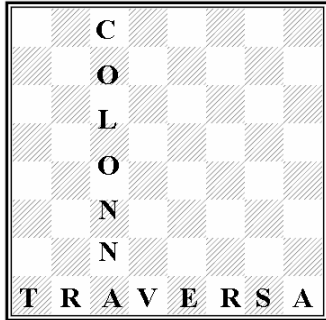
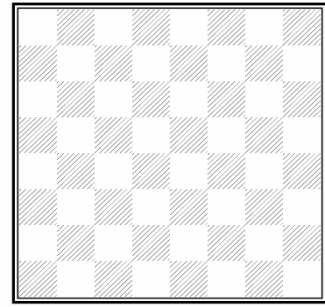
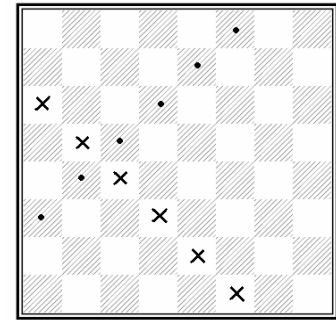


La *scacchiera* è un quadrato composto da 64 *case*. Viene posizionata correttamente quando **alla destra del giocatore c'è una casa bianca**.



La **traversa** è l'insieme di 8 case affiancate in orizzontale, la **colonna** di quelle affiancate in verticale. Sulla scacchiera ci sono 8 traverse e 8 colonne.

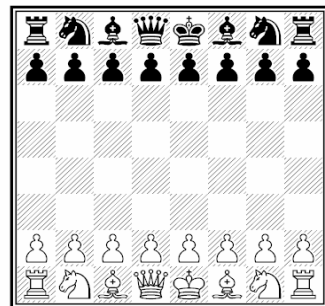
La **diagonale** è una sequenza di case dello stesso colore. Nell'esempio vedete una diagonale nera (pallini) e una bianca (croci).



Questa è una scacchiera con sopra i pezzi. Sedici ne ha il bianco, e sedici il nero. Nella traversa più vicina ai giocatori, ai lati ci sono le due *Torri*, al loro fianco i due *Cavalli*, più all'interno i due *Alfieri*, ed infine nelle posizioni centrali il *Re* e la *Regina* (o *Donna*). Si distinguono perchè il *Re* ha sulla testa una croce e la *Donna* ha una grande corona.

All'inizio della partita il Re deve sempre essere nella casella del colore opposto al suo, per cui *Re* bianco su casa nera e *Re* nero su casa bianca.

Davanti a questi pezzi "nobili", otto per entrambi, c'è una fila di otto *pedoni*, che sono i "manovali" della scacchiera.

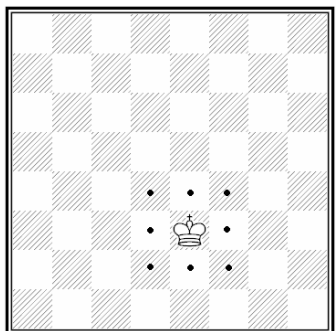


Il **Re** è il pezzo più importante dello schieramento, perchè da lui dipende la vittoria o la sconfitta.

I movimenti che può fare sono limitati. Può spostarsi in una delle caselle che gli sono vicine, a condizione che su queste non vi sia già un proprio pezzo.

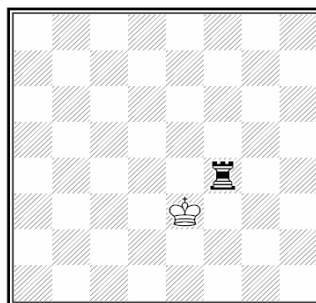
Il Re "**controlla**" le case nelle quali può andare.

Il *Re* può andare in una casa occupata da un pezzo dell'avversario, sostituendosi ad esso, cioè catturandolo (verbi usati: **prendere, mangiare, catturare**).

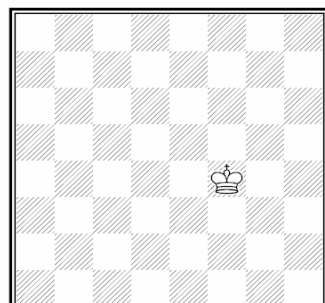


Un esempio di cattura:

1-Il Re è in una casa confinante con quella della Torre: può catturarla.

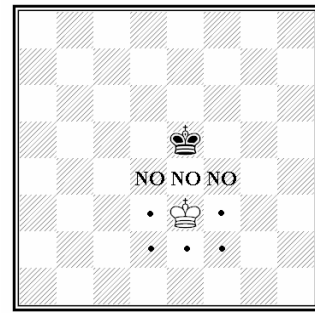


2-Il Re ha catturato la Torre, e si è sostituito ad essa.

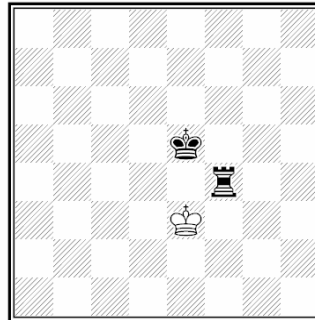


Quando il Re è in una casa controllata da un pezzo avversario, si dice che è "**sotto scacco**". In seguito vedremo cosa fare, perchè il Re non può rimanere "sotto scacco". Da questa regola consegue che *un giocatore non può muovere il Re in una casa controllata da un pezzo avversario*, altrimenti si metterebbe da solo "sotto scacco".

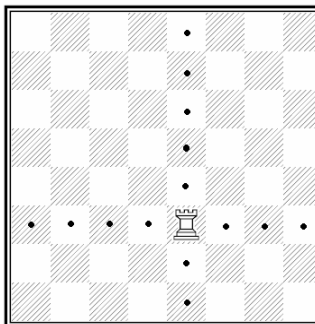
Il Re bianco può andare nelle case con il pallino, ma non nelle tre sopra che sono controllate dal Re nero.



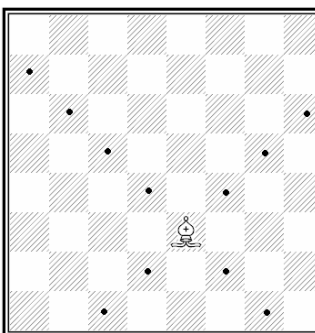
Il Re non può catturare un pezzo che si trova in una casa controllata da un pezzo avversario. Questo pezzo si dice che è **difeso**. Nell'esempio a fianco il Re nero difende la Torre, per cui il Re bianco non può catturarla.



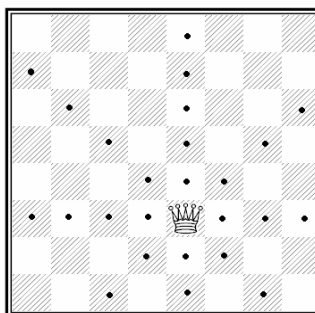
La **Torre** si muove lungo le *traverse* e le *colonne*. Nel suo cammino non può saltare dei pezzi, non può andare in caselle occupate da un pezzo del proprio colore, e se va in una casella occupata da un pezzo nemico lo cattura.



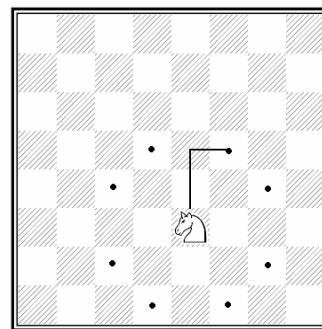
L'**Alfiere** può muoversi solamente lungo le diagonali. Questo determina il fatto che **un Alfiere che inizia il gioco su una casella bianca potrà spostarsi solamente sulle caselle bianche**, e viceversa per l'Alfiere delle caselle nere. Nel suo cammino l'Alfiere non può saltare dei pezzi, non può andare in caselle occupate da un pezzo del proprio colore, e se va in una casella occupata da un pezzo nemico lo cattura.



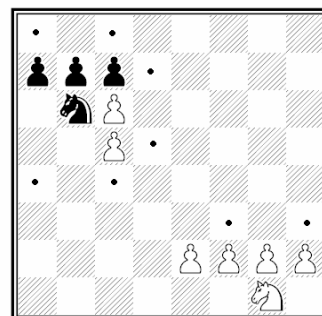
La **Donna** (o Regina), è un pezzo molto importante perchè può utilizzare sia il movimento in orizzontale e verticale della *Torre*, sia quello in dell'*Alfiere*. Nel suo cammino non può saltare dei pezzi, non può andare in caselle occupate da un pezzo del proprio colore, e se va in una casella occupata da un pezzo nemico lo cattura e vi si sostituisce. Spesso accade che il suo grande potenziale venga limitato dalla presenza sulla scacchiera di molti pezzi.



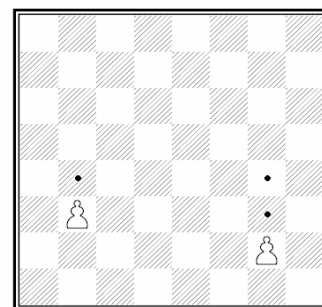
Il Cavallo è lo stravagante della compagnia!
 Il suo movimento è composto da due passi in una direzione (verticale o orizzontale) e uno nell'altra, e si dice a "L". Cercate di apprendere velocemente questo movimento.
 Una sua ulteriore caratteristica è che **può saltare i pezzi** dello stesso colore e anche quelli del nemico.



Nel diagramma a fianco sono segnate le case nelle quali possono andare i due Cavalli, incuranti dei Pedoni.

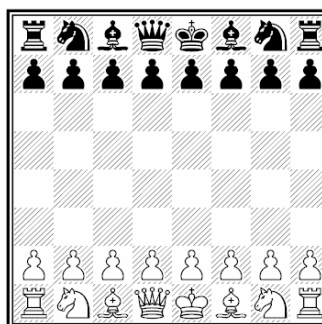


Il **Pedone** si sposta solamente in avanti, di una sola casella per volta. L'unica eccezione è quando si trova nella casa di partenza (in seconda traversa), da dove può decidere di spostarsi in avanti di una o di due caselle. La casa in cui si sposta deve essere libera.



Quiz: Il Bianco deve fare la prima mossa della partita. Quante mosse possibili ha a disposizione?

Soluzione: il Bianco può spingere tutti i suoi otto pedoni di una casella o di due, essendo questi nelle case di partenza. Inoltre può muovere ciascuno dei suoi Cavalli in due case. Per cui ha a disposizione 20 mosse differenti.



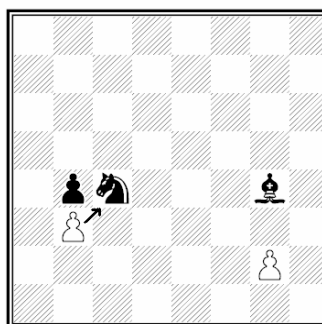
Il Pedone è l'unico pezzo che ha un doppio movimento: si sposta muovendo solamente in avanti, in orizzontale. Ma quando cattura un pezzo nemico fa un movimento diverso:

Il Pedone mangia in diagonale.

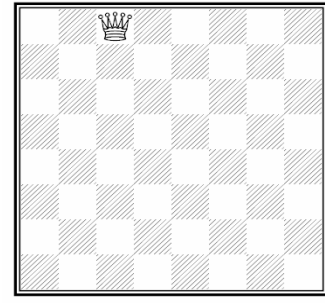
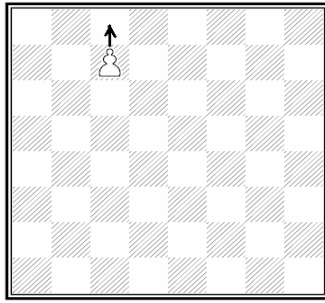
Il Pedone può mangiare qualsiasi pezzo nemico si trovi nella casa situata in diagonale davanti alla sua, sia a destra che a sinistra.

Attenzione, solo nella casa più vicina, e non in tutta la diagonale come l'Alfiere.

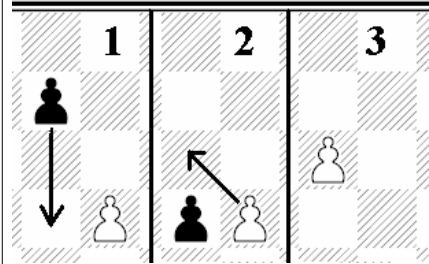
A lato: il Pedone mangia il Cavallo.



Il Pedone è il pezzo di minor valore dello schieramento, ma **quando raggiunge la ottava traversa, va a promozione**, cioè esce dal gioco e si fa sostituire da una Donna dello stesso colore (anche se ne è già presente una sulla scacchiera) oppure da un altro pezzo a scelta.



Un caso particolare di movimento del pedone, è la **presa al passo** (*en passant*). Nell'esempio a lato, possiamo fare la presa *en passant* se abbiamo un pedone in quinta traversa, e l'avversario muove un suo pedone di due passi dalla casa di partenza, affiancando il nostro (1). A quel punto possiamo catturare quel pedone, proprio come se fosse stato mosso di una sola casella (2,3). **Ma possiamo farlo solamente in quel momento**, e non alle mosse successive.



L'**arrocco** è una mossa doppia, che si effettua muovendo il Re e la Torre. Può essere chiamato "*corto*" o "*lungo*" a seconda che venga fatto con la Torre più vicina o più lontana dal Re.

Il movimento simultaneo avviene con il Re che si sposta di due case verso la Torre, e con la Torre che lo scavalca.

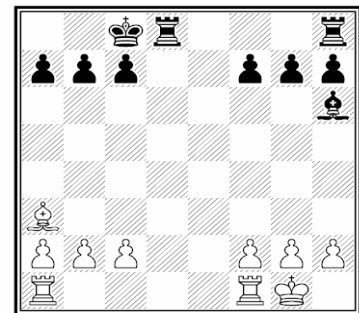
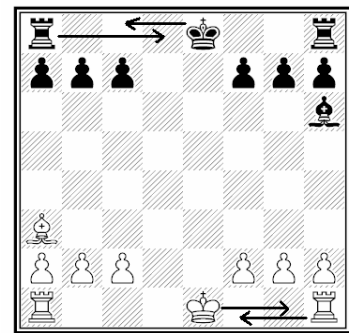
L'arrocco non è possibile se:

- ci sono pezzi che occupano le case tra Re e Torre;
- il Re o la Torre sono già stati mossi;
- il Re è sotto scacco;
- la casa di transito o quella d'arrivo del Re sono controllate da un pezzo nemico.

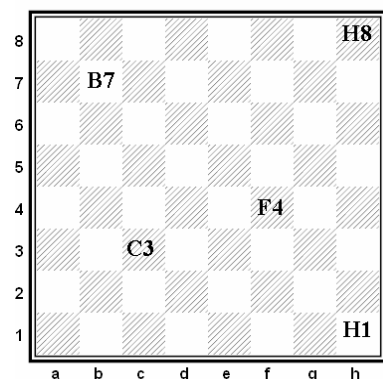
Vediamo nell'esempio a lato: Il Bianco può effettuare solo l'arrocco corto, perchè l'Alfiere nero controlla la casa d'arrivo del Re bianco in caso di arrocco lungo. Il Nero non può arroccare corto per colpa dell'Alfiere bianco.

Che motivo ha un giocatore per arroccare?

Normalmente la partita inizia con la spinta dei pedoni centrali, utile a liberare la via agli alfieri. Il Re nella sua casa iniziale si troverebbe "all'aria aperta". Dopo l'arrocco il Re si rifugia al sicuro dietro ai pedoni laterali, e la Torre entra in gioco al centro. Comunque l'arrocco non è una mossa obbligatoria, ma dettata dal buonsenso.



Ora introduciamo la notazione algebrica, che ci permette di definire bene ogni casella della scacchiera.



Nel diagramma, l'Alfiere bianco sta dando **scacco** al Re nero. Questi si trova su una casa (h8) che l'Alfiere controlla.

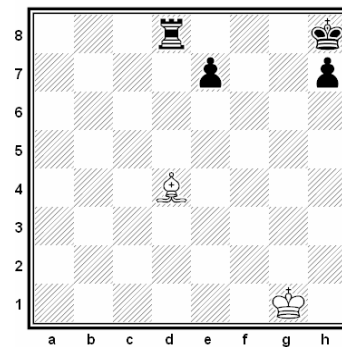
Quando il Re è sotto scacco, un giocatore ha tre possibilità:

-spostare il Re

-catturare il pezzo che da scacco

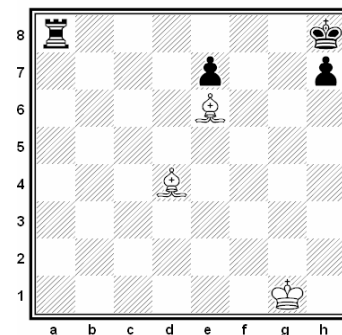
-frapporre un proprio pezzo

In termini pratici, in risposta alla mossa bianca, che è stata di sicuro lo scacco d'Alfiere in d4, il Nero può rispondere in tre modi: spostare il Re giocando **Rh8**, catturare l'Alfiere giocando **Txd5**, spingere il pedone centrale, mettendolo di mezzo tra l'Alfiere e il proprio Re, giocando **e5**.



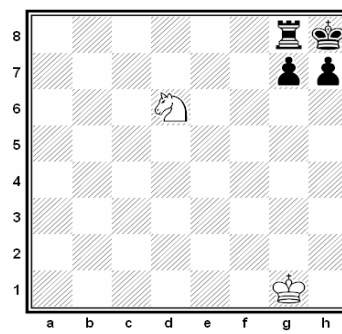
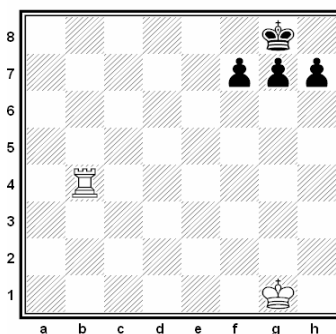
Posizione simile alla precedente, ma il Nero non può rispondere allo scacco d'Alfiere ne muovendo il Re in g8 (quella casa è controllata dal secondo Alfiere bianco), ne catturando l'Alfiere con la Torre, ne frapponendo il Pedone, è **scacco matto**.

Lo scacco matto è il metodo per vincere la partita.



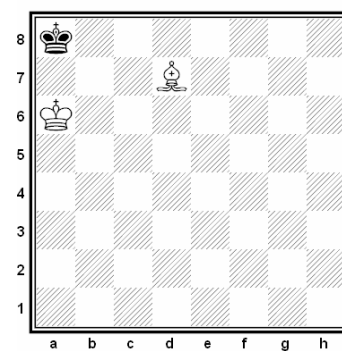
A fianco due casi di scacco matto, il primo con 1.Tb8 scacco matto

il secondo con 1.Cf7 scacco matto



La partita patta

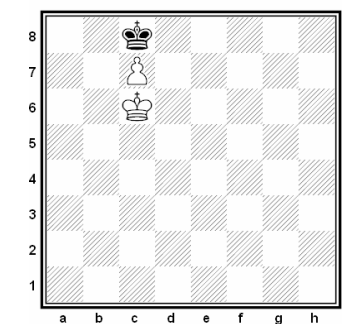
Avete presente il calcio, quando una partita termina 0-0, 1-1 oppure 3-3? Ebbene anche negli scacchi una partita può terminare in parità, ed assegnare metà del punteggio ad entrambi. Ci sono **4 casi**: 1-**Non ci sono pezzi a sufficienza sulla scacchiera per permettere lo scacco matto** da parte di uno dei due contendenti. Un esempio può essere quando i due giocatori rimangono Re contro Re. A destra, il Bianco non può dare scacco matto, perchè se 1.Ac6+, il Re nero dispone della casa di fuga b8



2-**Un giocatore è in stallo**. Questo è un caso che va capito bene, per non confonderlo con lo scacco matto.

La partita è patta per stallo quando uno dei due giocatori, che deve muovere, **non ha più mosse possibili, ma non è sotto scacco** (in questo caso sarebbe scacco matto). Tenete presente che un Re non può muovere in una casa controllata da un pezzo avversario. A destra: Il Nero è in stallo, perchè il suo unico pezzo, il Re, non ha mosse, essendo le case b7, c7 e d7 dal Pedone bianco e quelle b7, c7 e d7 dal Re bianco: **patta!**

3-ripetizione di posizione, o scacco perpetuo (più in là')

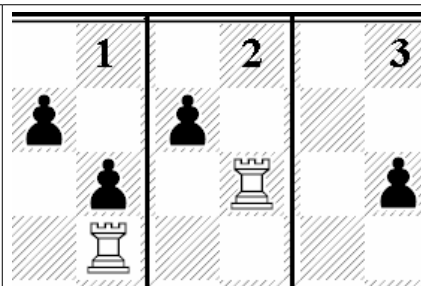


MANGIARE UN PEZZO

Un pezzo può catturare un pezzo nemico se questo si trova nel suo raggio d'azione. Guardiamo l'immagine a fianco. Nella posizione "1" il Bianco ha una Torre, il Nero due Pedoni. Il Bianco decide di catturare un Pedone con la Torre (2), ma il Nero replica catturando la Torre col secondo pedone. In questo caso si dice che il primo pedone era **difeso**.

E' convenuto lo scambio al Bianco?

NO. Perché la Torre vale molto di più del Pedone.



La tabella a lato non è "verità assoluta", ma si adatta bene alla maggior parte delle situazioni.

Il Re non ha valore, perchè non si può scambiare. Il Pedone vale **1**, il Cavallo e l'Alfiere valgono **3**, cioè si possono scambiare "alla pari" per tre pedoni. La Torre vale **5**, più di Alfiere e Cavallo. La differenza di valore tra la Torre e un pezzo "minore" (Alfiere o Cavallo) si chiama **qualità**.

La Donna vale **10**, si può quindi scambiare alla pari per due Torri, ma queste considerazioni non vanno prese come certezze, **Il valore dei pezzi dipende anche dalla loro possibilità di utilizzo, che cambia da posizione a posizione.**

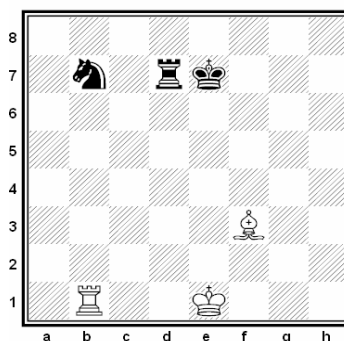
VALORE DEI PEZZI

Pedone = 1
Cavallo = 3
Alfiere = 3
Torre = 5
Donna = 10

Contare i pezzi difensori

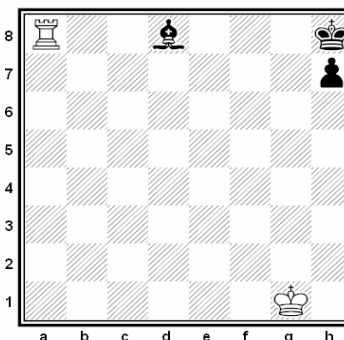
Se l'avversario ci attacca un pezzo, non siamo obbligati a spostarlo o difenderlo ancora, ma **dobbiamo contare quante volte lo attacca e quante lo difendiamo.**

A lato: Il Cavallo è attaccato dal Bianco due volte (Torre e Alfiere) e difeso una (Torre), il Bianco guadagna un pezzo: 1.Axb7, se 1...Txb7, 2.Txb7



L' **inchiudatura** è quella azione che viene fatta su di un pezzo nemico, impedendogli di muovere per evitare la cattura di un altro pezzo.

A lato, Mossa al Nero, che non può spostare l'Ad8, attaccato dalla Ta8, perchè in h8 c'è il Re. Il Nero perde l'Alfiere
L'inchiudatura ci può essere anche quando il pezzo dietro non è il Re.



L'attacco doppio

Avviene quando un pezzo, di solito la Donna o la Torre, ne attacca contemporaneamente due nemici, che non sono difesi.
Il Bianco gioca 1.Td6, attaccando il Cavallo e l'Alfiere neri. Uno dei due pezzi sarà perduto

