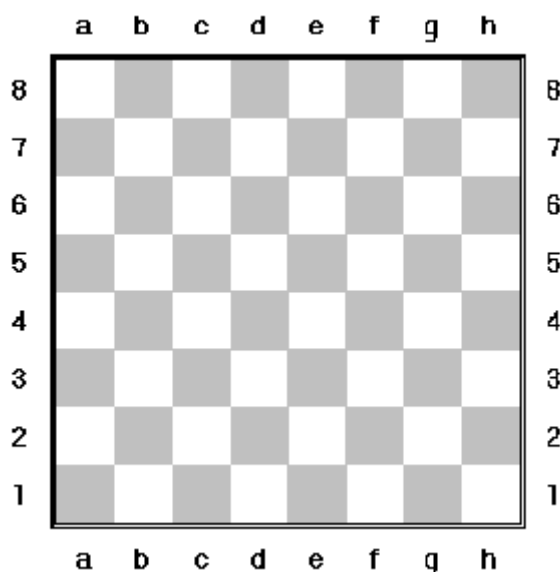




Regole del Gioco degli Scacchi

La scacchiera



La **scacchiera** è una tavola quadrata suddivisa in 64 caselle o **case**. Le case sono alternativamente chiare e scure e vengono chiamate rispettivamente **case bianche** e **case nere**.

Ogni casa è identificata con una lettera ed un numero:

la lettera corrisponde alla colonna, mentre il numero corrisponde alla traversa. Considerando la figura sopra la casa bianca in basso a destra è chiamata **h1** (e non 1h)

Come orientare la scacchiera? I due giocatori si dispongono in modo di avere in basso a destra una casa bianca. (o in basso a sn casa nera)

Sulla scacchiera lo spazio è convenzionalmente suddiviso in:

- **Colonne:** esse sono identificate con una lettera dell'alfabeto (a,b,c,d,e,f,g,h).
- **Trasverse:** esse sono identificate con un numero (1,2,3,4,5,6,7,8). Si parlerà quindi di *prima traversa*, ecc..
- **Diagonali:** si chiamano diagonali le linee di case dello stesso colore che si toccano con gli angoli. Esse non hanno lunghezza costante, pertanto si possono individuare *diagonali corte* e *diagonali lunghe*. Definite da partenza ed arrivo, ad esempio **a1-h8**, ecc..

Per comodità di linguaggio sono stati introdotti i seguenti termini:

- **Lato o Ala di Re:** esso è composto dalle colonne e,f,g,h
- **Lato o Ala di Donna:** esso è composto dalle colonne a,b,c,d
- **Centro:** il centro comprende 4 case: e4, e5, d4, d5 esse sono molto importanti soprattutto nell'apertura (ovvero nelle prime mosse del giocatore).

I pezzi

- Ogni giocatore ha a disposizione **16 pezzi**.
- Chi dispone dei pezzi chiari viene chiamato **Bianco**, chi dispone invece dei pezzi scuri viene chiamato **Nero**. L'attribuzione del colore è stabilita dal regolamento, in un torneo, oppure da un semplice sorteggio in un'amichevole.
- La dotazione dei pezzi è uguale per entrambi i giocatori e consiste in:

	Simboli	Notazione italiana	Notazione inglese
un Re	 	R	K
una Donna	 	D	Q
due Torri	 	T	R
due Alfieri	 	A	B
due Cavalli	 	C	N
otto Pedoni	 	P (omesso)	P (omesso)

- Nella notazione delle mosse, per indicare un pezzo se ne usa l'iniziale maiuscola(vedi tabella), per indicare le caselle si usa la lettera minuscola.
- Infine, si parla di **Donna** o **Dama** e non di Regina per evitare confusione nella notazione con il Re.

La posizione di partenza



La disposizione iniziale dei pezzi è fissata rigidamente. Alcune considerazioni importanti:

1. Rispetto alla notazione della scacchiera, il Re occuperà inizialmente sempre la colonna *e*, la Donna sempre la colonna *d* (*per ricordare più facilmente: la Donna è sita sulla casella del proprio colore!*).

2. Sia per il Bianco che per il Nero, la casa in basso a destra deve essere chiara
considerazione importante nel caso la scacchiera non sia dotata di coordinate

Il movimento dei pezzi

Gli scacchi sono un **gioco a turni**.

Per regolamento è il Bianco a muovere per primo. I due giocatori devono eseguire le mosse alternativamente, una per ciascuno e **muovendo uno ed un solo pezzo o Pedone per volta**, con la sola eccezione del movimento dell'arrocco (non è quindi lecito, per esempio, iniziare la partita muovendo due Pedoni).

Ogni pezzo può catturare un pezzo avversario, occupandone la sua posizione. Il pezzo catturato sarà posto fuori dalla scacchiera. Un pezzo **non** può catturarne un altro dello stesso colore.

Quando un pezzo è capace di catturare un pezzo avversario si dice che minaccia il pezzo.

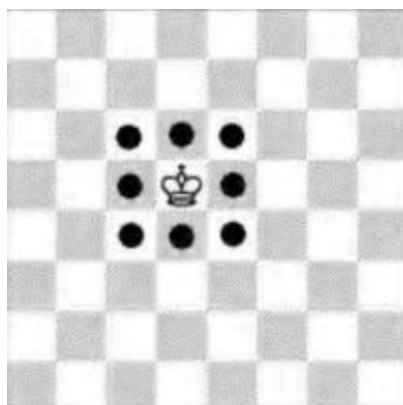
In ogni casa può esserci al **massimo un pezzo**.

Quando uno dei due giocatori può muovere si dice che ha il **tratto**. Il Bianco è il primo ad avere il tratto.

Durante il corso di una partita, se il giocatore **tocca** un pezzo proprio è **obbligato a muoverlo**, se tocca un pezzo avversario è obbligato a catturarlo, senza che questo comporti ad eseguire una mossa illecita, se però non si dispone di alcuna mossa lecita allora l'irregolarità resta senza conseguenze.

Pronunciando **Acconcio** è possibile sistemare bene i pezzi sulla scacchiera senza provocare effetti.

Il Re



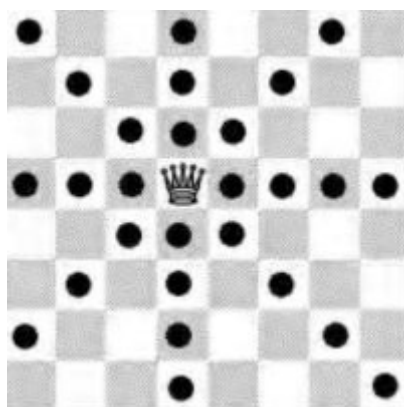
Il **Re** è il **pezzo più importante** negli scacchi, ma anche il più limitato in quanto movimento.

Esso **può muoversi di una sola casa** in tutte le direzioni, eccetto per l'arrocco (la quale è una mossa speciale) dove, come vedremo più, esso potrà muoversi di due case.

Il Re non può assolutamente muoversi nelle case dove sarebbe minacciato (sotto scacco), nè spostarsi in una casella occupata già da un pezzo del suo stesso colore.

Il Re può catturare i pezzi avversari occupandone la posizione.

La Donna

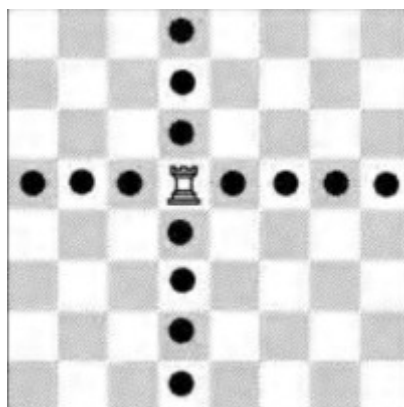


La **Donna** è il pezzo con il maggior raggio d'azione sulla scacchiera, essa può spostarsi sia sulle diagonali che sulle trasverse e colonne.

Nel proprio movimento la Donna non può occupare una casa già occupata da un pezzo del proprio colore, nè può scavalcare un altro pezzo, amico o nemico che sia.

La Donna può catturare i pezzi avversari occupandone la posizione.

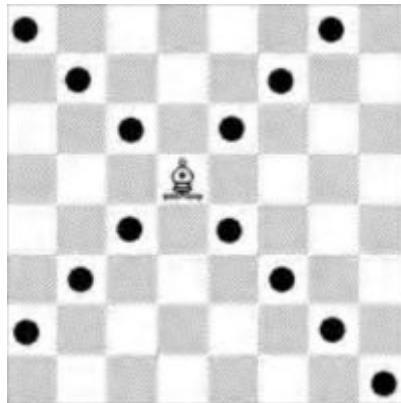
La Torre



La **Torre** può spostarsi in senso verticale e orizzontale.

Essa può passare solo per caselle libere e deve terminare il suo percorso su una casella vuota o occupata da un pezzo avversario sostituendosi ad esso.

L'Alfiere



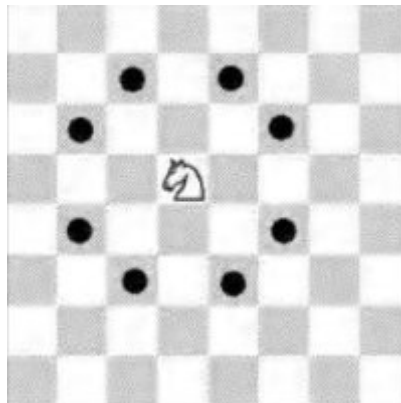
L'**Alfiere** ha capacità di muoversi solo secondo le diagonali.

L'alfiere che, nella disposizione iniziale, sarà posizionato su una casa chiara potrà muoversi esclusivamente su case dello stesso tipo (case chiare), per questo motivo esso sarà definito **alfiere campochiaro**. Tale alfiere è presente in figura.

L'alfiere che si muove su case scure si chiama **alfiere camposcuro**.

L'alfiere può catturare i pezzi avversari occupandone la posizione, ma non può fermarsi in una casa occupata da un pezzo del suo stesso colore.

Il Cavallo

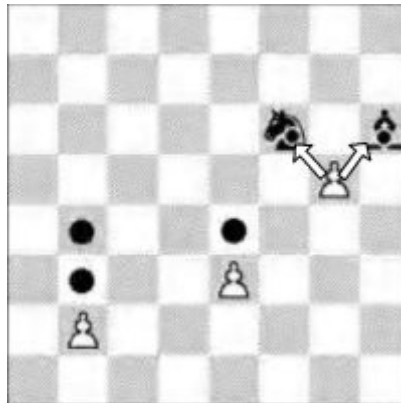


Il **Cavallo** ha un movimento particolare definito a "L". Più precisamente esso può "saltare" da una casella in un'altra situata all'angolo opposto di un rettangolo di 2x3 caselle.

Nel suo particolare movimento, il Cavallo **non viene ostacolato dagli altri pezzi** (propri od avversari), e li può scavalcare tranquillamente.

Il Cavallo può catturare i pezzi avversari occupandone la posizione, ma non può fermarsi in una casa occupata da un pezzo del suo stesso colore.

Il Pedone



Il **Pedone** ha un movimento differente a seconda che muova semplicemente o che effettui una presa.

Quando il Pedone muove, esso avanza verticalmente di una sola casa, con l'eccezione che se esso è la prima volta a muoversi, allora ha anche la possibilità di avanzare, sempre verticalmente, di due case.

Differente comportamento ha il Pedone quando deve catturare un pezzo avversario. In questo caso avanza di una sola casa (in avanti), ma in **diagonale**, ed occuperà la casa del pezzo catturato.

Il Pedone non può spostarsi in una casella occupata già da un pezzo del suo stesso colore.

Una mossa particolare è riservata al Pedone: **la presa al passo** (detta anche la presa **en passant**). L'en-passant è legato alla caratteristica mossa del pedone, quella di spostarsi di due case quando abbandona la posizione di partenza.

Quando un pedone, **muovendosi di due passi** (quindi per la prima volta), finisce esattamente accanto (sulla stessa traversa e su colonna adiacente) ad un pedone nemico **affiancandolo**, quest'ultimo può catturarlo **come se si fosse mosso di un passo solo**. I diagrammi illustrano le tre fasi di questa manovra.

È importante notare che, quando un pedone ha la possibilità di effettuare una presa en-passant nei confronti di un pedone avversario, **può realizzarla subito**, al verificarsi della posizione, altrimenti **perde il diritto a farlo**.

Il pedone ha anche un'altra grande potenzialità: quello di essere **promosso**. Infatti quando giunge in fondo alla sua corsa (si dice che arriva in ottava traversa) ha l'onore di trasformarsi in un pezzo che voi volete (tranne che nel Re) nello stesso turno in cui giunge a fine corsa.

Potete infatti sostituire il pedone con una donna, un'alfiere, un cavallo, o Torre. Quindi potete trovarvi ad un certo punto con più Donne o Alfieri dello stesso colore. Fantastico no?

L'Arrocco

L'arrocco è una mossa particolare nel gioco degli scacchi che coinvolge il Re e una delle due Torri.

La mossa può solo essere effettuata se si è in presenza delle seguenti condizioni:

1. Il giocatore non ha mai mosso il Re
2. Il giocatore non ha mai mosso la Torre con cui desidera effettuare l'arrocco
3. Non devono essere presenti altri pezzi tra il Re e la Torre
4. Il Re non deve essere sotto scacco e le case da dove il Re deve transitare non devono essere attaccate da pezzi dell'avversario, compresa la casa di destinazione finale del Re (essendo tassativamente vietato posizionare il proprio Re in una situazione di scacco)

Si può dunque effettuare un arrocco se queste regole sono tassativamente rispettate. Di conseguenza è permesso l'arrocco anche quando la Torre impegnata nell'arrocco parte da una situazione in cui era sotto attacco. Inoltre, se una casa su cui transita la Torre impegnata nell'arrocco è attaccata, l'arrocco è sempre valido. È anche permesso effettuare un arrocco con un Re che è stato sotto scacco precedentemente. L'importante è che lo scacco al Re sia stato risolto senza che quest'ultimo si sia mosso dalla sua casa.

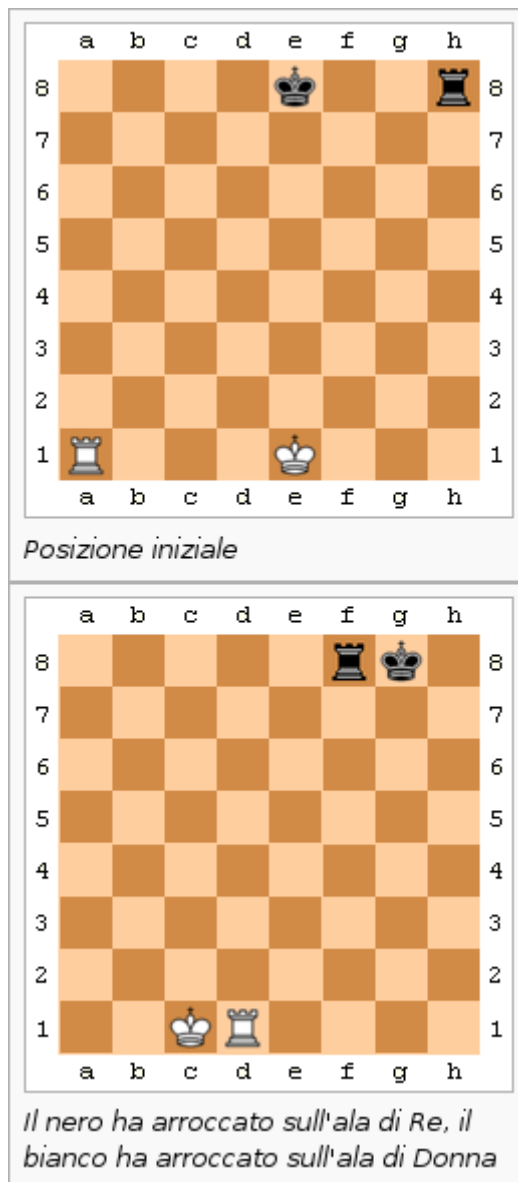
L'arrocco consiste nel muovere il Re di due case a destra o a sinistra in direzione di una delle due Torri e successivamente muovere la Torre (verso la quale il Re si è mosso) nella casa accanto alla casa occupata dal Re (dunque non la casa d'origine del Re). Vedi diagrammi.

Per indicare l'intenzione di effettuare un arrocco si deve, prima sollevare il Re e muoverlo di due case e poi muovere la Torre sopra di esso nella casa accanto ad esso.

È assolutamente vietato muovere la Torre prima del Re. Se si tocca la Torre per prima si deve effettuare una mossa con la sola Torre.

La notazione per l'arrocco è **O-O** se si effettua sull'ala di Re (anche chiamato arrocco corto) e **O-O-O** (anche chiamato arrocco lungo) se si effettua sull'ala di Donna

L'arrocco è un **obiettivo importante all'inizio della partita** per spostare il Re in una **posizione più sicura** e contemporaneamente porta una Torre in una posizione più attiva. Se il giocatore è stato obbligato a spostare il Re prima di poter effettuare un arrocco, può sempre manovrare con un paio di mosse il Re verso il bordo della scacchiera e la Torre verso il centro, effettuando **"l'arrocco artificiale"**



Lo Scacco

L'unico pezzo che può subire lo **Scacco** è il Re, poichè minacciato da un pezzo avversario.

Quando il Re è minacciato da un pezzo avversario (vuol dire che è nel suo raggio d'azione) si dice che il Re è **sotto scacco**, l'avversario è dunque costretto a fare una delle seguenti azioni:

1. Catturare il pezzo che minaccia il Re.

2. Interporre un proprio pezzo tra il Re ed il pezzo che attacca il Re (questa opzione non è possibile se ad attaccare è un Cavallo)
3. Spostare il Re (in una casa dove non è sotto scacco)

Non è più, come in passato, obbligatorio dichiarare lo scacco, ma è cortesia.

Lo Stallo

Quando il Re non può muoversi perché altrimenti andrebbe sotto scacco, e nella casella dove si trova invece sta al sicuro, ed in assenza di altre mosse legali, viene dichiarata **la patta**, cioè la **partita termina in parità**.

Il giocatore in vantaggio non si merita evidentemente di vincere la partita, perché non è stato in grado di effettuare lo scacco matto!

La patta

La **patta** può anche essere stipulata tra accordo dei giocatori se ritengono pari la posizione o non vogliono rischiare. E' cortesia (per i tornei è obbligatorio) proporre la patta prima di eseguire la propria mossa, ed in caso di rifiuto non bisogna disturbare l'avversario con insistenti richieste. Può inoltre avvenire per **scacco perpetuo, triplice ripetizione della posizione, dopo 50 mosse in assenza di cambi o mosse di pedone**.

Scacco Matto: scopo del gioco!

Quando si dà scacco, ed il Re avversario non può catturare il pezzo che offende, ne interferire allo scacco con un suo pezzo, ne fuggire, perché tutte le case intorno a lui sono minacciate da pezzi avversari, significa **dare scacco matto al Re avversario**.

In questo modo vincerete immediatamente la partita. Per cavalleria non si cattura mai (non è permesso neanche dal regolamento) il Re avversario, e quando egli non può fuggire dallo scacco, si arrende e la partita finisce.

Non risulta semplice dare scacco matto in tempi brevi, (talvolta brillanti sacrifici di pezzi indeboliscono la posizione del Re avversario) da ciò ne risultano complesse strategie e colpi tattici per aggirare la posizione avversaria, che spesso sfociano in articolati finali di partita, ove scambiati anche molti, o tutti i pezzi, si cerca di portare a promozione i propri pedoni, per così intrappolare il Re avversario con la Donna o altro pezzo utile.

Ed ora buon gioco!