

Regole base degli scacchi

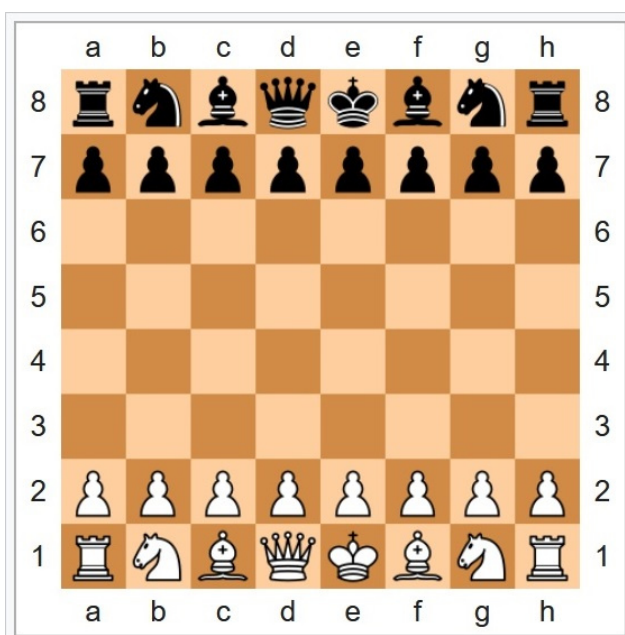
Gli scacchi sono un gioco di strategia che si svolge su una tavola quadrata detta scacchiera, formata da 64 caselle (dette "case") di due colori alternati, sulla quale ogni giocatore dispone di 16 pezzi: un re, una regina (detta "donna"), due alfieri, due cavalli, due torri e otto pedoni; ogni casella può essere occupata da un solo pezzo, che può catturare il pezzo avversario andando a occuparne la casella; obiettivo del gioco è dare scacco matto, ovvero minacciare la cattura del re avversario in modo tale che l'altro giocatore non abbia mosse legali per salvarlo dalla presa successiva.

Disposizione iniziale

Questa a destra è la disposizione iniziale dei pezzi sulla scacchiera. La scacchiera va sistemata facendo attenzione che la casa in basso a destra sia di colore bianco; nel caso la casa fosse di colore nero, non si starebbe giocando a scacchi perché i pezzi sarebbero disposti diversamente.

I pedoni vanno sulla seconda riga (detta "traversa") mentre in prima traversa, ai lati, vanno le Torri quindi poi i Cavalli e gli Alfieri. La Donna va nella casa centrale che ha lo stesso colore del proprio esercito, quindi Donna bianca su casa bianca (d1) e Donna nera su casa nera (d8).

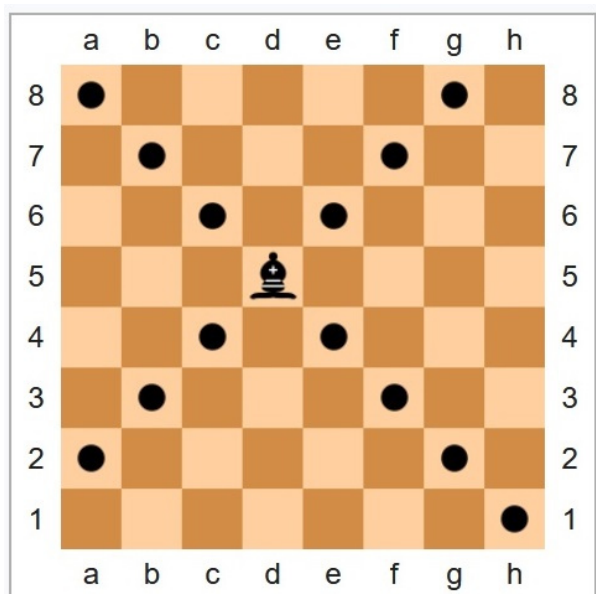
Le case possono essere individuate da una lettera e un numero. Le lettere sono le colonne, a partire da sinistra per il Bianco e i numeri sono le traverse, a partire dal basso per il Bianco.



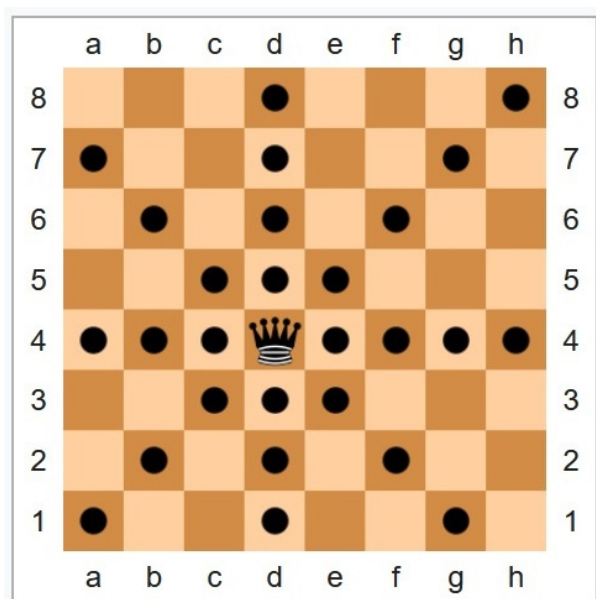
I pezzi Donna e Torre sono detti "pezzi pesanti" perché riescono a dare scacco matto con l'aiuto del solo proprio Re; Cavallo e Alfiere sono detti "pezzi leggeri", invece, perché non possono dare scacco matto con l'aiuto del solo Re (per esempio, Torre e Re possono dare scacco matto insieme mentre Cavallo e Re non possono dare scacco matto se non con l'aiuto di almeno un altro pezzo).

Alfiere

L'Alfiere si muove in diagonale, di quante case vuole, senza limitazioni.

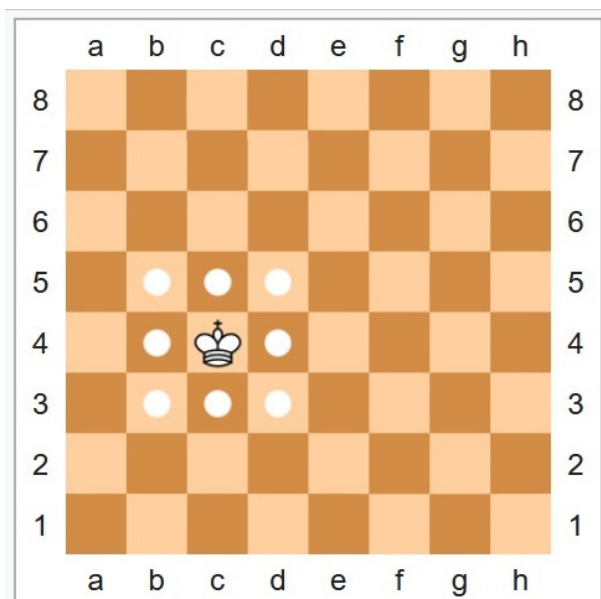
**Donna**

La Donna può muoversi sia in orizzontale che in verticale e anche in diagonale, di quante case vuole, senza limitazioni. Quindi la Donna ha le possibilità di movimento di Torre e Alfiere messi insieme. Per questo motivo, la Donna è il pezzo più forte degli scacchi, cioè il pezzo con più possibilità di coprire spazi sulla scacchiera rispetto agli altri pezzi.

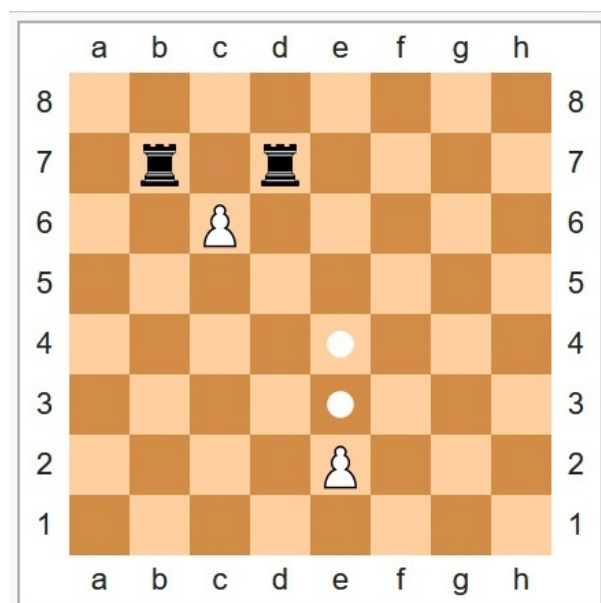


Re

Il Re può muoversi in tutte le direzioni ma di una casa soltanto, quindi ha le stesse possibilità della Donna ma limitate a una sola casella. Il Re, insieme alla Torre, può fare una mossa speciale chiamata “arrocco”.

**Pedone**

Il pedone può muoversi solo in avanti di una casa alla volta, non può tornare indietro; se il pedone si trova nella sua casa di partenza, se vuole, può muoversi di due case ma non è obbligatorio; questa mossa di due case può essere fatta soltanto dalla casa di partenza. Il pedone è l'unico pezzo che mangia diversamente da come muove infatti mangia in avanti di una casa in diagonale. Il pedone può fare due mosse speciali ovvero la “promozione” e l’“en passant”.



Tutti i pezzi possono andare avanti e indietro tranne il pedone, che può muoversi solo in avanti, non può tornare indietro.

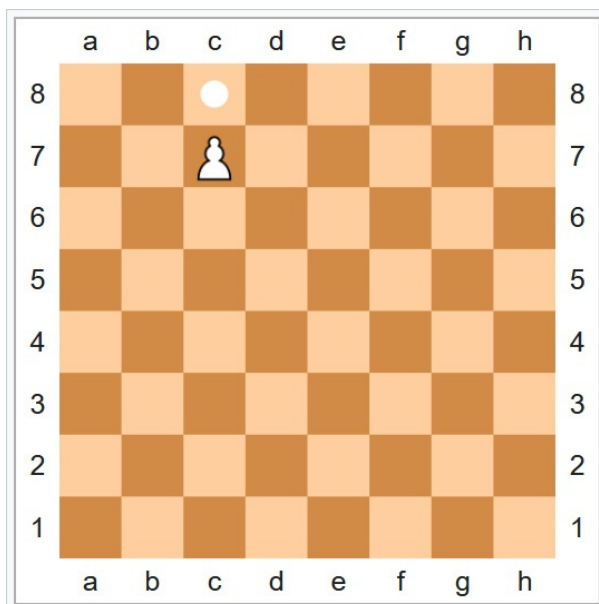
Tutti i pezzi si devono fermare quando hanno un pezzo nella loro direzione di movimento, tranne il Cavallo che è l'unico pezzo che può “saltare” i pezzi, sia propri che avversari.

Tutti i pezzi mangiano fermandosi nella casa in cui è presente il pezzo avversario che vuole essere preso; tutti i pezzi mangiano come si muovono, fatta eccezione per il pedone, che si muove sempre in verticale in avanti mentre mangia in diagonale, sempre in avanti (di una casa sola).

Mosse speciali

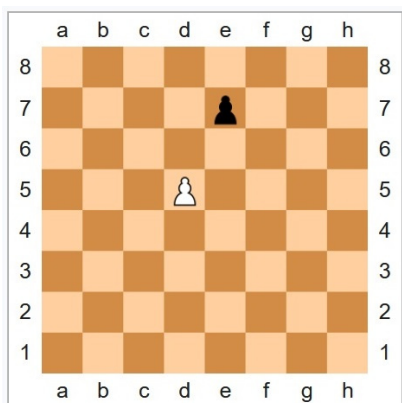
Promozione

Il pedone che arriva all'ultima traversa viene promosso e può diventare Donna, Torre, Cavallo o Alfiere, a piacimento del giocatore che ha mosso il pedone. Non importa se ci sono o meno pezzi già mangiati che possono essere riutilizzati per la promozione; in ogni caso, deve essere cambiato il pedone, al limite utilizzando un pezzo differente per sostituire quello scelto.

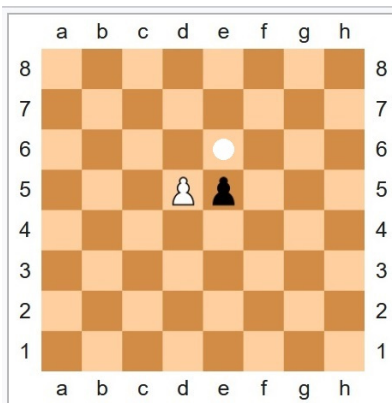


En passant

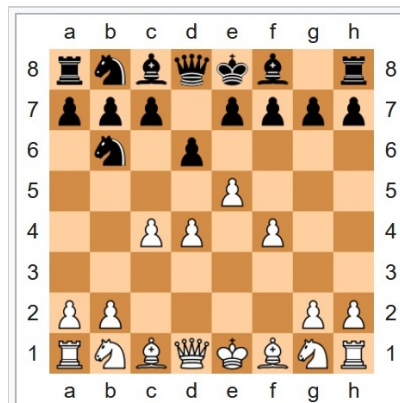
L'en passant è l'altra mossa speciale del pedone e si tratta di una presa. Quando un pedone si muove di due case dalla propria casa di partenza e affianca un pedone avversario, quest'ultimo, se vuole, può mangiare il pedone che si è mosso di due case come se si fosse mosso di una casa sola. Esempio:



Posizione iniziale: il pedone bianco si trova sulla quinta traversa e potrebbe essere affiancato dal pedone nero se questo si volesse muovere di due case.



Il pedone nero sceglie effettivamente di muoversi di due case e affianca, in questa mossa, il pedone bianco; il pedone bianco, se vuole, può mangiare il pedone nero appena mosso e spostarsi in e6, come se il Nero si fosse mosso di una casa soltanto.



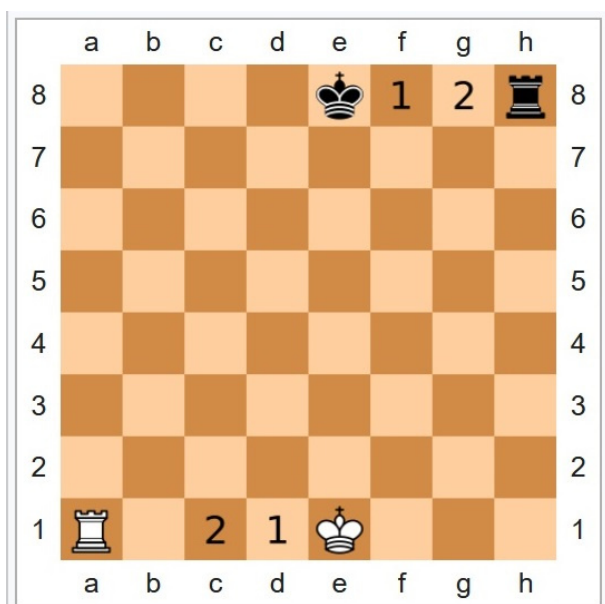
Esempio: se la mossa sta al Nero e questo muove il pedone da f7 a f5, il pedone bianco in e5 alla mossa successiva potrebbe mangiare il pedone nero in f5 e spostarsi in f6.

La presa en passant deve essere fatta subito dopo la mossa di due case del pedone avversario; se alla mossa successiva, infatti, il giocatore che può fare l'en passant sceglie di non farlo, perde il diritto di mangiare quel pedone avversario con questa modalità; però, se si ripresenta l'occasione con un altro pedone nel corso della partita, si potrà eventualmente sfruttare di nuovo l'en passant.

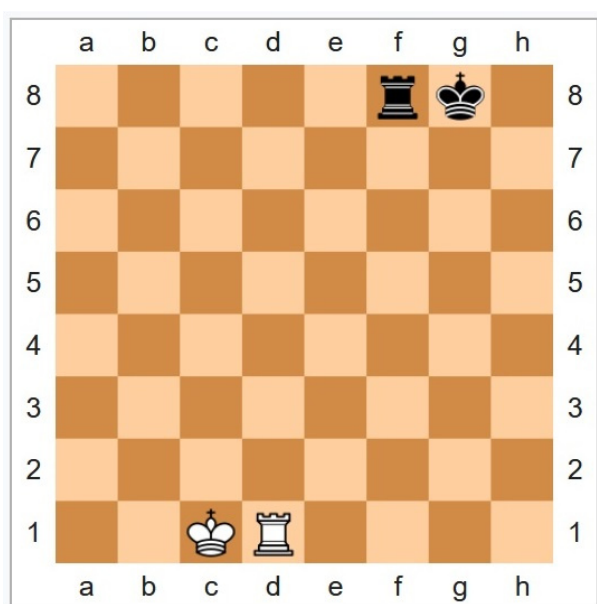
Arrocco

L'arrocco è una mossa speciale che ha come principale obiettivo quello di difendere maggiormente il Re rispetto alla posizione iniziale. È l'unica mossa che permette al Re di muoversi di due case ed è anche l'unica mossa che permette di muovere due pezzi contemporaneamente.

L'arrocco si esegue spostando il Re di due case verso una delle due Torri e spostando la Torre scelta accanto al Re dalla parte opposta rispetto a quella nella quale si trova all'inizio, ovvero:



Posizione iniziale: in basso arrocco "lungo" del Bianco, in alto arrocco "corto" del Nero. In entrambi i casi il Re si muove di due case verso la Torre.



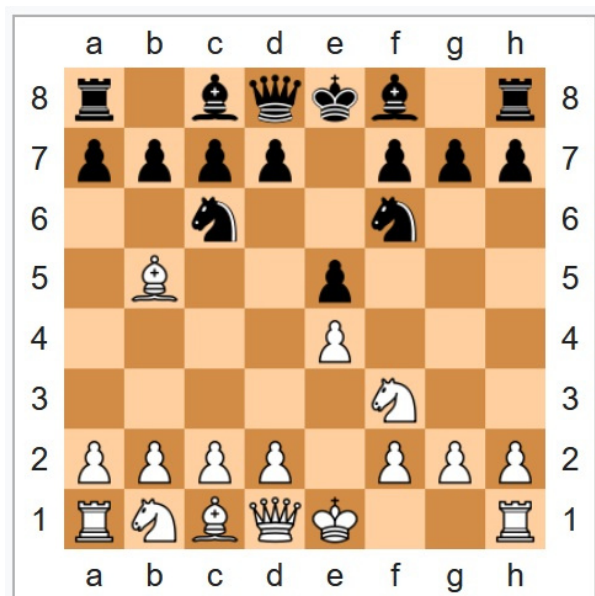
Posizione finale: il Re si è mosso di due case e la Torre prescelta è stata posta accanto al Re dalla parte opposta rispetto a dove si trovava all'inizio.

Per poter effettuare l'arrocco, devono essere verificate quattro condizioni ovvero:

- 1) Re e Torre prescelta non devono essere mai stati mossi dall'inizio della partita;
- 2) tra Re e Torre non devono essere presenti pezzi di alcun tipo, propri o avversari;
- 3) le case di partenza, di arrivo e di passaggio del Re ovvero le case lungo tutto il tragitto che percorre il Re durante l'arrocco non devono essere minacciate da pezzi avversari;
- 4) il Re e la Torre devono essere sulla stessa traversa (questa regola sembra ovvia ma fu aggiunta negli anni '70 in quanto con la promozione di una Torre sulla ottava traversa della colonna "e", in teoria, era possibile effettuare un arrocco verticale).

L'arrocco serve quindi a spostare il Re dalla propria posizione centrale e quindi metterlo in una posizione più difensiva e meno sottoposta agli attacchi avversari; inoltre, con questa mossa si muovono due pezzi contemporaneamente e quindi è possibile mettere agevolmente in gioco una delle Torri, accentrandola per poter attaccare più efficacemente.

Un esempio di partita in cui si può effettuare l'arrocco: il Nero ha appena mosso il Cavallo in f6 e il Bianco, se vuole può arroccare: Re e Torre non si sono mai mossi, tra Re e Torre non ci sono pezzi e il percorso del Re bianco non è minacciato da pezzi avversari; se vuole, il Bianco può arroccare corto, spostando il Re in g1 e la Torre in f1.



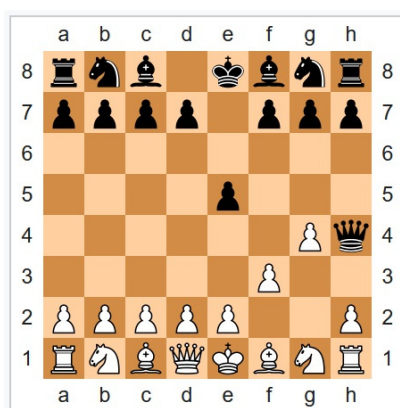
Nella pratica di gioco, si arrocca prendendo prima il Re e muovendolo di due case verso la Torre, quindi si muove la Torre affianco a Re dalla parte opposta. L'arrocco non è valido se viene mossa prima la Torre; in questo secondo caso, il giocatore deve muovere solo la Torre come se fosse una mossa normale di Torre.

Scacco e scacco matto

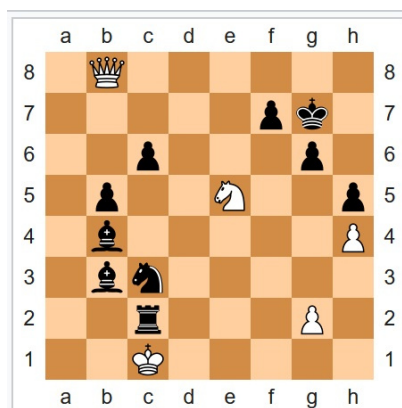
Dare scacco significa attaccare il Re avversario; il Re minacciato può parare lo scacco in tre modi:

- 1) spostando il Re dalla casa minacciata;
- 2) mangiando il pezzo attaccante con il proprio Re o con un altro proprio pezzo qualsiasi;
- 3) frapponendo tra il Re e il pezzo attaccante un altro pezzo (questa opzione non è possibile se il pezzo che attacca il Re è un Cavallo, in quanto il Cavallo salta i pezzi).

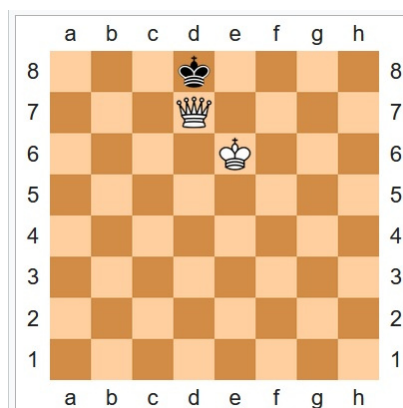
Se il Re attaccato non può pararsi dall'attacco, si ha lo scacco matto e il giocatore che ha attaccato vince la partita.



Scacco matto – esempio 1



Scacco matto – esempio 2



Scacco matto – esempio 3

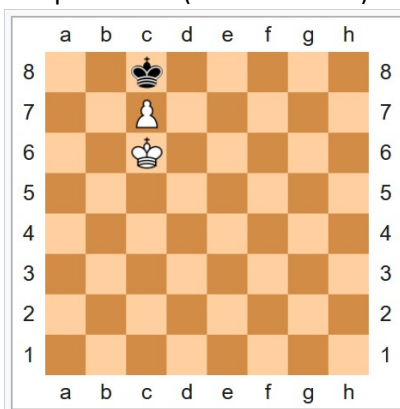
A scacchi si può vincere anche per abbandono cioè quando uno dei due giocatori si arrende in quanto la posizione della partita è tale da rendere ovvio chi vincerà, senza necessità di arrivare allo scacco matto oppure si può perdere per tempo, perché il tempo a disposizione per uno dei giocatori è terminato.

Patta e stallo

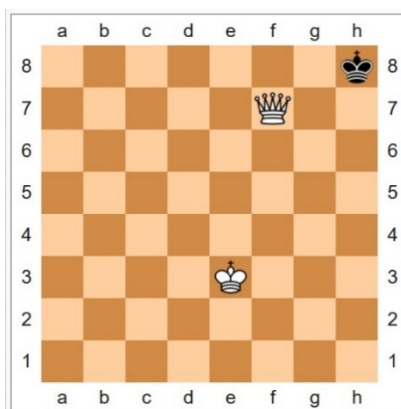
La partita di scacchi può finire anche in parità, cioè con una patta, nei seguenti modi:

- 1) patta d'accordo: quando i due avversari concordano sulla parità della posizione e, su proposta di uno dei due giocatori, anche l'altro giocatore accetta la patta;
- 2) patta per materiale insufficiente: se nella scacchiera rimangono solo i due Re oppure un Re e un pezzo leggero (es. Re e Cavallo contro Re);
- 3) patta per ripetizione: qualora la stessa posizione compaia per tre volte (non necessariamente consecutive) all'interno della partita, il giocatore che crea la terza ripetizione, o che muove immediatamente dopo, può richiedere la patta e far terminare la partita. Se nessuno dei due giocatori impone la patta, la partita continua. Se la ripetizione compare per la quinta volta, la partita si conclude con la patta.
- 4) regola delle 50 mosse: un giocatore può richiedere la patta se nelle ultime 50 mosse della partita non si sono verificati né un movimento di pedone né una cattura; se la situazione persiste fino a 75 mosse, la partita si conclude con la patta;
- 5) patta per tempo contro materiale insufficiente: qualora, in una partita a tempo, un giocatore esaurisca il suo tempo a disposizione ma l'avversario non possieda materiale sufficiente per dare scacco matto legalmente (rientrando quindi nei casi descritti qui sopra), la partita invece di terminare con la sconfitta per tempo termina in patta;
- 6) stallo: lo stallo si verifica quando un giocatore non ha mosse legali disponibili pur non essendo sotto scacco.

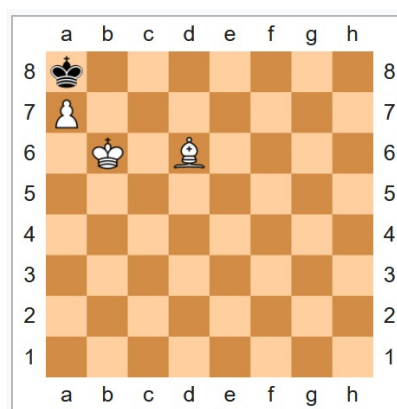
Esempi di stallo (mossa al Nero)



Stallo – esempio 1



Stallo – esempio 2



Stallo – esempio 3

Buone partite a tutti

Alessio Richichi