


# **I CIRCOLO SCACCHISTICO MANTOVANO** *presenta* **il gioco degli scacchi - regole elementari**

Il re con la sua corte e il suo esercito ti lanciano il guanto della sfida!!! Se vuoi duellare in questo appassionante gioco di strategia così antico (ha almeno 1500 anni!) e così moderno seguimi e ti insegnerò i primi passi; per migliorare però dovrai procurarti un buon manuale di scacchi o, ancor meglio, associarti al circolo della tua città.

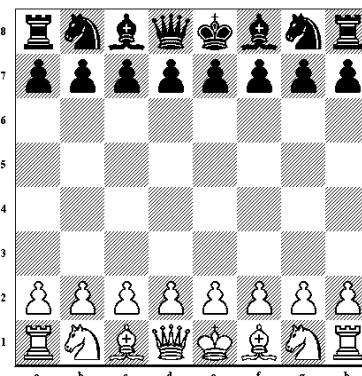
## **I protagonisti**

Il campo di battaglia è una scacchiera di 64 caselle e ogni giocatore dispone di: un re, una regina, due alfieri, due cavalli, due torri, otto pedoni.



**RICORDA:**

- la casella d'angolo alla tua destra deve essere **BIANCA!**
- regina bianca su casella bianca, regina nera su casella nera!
- la prima mossa spetta **SEMPRE** al bianco!
- pezzo toccato, pezzo mosso!



## **Il movimento dei pezzi**

Puoi muovere i pezzi, ciascuno secondo il suo movimento e in una direzione per volta, solo se:

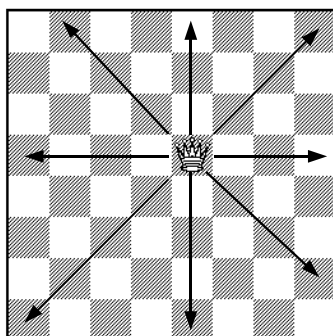
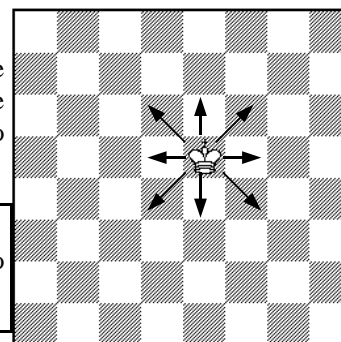
- 1) il percorso è libero (solo il Cavallo può saltare gli ostacoli!);
- 2) la casella di arrivo è libera.

Se la casella di arrivo è occupata da un pezzo avversario lo puoi catturare (ma non se è il Re!!) togliendolo dalla scacchiera e sostituendolo con il tuo.

Il **RE** si sposta di una casella alla volta, in qualunque direzione.

Il suo passo è lento e maestoso, come si addice al pezzo più importante di tutti. Infatti sua maestà non può mai essere catturato e anzi se viene attaccato da un pezzo avversario devi immediatamente spostarlo o proteggerlo.

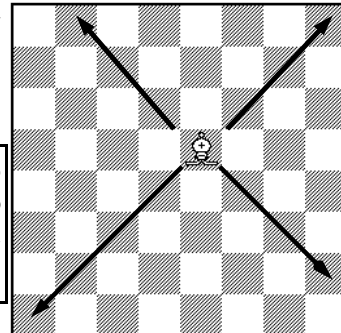
E' vietato porre il Re nel raggio d'azione dei pezzi avversari ("sotto scacco"); i due Re quindi non si troveranno MAI su caselle adiacenti.



La **REGINA** può spostarsi in qualunque direzione per tutte le caselle che vuole ed è dunque il pezzo più potente (non capita anche nelle migliori famiglie?!)

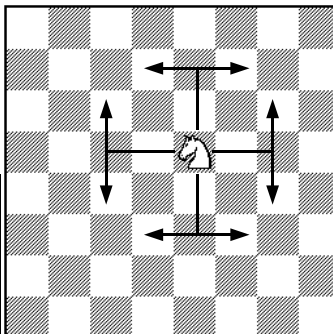
L'**ALFIERE** è il vescovo della corte ed è raffigurato da una mitra. Si muove lungo le linee diagonali di uno stesso colore per tutte le caselle che vuole.

Un Alfieri solo conduce una vita solitaria, potendo muoversi sempre sullo stesso colore; due Alfieri insieme sono molto potenti poichè controllano tutte le caselle, come una mitragliatrice.



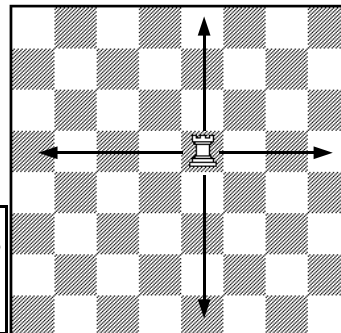
Il **CAVALLO** rappresenta la parte nobile dell'esercito (la cavalleria) e ha un movimento quasi diabolico: può scavalcare i pezzi che trova sul suo percorso e si muove in qualunque direzione di due caselle e poi di una a destra o a sinistra, formando una "L".

Il Cavallo occupa sempre la casella di un colore e poi quella di un altro colore, per l'eternità. E' un pezzo nobile e vanitoso; al centro della scacchiera controlla molte caselle, ai bordi diventa triste e poco efficace. Provare per credere!

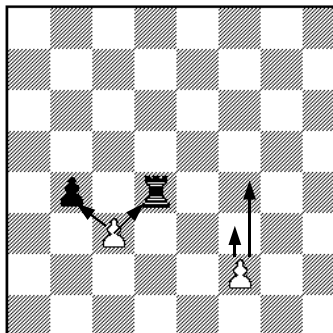


La **TORRE** era in origine il carro da battaglia e ancora oggi spazza il campo muovendosi in orizzontale (sulle "traverse") e in verticale (sulle "colonne") di tutte le caselle che vuole. E' un pezzo molto potente, ma ha bisogno di spazio.

Sai quante caselle controlla una Torre in una scacchiera vuota? Sempre 14, dovunque essa si trovi.

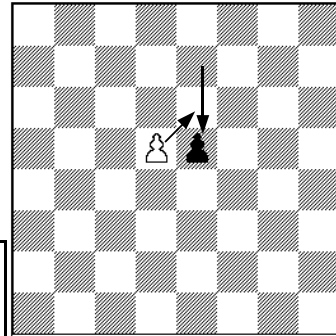


Il **PEDONE** è l'umile soldatino del tuo esercito: si muove solo in avanti (altrimenti sarebbe considerato un disertore!) di una casella per volta, ma alla sua prima mossa lo puoi muovere anche di due caselle. Il Pedone cattura in diagonale, sempre di una casella. E' l'unico pezzo che cattura in modo diverso dal suo movimento.



Quando un Pedone viene affiancato da un avversario che muove di due caselle, puoi infilzare il nemico come se avesse mosso di una casella, ma solo alla mossa successiva: ora o mai più! Questa mossa si chiama “presa al varco”.

E non è tutto! Quando un Pedone raggiunge l’ultima traversa (fine corsa) il suo eroismo viene premiato: puoi sostituirlo con qualunque altro pezzo tranne il Re (preferibilmente la Regina, che è il più potente). Niente male per un semplice soldatino!



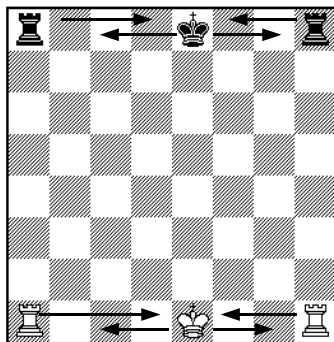
In partita potresti avere anche nove Regine, se riesci a promuovere tutti i tuoi Pedoni! Quindi, stai in guardia! I Pedoni avversari sono dei malfattori da sorvegliare costantemente!

### L’Arrocco

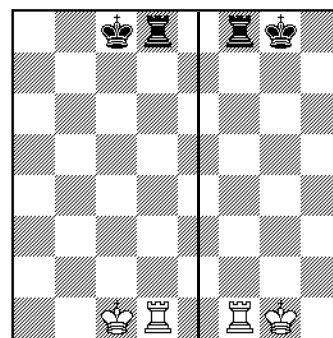
Quando infuria la battaglia, i re non si dimostrano mai troppo coraggiosi e corrono a nascondersi. L’Arrocco è una mossa contemporanea di due pezzi: il RE e la TORRE; serve per allontanare il RE dal centro e dare spazio alla TORRE, ma lo puoi effettuare solo:

- ◆ se il RE e la TORRE non sono mai stati mossi prima;
- ◆ se il RE non è attaccato (non è “sotto scacco”) e le caselle su cui deve transitare non sono controllate da un pezzo avversario.

La mossa si effettua spostando il RE di due caselle a destra o a sinistra e ponendo la TORRE in quella adiacente dall’altra parte.



PRIMA



DOPO

### Come vincere la partita ovvero SCACCO MATTO !!

Il RE è sotto scacco quando è attaccato da un pezzo avversario. In tal caso devi immediatamente:

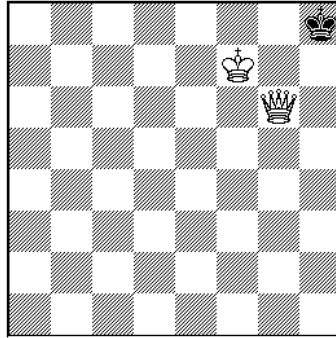
- ◆ spostare il RE, oppure
- ◆ catturare il pezzo che lo minaccia, oppure
- ◆ proteggere il RE ponendo un tuo pezzo tra il tuo RE e l'attaccante.

Se non puoi effettuare nessuna di queste tre mosse, mi spiace dirtelo, ma la partita è perduta. Non abbatterti e chiedi subito la rivincita!

### La partita **PATTA**

Non sempre è possibile vincere! La partita termina in parità:

- ◆ quando i pezzi superstiti sono insufficienti per infliggere lo scacco matto (ad esempio RE solo contro RE solo, RE e CAVALLO o ALFIERE contro RE solo);
- ◆ quando il giocatore che ha la mossa non può muovere alcun pezzo, ma il RE non è sotto scacco (patta per STALLO);
- ◆ quando la stessa posizione si ripete identica per tre volte;
- ◆ quando vengono giocate cinquanta mosse senza catture o mosse di pedone;
- ◆ per accordo tra i due giocatori.



La mossa è al nero: patta per STALLO.

Siamo giunti alla fine (o all'inizio...?!). Nell'augurarti di giocare numerose ed esaltanti partite, ti ricordo la regola d'oro per avere successo negli scacchi (e non solo...):

**PRIMA PENSARE, POI MUOVERE**

Buon divertimento!

---

Un ringraziamento a Piero Schiatti e Marino Azzoni, soci del Circolo Scacchistico Mantovano, per la realizzazione del presente documento.