARONA 0163411242

D4, IN UNA MOSSA, POTREBBE SCEGLIERE DI ANDARE IN: D5, D6, D7, D8, D3, D2, D1, SE SI MUOVE IN VERTICALE OPPURE E4, F4, G4, H4, C4, B4, A4 SE SI MUOVE IN ORIZZONTALE.

NEL DIAGRAMMA LA TORRE BIANCA PUO' MANGIARE L'ALFIERE NERO IN UNA MOSSA.

NEL DIAGRAMMA SOTTO INVECE NON PUO' CATTURARE L'ALFIERE, DEVE FERMARSI SULLA CASELLA PRECEDENTE PER MANGIARE IL PEDONE. QUESTA REGOLA VALE PER TUTTI I PEZZI CHE MUOVONO DI QUANTO VOGLIONO.



## LE REGOLE D'ORO DEL RE

LA PARTITA DI SCACCHI VIENE VINTA DAL GIOCATORE CHE PER PRIMO RIESCE A DARE "SCACCO MATTO", CIOE' A DIMOSTRARE CHE IL RE AVVERSAIO NON POTRA PIU' EVITARE DI ESSERE CATTURATO. PER CAPIRE CHE COSA E' LO SCACCO MATTO DOBBIAMO INNANZITUTTO RICORDARCI LE DUE REGOLE D'ORO DEL RE:

LA PRIMA REGOLA D'ORO E':

IL RE NON PUO' MAI ANDARE SU UNA CASELLA DOVE QUALCUNO LO PUO' MANGIARE.

OSSERVA IL DIAGRAMMA: SE APPLICHI LA PRIMA REGOLA D'ORO IL RE BIANCO PUO' MUOVERSI SOLO SULLE CASELLE COLORATE DI VERDE, INFATTI SE ANDASSE SU UNA DELLE DUE ROSSE RISULTEREBBE TROPPO VICINO AL RE NERO, CHE POTREBBE MANGIARLO.



QUINDI NON SI PUO' PROPRIO MUOVERE SU QUELLE DUE CASELLE, PERCHE' SAREBBE UNA MOSSA IRREGOLARE.

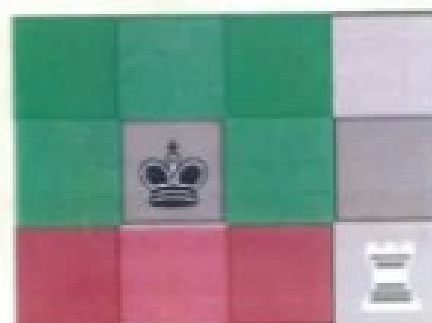
ALLORA SE APPLICHIAMO LA PRIMA REGOLA D'ORO DEL RE SCOPRIAMO CHE I DUE RE NON POSSONO MAI TROVARSI SU CASELLE VICINE! INFATTI LE CASELLE ROSSE SONO VIETATE A TUTTI E DUE.

IL RE DEVE APPLICARE QUESTA REGOLA CON TUTTI I PEZZI ED I PEDONI AVVERSAI. GUARDA L'ULTIMO DIAGRAMMA, SULLE CASELLE ROSSE IL RE NON PUO' ANDARE PERCHE' C'E' LA TORRE, SULLE VERDI SI!

SE SI COMMITTE UNA MOSSA

IRREGOLARE NON E' UN PROBLEMA: BASTA INTERROMPERE LA PARTITA E RIFARE LA MOSSA IN MANIERA REGOLARE. DOPODICHE' SI PUO' CONTINUARE A GIOCARE.

ATTENZIONE! LA POSIZIONE DEI RE E' IRREGOLARE!!



LA SECONDA REGOLA D'ORO E':  
SE QUALCUNO STA PER MANGIARE IL  
RE (SCACCO AL RE) SIAMO OBBLIGATI A  
DIFENDERLO.

TUTTI I PEZZI E I PEDONI POSSONO CERCARE  
DI CATTURARE IL RE, E QUANDO LO STANNO  
PER FARE BISOGNA AVVISARE DICENDO AL  
PROPRIO COMPAGNO: "SCACCO AL RE!"

OSSERVA I DIAGRAMMI: LA MOSSA TOCCA  
AL GIOCATORE CON I PEZZI BIANCHI, CHE  
MUOVE LA TORRE DA D5 AD H5 E DICE  
"SCACCO AL RE".

INFATTI IL RE NERO SI TROVA "SOTTO  
SCACCO", CIOE' LA TORRE STA PER  
CATTURARLO...MA ADESSO LA MOSSA TOCCA  
AL GIOCATORE CON I PEZZI NERI!

IN QUESTO CASO, IL RE NERO APPLICHERA'  
LA SECONDA REGOLA D'ORO, SPOSTANDOSI  
SULLA CASELLA G2 (O IN G2 DOVE LA TORRE  
NON PUO' ARRIVARE).

GUARDA NEL SECONDO DIAGRAMMA LA  
CASELLA H2, E' ROSSA PERCHE' SE IL RE  
SI SPOSTASSE LI RISULTEREBBE ANCORA  
MINACCIATO DALLA TORRE E, QUINDI,  
SAREBBE UNA MOSSA IRREGOLARE.



## IL RE NON SI MANGIA MAI

ORMAI SAPPIAMO CHE  
IL RE NON PUO' ASSOLUTAMENTE ANDARE O  
RESTARE SU CASELLE CONTROLLATE DA UN  
PEZZO O PEDONE AVVERSAIO: SAREBBE UNA  
MOSSA IRREGOLARE CHE VA RIFATTA.

QUESTO SIGNIFICA CHE IL RE "NON PUO' MAI ESSERE MANGIATO", NEMMENO PER  
DISTRAZIONE DEL GIOCATORE!

INFATTI SE DURANTE LA PARTITA UN RE  
VIENE MANGIATO, **ABBIAMO SICURAMENTE  
TRASGredito UNA DELLE DUE REGOLE D'ORO.**  
SE SI VERIFICA CIO', DOVREMO  
INTERROMPERE LA PARTITA, FACENDOLA  
RIPARTIRE DA QUANDO IL RE CHE E' STATO  
MANGIATO ERA ANCORA SULLA SCACCHIERA.



IN QUESTA PARTITA IL RE E' STATO  
MANGIATO DALL'ALFIERE. SICURAMENTE  
I DUE GIOCATORI NON HANNO ANCORA  
IMPARATO A GIOCARE A SCACCHI!!

**3) SPOSTARE IL RE IN UN'ALTRA CASELLA (DOVE NON SIA ANCORA SOTTO SCACCO PERO'...)**

IN QUESTO MODO IL RE SEMPLICEMENTE SI SPOSTA SU UNA CASELLA DOVE SARA' AL SICURO, EVITANDO PERO' DI ANDARE DOVE QUALCHE ALTRO PEZZO PUO' MANGIARLO.

**RICORDATI LA PRIMA REGOLA D'ORO DEL RE!**

VEDIAMO FINALMENTE CHE COSA E' LO SCACCO MATTO!

GUARDA IL SECONDO DIAGRAMMA, IL RE NERO E' SOTTO LO SCACCO DELLA TORRE BIANCA E, COME SAI, E' OBBLIGATO A DIFENDERSI: COME PUO' FARE?

**NON PUO' SCAPPARE** SU UNA CASELLA DOVE STARE AL SICURO PERCHE', OLTRE ALLA TORRE, C'E' ANCHE L'ALTRO RE (LE CASELLE SONO TUTTE ROSSE)

**NON SI PUO' MANGIARE** LA TORRE PERCHE' E' TROPPO LONTANA, NE PUO' CONTARE SULL'AUTO DI QUALCHE PEZZO O PEDONE NERO CHE LA MANGI O CHE ALMENO **SI METTA IN MEZZO** PER DIFENDERE LO SCACCO.

NESSUNO DI QUESTI MODI DI DIFESA PUO' ESSERE REALIZZATO: **LO SCACCO AL RE DIVENTA SCACCOMATTO E LA PARTITA FINISCE IMMEDIATAMENTE**, CON LA VITTORIA DI CHI HA DATO LO SCACCO MATTO.

**RICORDATI CHE LO SCACCO MATTO SI VERIFICA SEMPRE E SOLO GRAZIE AD UNO SCACCO AL RE CHE NON PUO' PIU' ESSERE DIFESO.**

GUARDA L'ULTIMO DIAGRAMMA, ANCHE CON DUE TORRI E' POSSIBILE DARE SCACCO MATTO.

OVVIAMENTE QUALUNQUE PEZZO O PEDONE E' IN GRADO DI DARE SCACCO MATTO, AVRAI MODO DI VEDERE NUMEROSI ESEMPI PIU' AVANTI.



ANCHE I PEDONI IN F7 E IN F6 NON HANNO MOSSE, MENTRE QUELLO IN G6 PUO' SPOSTARSI IN AVANTI DI UNA CASELLA, MA NON DI DUE...PERCHE' SE SI TROVA IN G6 VUOL DIRE CHE E' GIA' STATO MOSSO UNA VOLTA, QUINDI NON PUO' PIU' FARLO.

SE NELLE CASELLE DOVE PUO' MANGIARE NON CI SONO AVVERSARI DA CATTURARE NON CI PUO' ANDARE. QUESTO SIGNIFICA CHE MUOVE IN DIAGONALE SOLO QUANDO MANGIA QUALCUNO! INFATTI SE GUARDI DI NUOVO IL PRIMO DIAGRAMMA VEDRAI CHE IL PEDONE BIANCO IN B2 NON PUO' SPOSTARSI IN A3 E NEMMENO IN C3, PERCHE' LI NON CI SONO AVVERSARI DA MANGIARE.

SE IL PEDONE ARRIVA IN FONDO ALLA SCACCHIERA DALL' ALTRA PARTE, SUCCED E UNA COSA INTERESSANTE: POICHE' NON POTREBBE CONTINUARE A MUOVERSI, IN QUANTO LA SCACCHIERA E' FINITA, E NON POTENDO TANTOMENO TORNARE INDIETRO... SEI OBBLIGATO A SOSTITUIRLO. NON PUO' PIU' RESTARE UN PEDONE!

QUANDO QUESTO SUCCED E BISOGNA TOGLIERE IL PEDONE DALLA SCACCHIERA E METTERE AL SUO POSTO UNA REGINA (CHE E' IL PEZZO PIU' FORTE, CONVIENE SEMPRE FARE COSI), MA POTRESTI SOSTITUIRLO ANCHE CON UNA TORRE, CON UNALFIERE OPPURE CON UN CAVALLO; NON CON IL RE PERCHE' DI RE CE N'E' PUO' ESSERE UNO SOLO!

## L'ARROCCO

L'ARROCCO E' UNA MOSSA PARTICOLARE, PERCHE' PERMETTE DI MUOVERE CONTEMPORANEAMENTE RE E TORRE, NELLO STESSO MOMENTO.

E' UNA MOSSA UTILISSIMA PERCHE' METTE AL SICURO IL RE, COME SE FOSSE PROTETTO DA UN CASTELLO INTORNO A LUI.

GUARDA I DUE DIAGRAMMI: PRIMA SI DEVE SPOSTARE IL RE DI 2 CASELLE VERSO LA TORRE, DOPODI CHE LA TORRE VIENE MESSA A FIANCO DEL RE, DALLA PARTE OPPOSTA OLO





## 2) PATTA PER STALLO

QUANDO UN GIOCATORE **NON HA PIU' MOSSE REGOLARI DA EFFETTUARE**, E **CONTEMPORANEAMENTE IL PROPRIO RE NON SI TROVA SOTTO SCACCO**, LA PARTITA FINISCE **PATTA PER STALLO**.

L'UNICA SPERANZA DI NON PERDERE LA PARTITA QUANDO CI TROVIAMO IN GRANDE SVANTAGGIO E' PROPRIO LO STALLO!

NEL PRIMO DIAGRAMMA SE LA MOSSA TOCCA AL NERO E' STALLO.

SE LA MOSSA TOCCA AL BIANCO E' SUBITO SCACCOMATTO CON LA TORRE IN A7. FAI ATTENZIONE AL FATTO CHE **LA TORRE, IN QUESTO CASO, NON PUO' ESSERE MANGIATA DAL RE!** SE IL RE LA MANGIASSE TRASGREDIREBBE LA PRIMA REGOLA D'ORO, ANDANDO SU UNA CASELLA DOVE IL CAVALLO PUO' MANGIARLO.

NEL SECONDO DIAGRAMMA SE LA MOSSA TOCCA AL NERO E' DI NUOVO STALLO! INFATTI **QUALUNQUE PEZZO VOLESSE SPOSTARE METTEREBBE AUTOMATICAMENTE IL RE SOTTO SCACCO**. QUINDI NON HA MOSSE REGOLARI A DISPOSIZIONE.

## 3) PATTA PER SCACCO PERPETUO

SI VERIFICA QUANDO RIESCI A DARE RIPETUTAMENTE SCACCO AL RE, SENZA DARE SCACCO MATTO OVVIAMENTE, E IL TUO COMPAGNO NON PUO' FARE NULLA PER EVITARLO.

NEL DIAGRAMMA IL NERO HA APPENA MOSSO LA REGINA IN G4 DANDO SCACCO AL RE. IL RE BIANCO PUO' DIFENDERSI SOLAMENTE SPOSTANDOSI IN H1. DOPODICHE LA REGINA POTRA' DARGLI UN'ALTRO SCACCO DA F3. A QUESTO PUNTO IL RE BIANCO DOVRA' TORNARE OBBLIGATORIAMENTE IN G1, DOVE SUBIRA' UN NUOVO SCACCO DA G4 (COME PRIMA) SENZA POTERLO EVITARE...**POTREBBERO CONTINUARE COSI' ALL'INFINITO!**

IL NERO RIESCE A PAREGGIARE UNA PARTITA IN CUI SI TROVAVA IN GRANDE SVANTAGGIO!



ESISTONO ALTRE REGOLE CHE PERMETTONO DI PATTARE: LA RIPETIZIONE DI MOSSE, LA RIPETIZIONE DI POSIZIONE, E LE 50 MOSSE. LE IMPARERAI QUANDO SARAI UN PO' PIU' ESPERTO, PERCHE' NELLE SCUOLE NON SI APPLICANO!