



# SCACCHI !!

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



# 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 ANGOLÒ 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 AVIREMO 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 TROVERÀ QUINDI SULLA CASELLA DB.

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 OGNIUNO!

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



A B C D E F G H



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.



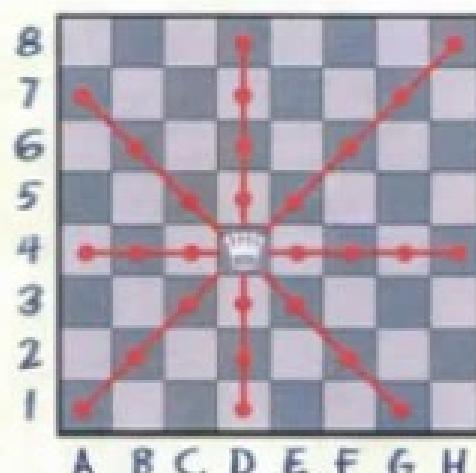
## LA REGINA

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.



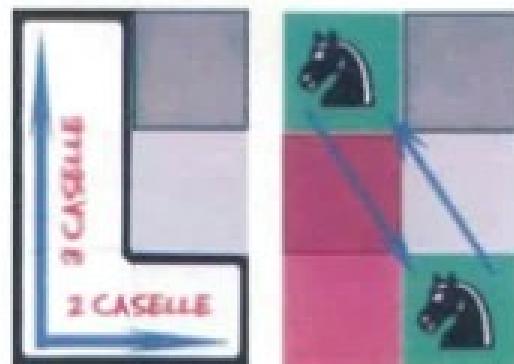
NEL DIAGRAMMA LA REGINA, IN UNA MOSSA, DA D4 POTREBBE SCEGLIERE DI ANDARE IN: D1, D2, D3, D5, D6, D7, D8, A4, B4, C4, E4, F4, G4, H4 SE VUOLE MUOVERSI COME UNA TORRE, OPPURE IN A1.B2, C3, E5, F6, G7, H8, G1, F2, E3, C5, B6, A7 SE VUOLE MUOVERSI COME UN ALFIERE.

## 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 I (ELLE) DISEGNATA SULLA SCACCHIERA, FATTA DI 3 CASELLE PER LA GAMBIETTA LUNGA E 2 CASELLE PER LA GAMBIETTA 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, CIODE' MENTRE PASSA (IN FRANCESE SI DICE EN PASSANT), FACENDO FINTA CHE IL PEDONE NERO ABbia 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 AVVERSARIO 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, POICHÉ' 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, POICHÉ' 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 TUTTI: DARGLI LO SCACCO MATTO E' L'OBBIETTIVO 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.

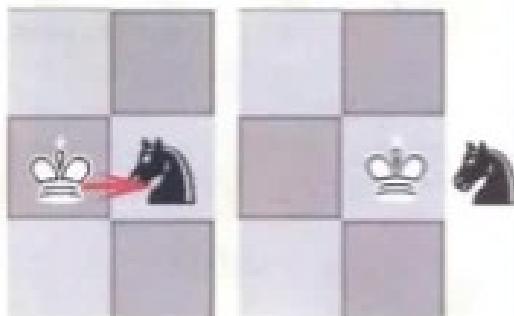
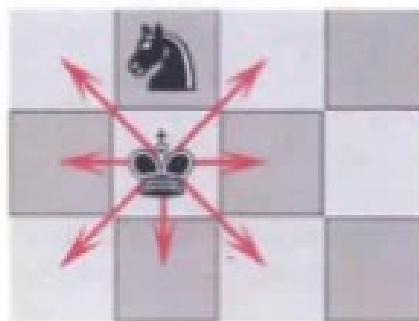
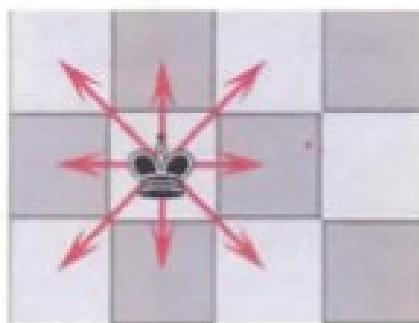
IL RE, COME OGNI PEZZO O PEDONE NEGLI SCACCHI, NON PUO' ANDARE SU UNA CASELLA, SE E' GIA' OCCUPATA DA UN PEZZO O UN PEDONE DEL SUO COLORE.

GUARDA IL SECONDO DIAGRAMMA, QUANTE MOSSI 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 AVVERSARIO (TRANNE IL RE, TIRA 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 AVVERSARIO SEMPLICEMENTE OCCUPANDO LA CASELLA IN CUI SI TROVA, DOPODICHE' IL PEZZO "MANGIATO" VIENE MESSO FUORIGIOCO.



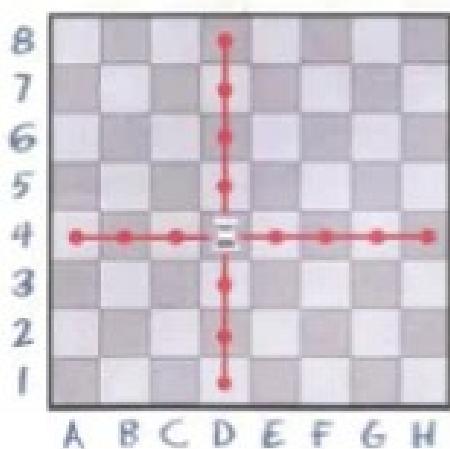
## LA TORRE

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, SAREBBERE UNA MOSSA IRREGOLARE.

GUARDA IL DIAGRAMMA, DALLA CASELLA



## LO SCACCO MATTO

LEGGERO L'ULTIMO PARAGRAFO POTREBBERE 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 DEMOSTRAZIONE CHE IL RE NON PUO' PIU' FUGGIRE, NON LA SUA CATTURA!

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

**D) 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 VIUOLE PUO' MANGIARE LA TORRE NERA, DIFENDENDO COSI' IL SUO RE DALLO SCACCO.

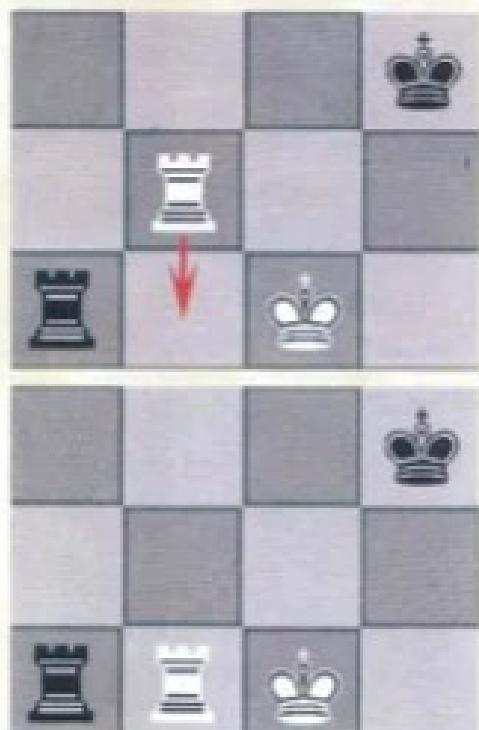
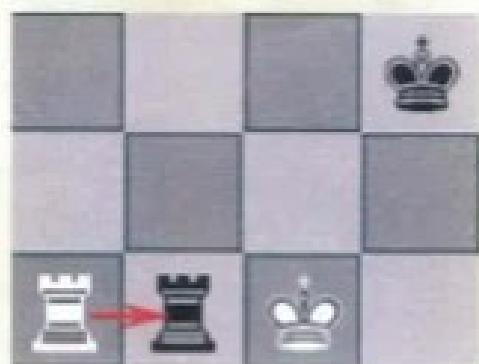
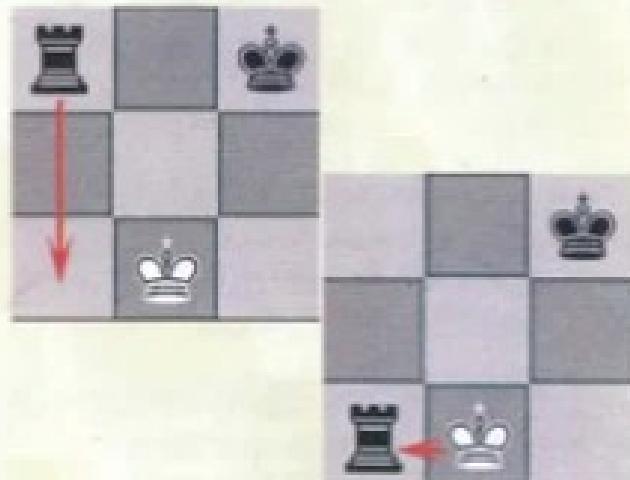
**2) METTERE DAVANTI AL RE UN PEZZO O UN PEDONE PER RIPARARE IL RE DALLO SCACCO.**

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.

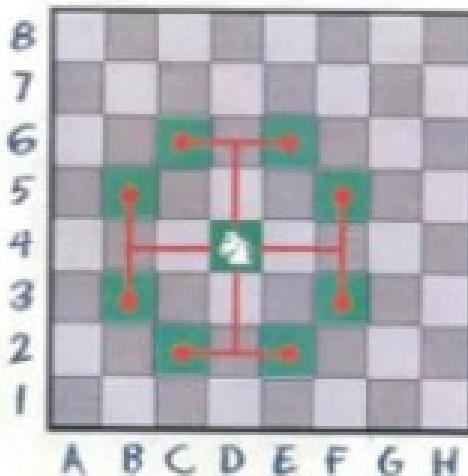


LA SUA ELLE PUO' ESSERE GIRATA COME  
VUOI: CAPOVOLTA, ROVESCIATA, AL  
CONTRARIO... L'IMPORTANTE E' CHE RESTI  
SEMPRE DI 2 CASELLE PER 3.

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

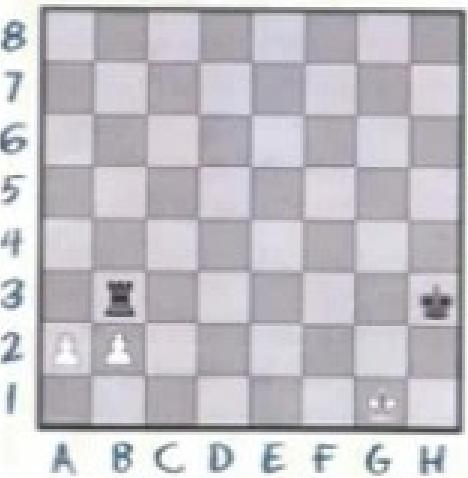
SI MUOVE DI UNA CASELLA ALLA VOLTA ED ESCLUSIVAMENTE IN AVANTI SULLA  
COLONNA, CIOE' IN VERTICALE, SOLO SU CASELLE VUOTE E SENZA MAI TORNARE  
INDIETRO.

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

SI MUOVE SOLO SU CASELLE VUOTE PERCHE' SE LA CASELLA CHE HA DI FRONTE E' GIA'  
OCCUPATA, DA UN PEDONE O UN PEZZO AVVERSARIO, 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.



SALTATI 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 SCEGLIO 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'ALIERE NERO  
CONTROLLA SÌ LA CASA B1, MA E' LA TORRE BIANCA CHE DEVE PASSARE DI LF, 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  
MODI:

**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  
ALIERE.

PENSACI! COME POTREBBE UN RE DA SOLO DARE SCACCO MATTO AL SUO COLLEGA SE  
NON PUO' AVVICINARSI ANCHE CON L'AUTO DI UN'ALIERE (O DI UN CAVALLO) NON CE  
LA PUO' FARE! GUARDA IL DIAGRAMMA, IL RE BIANCO SI TROVA IN UN ANGOLÒ DELLA  
SCACCHIERA, MA SE L'ALIERE 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' MOSENTE 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 TRASSIGREDIREBBE 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 MOSENTE REGOLARI A DISPOSIZIONE.

## 3) PATTA PER SCACCO PERPETUO

SI VERIFICA QUANDO RIESCI A DARE RIPETUTAMENTE SCACCO AL RE, SENZA DARE SCACCO MATTO OVVIAIMENTE, 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 COSÌ 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 MOSENTE, LA RIPETIZIONE DI POSIZIONE, E LE 50 MOSENTE. 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!



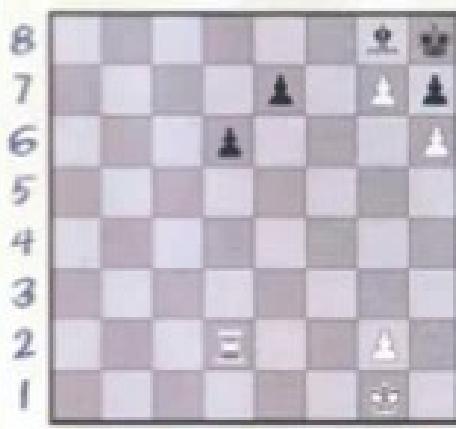
A B C D E F G H



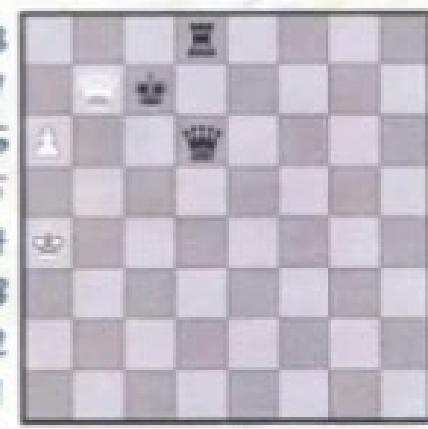
A B C D E F G H



A B C D E F G H



A B C D E F G H



A B C D E F G H



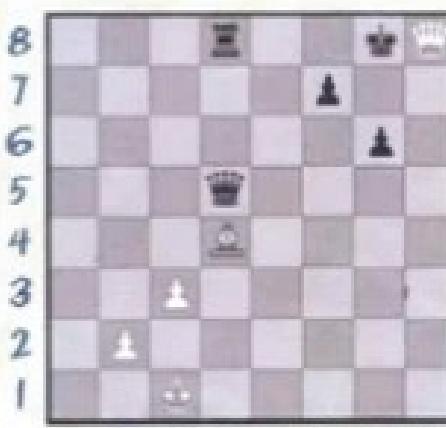
A B C D E F G H



A B C D E F G H



A B C D E F G H



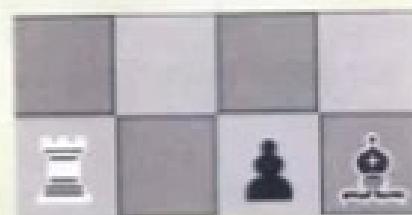
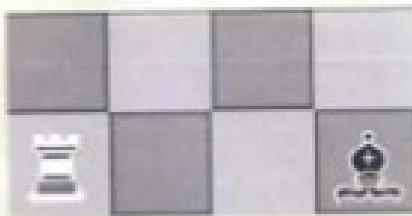
A B C D E F G H

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 0109672792 TORINO SST 010657072 TORINO CSA 010389197  
ASTI 0103393661410 CHIVASSO 0109101358 VALLEMOSSO 0103474819679  
BIELLA 0105402636 NOVI LIGURE 01043333404 BEINASCO 0103859487  
ACQUI TERME 0104435658 ALESSANDRIA 01031443691 QUARONA 01063411242

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", CIÒE' A DEMONSTRARE CHE IL RE AVVERSARIO NON POTRA PIU' EVITARE DI ESSERE CATTURATO.  
PER CAPIRE CHE COSA È LO SCACCO MATTO DOBBIAMO INNANZITUTTO RICORDARCI LE DUE REGOLE D'ORO DEL RE:

LA PRIMA REGOLA D'ORO È:

IL RE **NON PUO' MANDARE 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.

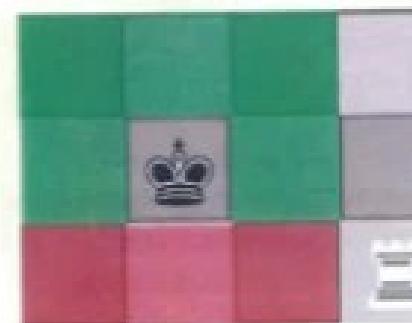
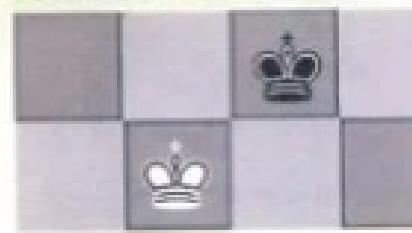


QUINDI **NON SI PUO' PROPRIO MUOVERE SU QUELLE DUE CASELLE, PERCHE' SAREBBERE UNA MOSSA IRREGOLARE.**

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 AVVERSARI.  
GUARDA L'ULTIMO DIAGRAMMA, SULLE CASELLE ROSSE IL RE NON PUO' ANDARE PERCHE' C'E' LA TORRE, SULLE VERDI SI SE SI COMMETTE 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 DEL RE E' IRREGOLARE!!



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

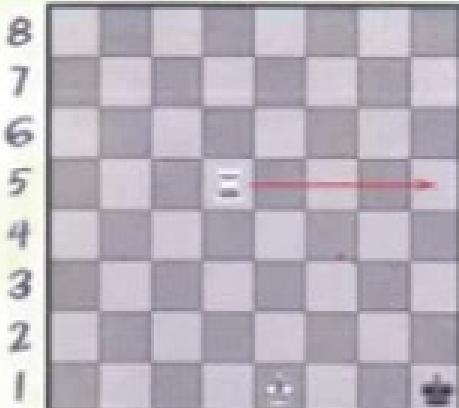
TUTTI I PEZZI E I PEDONI POSSONO CERCARE  
DI CATTURARE IL RE, E QUANDO LO STANNO  
PER FARE BISOGNA AVVISARE DICENDO AL  
PROPRIO COMPAGNO: "SCACCO AL RE!"

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".

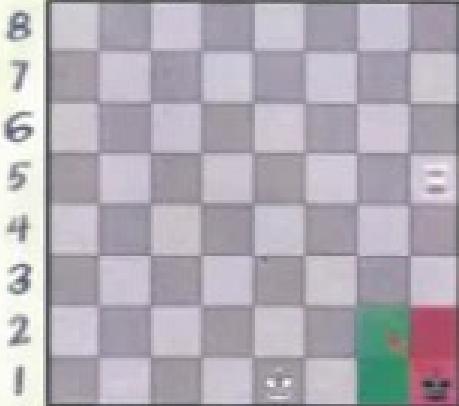
INFATTI IL RE NERO SI TROVA "SOTTO  
SCACCO", CIOE' LA TORRE STA PER  
CATTURARLO...MA ADESSO LA MOSSA TOCCA  
AL GIOCATORE CON I PEZZI NERI!

IN QUESTO CASO, IL RE NERO APPLICHERA'  
LA SECONDA REGOLA D'ORO, SPOSTANDOSI  
SULLA CASELLA G2 (O IN G0 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.



A B C D E F G H



A B C D E F G H



A B C D E F G H

## 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 AVVERSARIO: SAREBBE UNA  
MOSSA IRREGOLARE CHE VA RIFATTA.

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

INFATTI SE DURANTE LA PARTITA UN RE  
VIENE MANGIATO, ABBIANO SICURAMENTE  
TRASGREDDITO 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.



A B C D E F G H

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 SARÀ 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' OBLIGATO 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 MANGIO 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 MOSSI, 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.

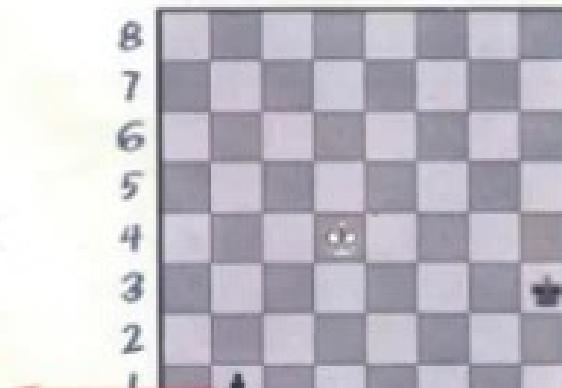
SE NELLE CASELLE DOVE PUO' MANGIARE NON CI SONO AVVERSARI DA CATTURARE NON CI PUO' ANDARE. QUESTO SIGNIFICA CHE MUOVE IN DIAGONALE SOLO QUANDO MANGIA QUALCUNO! INFATTI SE GUARDI DI NUOVO IL PRIMO DIAGRAMMA VEDRAI CHE IL PEDONE BIANCO IN B2 NON PUO' SPOSTARSI IN A3 E NEAMENO IN C3, PERCHE' LI NON CI SONO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

SE IL PEDONE ARRIVA IN FONDO ALLA SCACCHIERA DALL' ALTRA PARTE, SUCCIDE 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 SUCCIDE BISOGNA TOGLIERE IL PEDONE DALLA SCACCHIERA E METTERE AL SUO POSTO UNA REGINA (CHE E' IL PEZZO PIU' FORTE, CONVIENE SEMPRE FARLO COSÌ). MA POTRESTI SOSTITUIRLO ANCHE CON UNA TORRE, CON UN ALFIERE OPPURE CON UN CAVALLO; NON CON IL RE PERCHE' DI RE CE NE' PUO' ESSERE UNO SOLO!



A B C D E F G H



A B C D E F G H



A B C D E F G H

## 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, DOPODICHE' LA TORRE VIENE MESSA A FIANCO DEL RE, DALLA PARTE OPPOSTA DI



A B C D E F G H

## 2) PATTA PER STALLO

QUANDO UN GIOCATORE NON HA PIU' MOSENTE 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 SCACCHINATO 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 TRASGREDIREBBERE LA PRIMA REGOLA D'ORO, ANDANDO SU UNA CASELLA DOVE IL CAVALLO PUO' MANGIARLO.

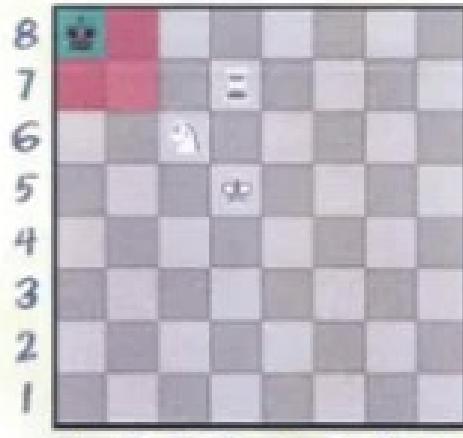
NEL SECONDO DIAGRAMMA SE LA MOSSA TOCCA AL NERO E' DI NUOVO STALLO! INFATTI QUALUNQUE PEZZO VOLESSE SPOSTARE METTEREBBE AUTOMATICAMENTE IL RE SOTTO SCACCO, QUINDI NON HA MOSENTE REGOLARI A DISPOSIZIONE.

## 3) PATTA PER SCACCO PERPETUO

SI VERIFICA QUANDO RIESCI A DARE RIPETUTAMENTE SCACCO AL RE, SENZA DARE SCACCO MATTO OUVIAMENTE, 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 COST' 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 MOSENTE, LA RIPETIZIONE DI POSIZIONE, E LE 50 MOSENTE: LE IMPARERAI QUANDO SAIIAI UN PO' PIU' ESPERTO, PERCHE' NELLE SCUOLE NON SI APPLICANO!