

# SCACCHI



## Le regole del gioco - La scacchiera

La scacchiera è un quadrato 8 x 8. Le caselle sono dette *case*, disposte alternativamente in colore chiaro e colore scuro. La scacchiera è divisa immaginariamente in 8 file di case verticali, dette *colonne*, e 8 file di case orizzontali, dette *traverse*. Naturalmente sulla scacchiera sono presenti anche le *diagonali*, definite come case consecutive dello stesso colore poste in linea obliqua e con gli angoli in contatto a due a due.

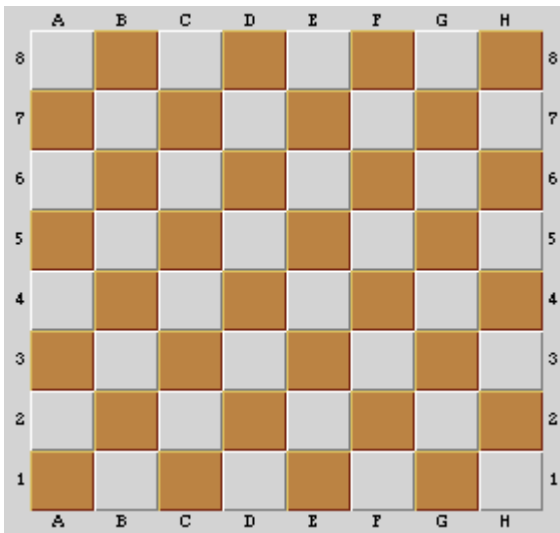
Vale la seguente fondamentale regola:

"La casa della scacchiera posta nell'angolo a destra del giocatore deve essere di colore *chiaro*".

Le singole case sono identificabili tramite due coordinate, come nella sottostante immagine:

### Diagramma n.1

#### **Giocatore dei Neri**



*Il teatro della battaglia: la scacchiera*

#### **Giocatore dei Bianchi**

La scacchiera del diagramma n.1 è disposta correttamente, perché il giocatore che conduce i Bianchi ha alla sua destra la casa d'angolo *h1* di colore chiaro e nella medesima maniera il giocatore dei Neri ha alla sua destra la casa d'angolo *a8* chiara. Se le case fossero state scure, si sarebbe dovuto ruotare la scacchiera di 90°, altrimenti il gioco non è valido (di solito i principianti sbagliano spesso su questo particolare).

Le case *b1, b2, b3, ... , b8* formano assieme una colonna, per la precisione la seconda.

Le case *a5, b5, c5, ... , h5* formano assieme una traversa, per la precisione la quinta.

Le case *b1, c2, d3, ... , h7* formano assieme una diagonale (chiaro).

Le case *a3, b2, c1* formano una diagonale (scuro).

L'insieme delle prime quattro colonne (ovvero le colonne *a*, *b*, *c* e *d*) forma la cosiddetta *ala di Donna*, similmente le colonne restanti formano l'*ala di Re*. Infine le case centrali *d4*, *d5*, *e4*, *e5* formano insieme il cosiddetto *centro* della scacchiera.

## Lo schieramento iniziale

I due giocatori dispongono inizialmente di pari forze, cioè di 16 pezzi a testa divisi in:

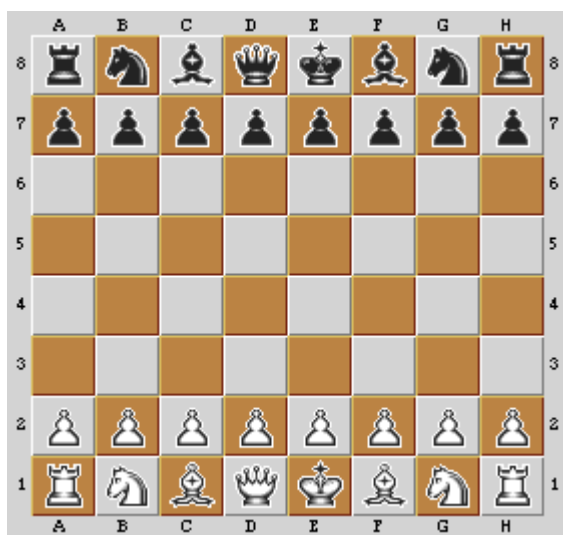
- 1 Re
- 1 Donna (o Regina)
- 2 Torri
- 2 Alfieri
- 2 Cavalli
- 8 Pedoni

I pezzi vanno disposti sulla scacchiera come mostrato nel diagramma, facendo attenzione ad una elementare regola pratica:

"La Donna va nella casa del proprio colore".

In altre parole la Donna bianca va nella casa *d1*, che è chiara, mentre la Donna nera va nella casa *d8*, che è scura (i principianti di solito fanno il contrario).

### Diagramma n.1



*Lo schieramento iniziale dei pezzi*

Usando le coordinate *algebriche*, i pezzi vanno disposti nel seguente modo:

### Pezzi Bianchi

- Re in  $e1$
- Donna in  $d1$
- Torri in  $a1, h1$
- Alfieri in  $c1, f1$
- Cavalli in  $b1, g1$
- Pedoni in  $a2, b2, \dots, h2$

### Pezzi Neri

- Re in  $e8$
- Donna in  $d8$
- Torri in  $a8, h8$
- Alfieri in  $c8, f8$
- Cavalli in  $b8, g8$
- Pedoni in  $a7, b7, \dots, h7$

Conoscendo quindi la notazione algebrica, si può enunciare la medesima regola citata prima in un nuovo modo: "La Donna va messa nella casa  $d$  del proprio schieramento".

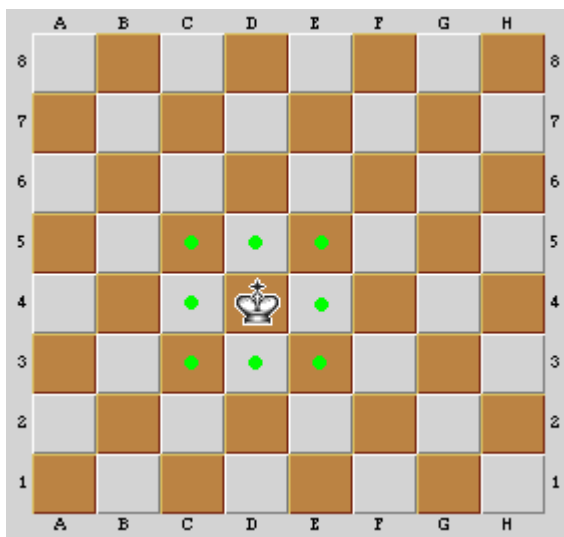
In altri termini la Donna va nella casa della sua iniziale ( $d$  come Donna).

## I movimenti dei pezzi - Il Re

Il Re è il pezzo più importante dello schieramento, dato che perderlo significa automaticamente essere sconfitti. In genere si riconosce subito dagli altri pezzi perché alla sua sommità porta una croce.

Il Re si muove di una casa alla volta in una qualunque direzione, tranne durante l'arrocco, quando può muoversi di due case in un colpo solo. I movimenti possibili del Re sono evidenziati nel diagramma sottostante tramite segnalini verdi:

### Diagramma n.1



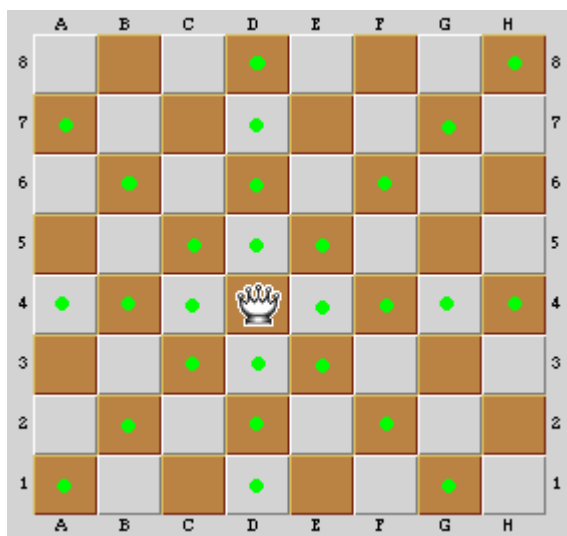
*Movimenti del Re, escluso l'arrocco*

Il Re non può attraversare in alcun momento della partita le case che sono sotto il tiro di pezzi avversari. Se ciò accadesse l'avversario dovrebbe far notare l'errore, in modo da ritornare alla posizione precedente e proseguire la partita con una mossa corretta. Non è valido "soffiare" pezzi se un giocatore non si accorge di avere il proprio Re sotto scacco, ovvero sotto il tiro di qualche pezzo avversario. In tale caso, come appena segnalato, bisogna tornare indietro di una mossa e riprendere la partita con qualche altra mossa.

## I movimenti dei pezzi - La Donna

La Donna si sposta come il Re, ma può farlo di quante case il giocatore desidera. In altre parole questo pezzo può muoversi a piacimento o lungo una colonna, o lungo una traversa, o lungo una diagonale, purché tali linee comprendano la casa di partenza, come mostrato nella figura seguente:

**Diagramma n.1**



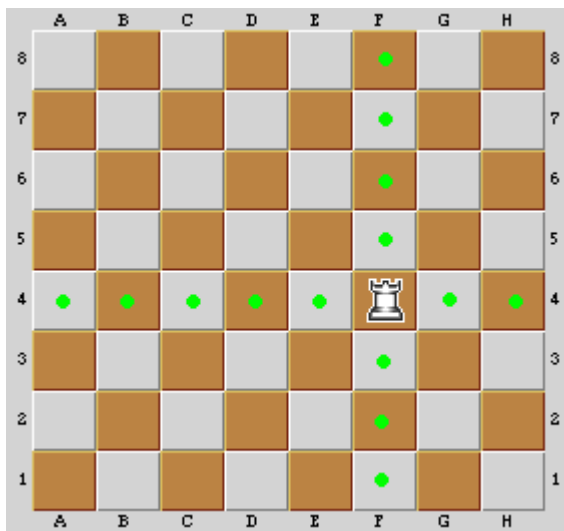
*Movimenti della Donna*

Insomma la Donna non può muoversi a zig-zag, ma sempre e solo in linea retta. Confrontando il campo d'azione della Donna con quello degli altri pezzi, dal grande numero di case controllate si capisce facilmente che è il pezzo più forte sulla scacchiera. In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo della Donna è 10 (naturalmente il valore effettivo dipende molto dalla posizione sulla scacchiera).

## I movimenti dei pezzi - La Torre

La Torre si sposta come la Donna, eccetto i movimenti in diagonale. In altre parole la Torre può muoversi a piacimento solamente lungo colonne o traverse:

**Diagramma n.1**



*Movimenti della Torre*

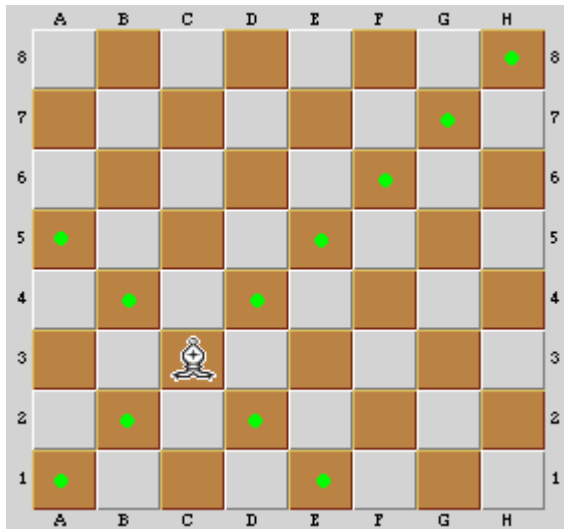
Dopo la Donna, la Torre è il pezzo più potente degli scacchi. Infatti, come tale pezzo, ha una lunga gittata e quindi può colpire da lontano, inoltre ha libero accesso sia alle case chiare che a quelle scure. La Donna e la Torre per questo motivo sono denominate *figure pesanti*.

In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo della Torre è 5.

## Il movimento dei pezzi - L'Alfiere

L'Alfiere si muove lungo le diagonali, di quante case si vuole, ma sempre e solo in linea retta, come disegnato nel diagramma sottostante:

**Diagramma n.1**



*Movimenti dell'Alfiere*

Ogni giocatore, per tale motivo, ha due Alfiere: uno si muove lungo le diagonali scure, l'altro lungo quelle chiare, e sono denominati rispettivamente Alfiere *camposcuro* e Alfiere *campochiaro*.

L'Alfiere risulta un pezzo molto agile e dalla lunga gittata se la posizione è aperta e con relativamente pochi Pedoni. In posizioni chiuse e bloccate da molti Pedoni questa figura perde invece molti dei suoi vantaggi. Comunque un Alfiere può muoversi solo sulle case di un unico colore, quindi è meno potente della Torre.

L'Alfiere ed il Cavallo sono denominati *figure leggere*, appunto perché sono meno potenti della Donna e della Torre. In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo dell'Alfiere è 3.

## I movimenti dei pezzi - Il Cavallo

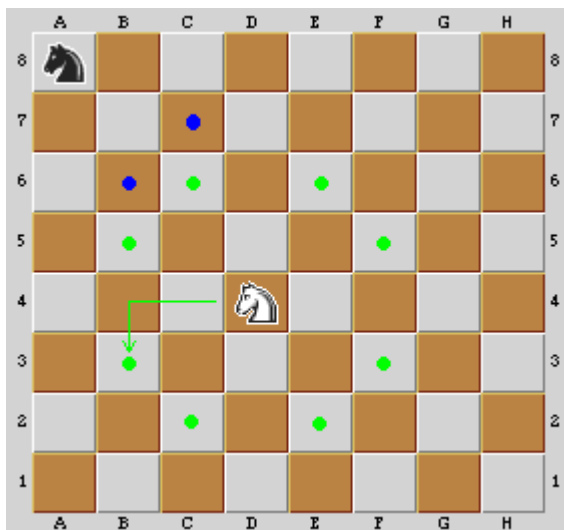
Il Cavallo è il pezzo più caratteristico degli scacchi, dato che ha un movimento molto particolare, nonché la possibilità di saltare pezzi del proprio schieramento e di quello avversario.

In parole semplici il Cavallo si muove spostandosi di una casa come la Torre e poi di una casa come l'Alfiere, in modo da fare una specie di movimento ad L, cioè senza tornare indietro. L'insolito modo di muoversi del Cavallo spesso è fonte di amare sorprese per chi sottovaluta la potenza di questa figura degli scacchi.

Il Cavallo, pur essendo un pezzo a corta gittata, ha l'indubbio pregio di poter saltare qualunque altro pezzo. Gli altri pezzi, infatti, devono avere la linea sgombra fra la casa di partenza e quella di arrivo per poter effettuare legalmente una mossa, mentre il Cavallo non ha questa limitazione. In parecchi casi questa particolarità può risultare decisiva per l'esito della partita. Saper usare bene i Cavalli è uno dei requisiti essenziali per diventare buoni scacchisti.

Nel diagramma vediamo il Cavallo bianco in *d4* che può muovere in ben 8 posizioni diverse, evidenziate da un segnalino verde: sono le case *c2*, *e2*, *b3*, *f3*, *b5*, *f5*, *c6* e *d6*.

### Diagramma n.1



*Movimenti del Cavallo*

In pratica per spostare il Cavallo bianco dalla casa *d4* alla casa *b3* si deve spostare il pezzo medesimo con un movimento di Torre da *d4* a *c4*, poi, sempre durante la stessa mossa, con un movimento di Alfiere da *c4* a *b3*, senza tornare indietro, cioè svoltando in questo caso a sinistra rispetto alla direzione di provenienza. Può essere tuttavia più facile ricordare il movimento ad L risultante, evidenziato nel diagramma da una linea verde con freccia.

Il Cavallo nero in *a8* può invece andare solo nelle case *b6* e *c7* (individuate nel diagramma medesimo con un segnalino blu) evidenziando un fatto molto noto agli scacchisti navigati:

*Un Cavallo posto al margine è come l'acqua di fronte all'argine!*

In partita ricordatevi quindi di muovere i Cavalli preferibilmente verso il centro della scacchiera, da dove possono spaziare in più direzioni.

Il Cavallo esprime il meglio di sé nelle posizioni chiuse e con molti pezzi sulla scacchiera, mentre la sua potenza diminuisce notevolmente nelle posizioni aperte e molto dinamiche. In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo del Cavallo è 3.

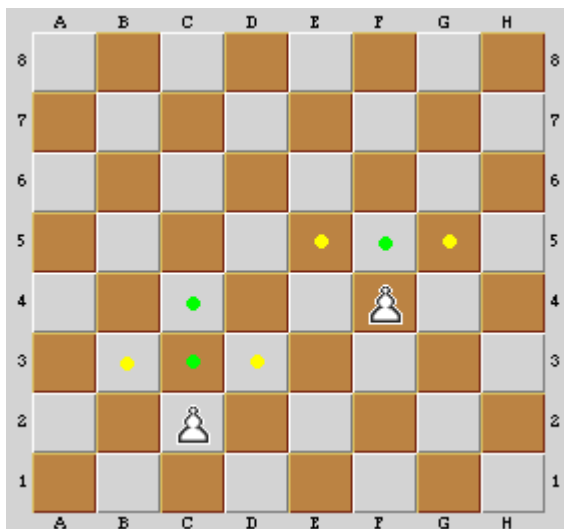


## Il movimento dei pezzi - Il Pedone

Anche il Pedone, come il Cavallo, ha un movimento particolare. E' l'unico pezzo che per spostarsi si muove in un certo modo, mentre per mangiare si muove in tutt'altra maniera.

Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro. Esso in genere si sposta di una sola casa alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi anche di due case in un colpo solo. Invece per catturare un pezzo avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti. I movimenti consentiti al Pedone sono visualizzati nella figura seguente, dove il segnalino verde indica una mossa di semplice spostamento, quello giallo una mossa di cattura:

**Diagramma n.1**



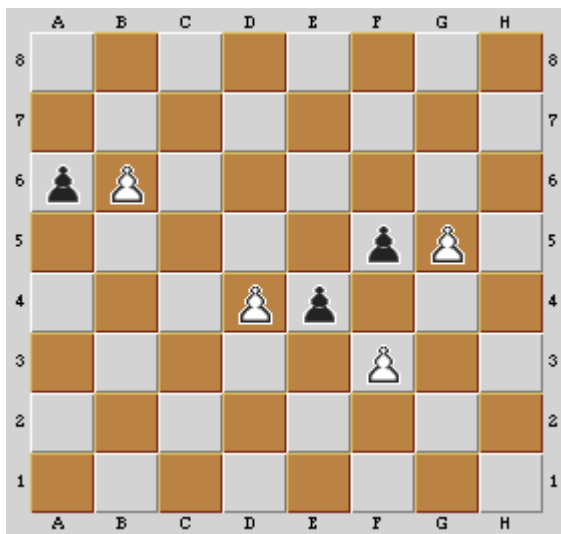
*Movimenti del Pedone*

Quando un Pedone raggiunge il fondo della scacchiera, cioè l'ultima traversa, ha il diritto (e il dovere!) di essere promosso in un qualunque altro pezzo, in genere la Donna perché è il pezzo più mobile e potente. Non può essere promosso a Re perché di Re ce ne deve essere soltanto uno per parte.

Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della *presa al varco*, detta anche *presa en passant*. Questa mossa si può effettuare solo in condizioni ben definite e consiste nel mangiare un Pedone avversario spostando il proprio Pedone non nella casa di quest'ultimo, bensì in quella alle sue spalle ed eliminandolo contemporaneamente dalla scacchiera. E' l'unico caso negli scacchi in cui un pezzo può mangiarne un altro senza occuparne la sua casa. La presa al varco si può compiere soltanto quando un Pedone avversario ne affianca uno nostro uscendo di **due** case dalla fila di partenza. In tal caso il nostro Pedone può mangiarlo collocandosi nella casa posta alle sue spalle. La presa al varco va effettuata subito dopo l'affiancamento, altrimenti alla mossa successiva si perde il diritto di farla.

Il diagramma sottostante aiuta a capire la dinamica della presa al varco, nonché le altre peculiarità del movimento dei Pedoni.

### Diagramma n.2



Movimenti del Pedone

Supponiamo che il Nero nella sua ultima mossa abbia mosso il Pedone da *f7* a *f5*. Il Bianco acquisisce così il diritto di effettuare la presa al varco perché il suo Pedone in *g5* è stato affiancato da un Pedone avversario che si è spostato di **due** case nell'**ultima** mossa del Nero. In questo caso il Bianco può mangiare il Pedone nero *f5* spostando il suo Pedone *g5* nella casa alle spalle del Pedone nero, cioè in *f6*, e contemporaneamente eliminando il Pedone avversario *f5* dalla scacchiera. Se però l'ultima mossa del Nero era stata per esempio Pedone nero da *f6* a *f5*, ovvero uno spostamento di una sola casa, allora il Bianco non può effettuare la presa al varco, anche se il suo Pedone *g5* è stato affiancato dal Pedone avversario.

In ogni caso nel diagramma sovrastante il Bianco ha a disposizione anche altre mosse, dato che la presa al varco non è obbligatoria, come la maggior parte delle altre mosse degli scacchi. In dettaglio il Bianco può fare anche le seguenti mosse:

Pedone da *b6* a *b7*

Pedone da *d4* a *d5*

Pedone mangia da *f3* in *e4*

Pedone da *f3* a *f4*

Pedone da *g5* a *g6*

Da notare che nella posizione del diagramma nessun Pedone bianco può effettuare uno spostamento di due case in un colpo solo perché nessuno di essi è collocato nella fila di partenza, cioè sulla seconda traversa.

Il Pedone è il pezzo più umile degli scacchi, tuttavia se avanza a valanga con i suoi compagni o si avvicina molto all'ultima traversa avversaria minacciando una promozione, allora può diventare l'elemento decisivo del proprio schieramento.

In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo del Pedone è 1.

## I movimenti dei pezzi - L'arrocco

L'arrocco è l'**unica** mossa degli scacchi in cui un giocatore può muovere due suoi propri pezzi in un colpo solo. Tale mossa coinvolge solo il Re e una delle due Torri, inoltre può essere effettuata solo **una** volta in tutta la partita. Ecco le condizioni necessarie per poter effettuare l'arrocco:

Il Re non deve mai essere stato mosso prima durante la partita;

La Torre coinvolta nell'arrocco non deve mai essere stata spostata prima durante la partita;

Il Re al momento di effettuare l'arrocco non deve essere sotto scacco (cioè situato in una casa sottoposta al tiro avversario);

Il Re durante il movimento dell'arrocco non deve attraversare case sotto scacco. Anche la casa d'arrivo non deve essere sotto scacco;

Fra il Re e la Torre non ci devono essere altri pezzi, né amici né avversari.

Il movimento dell'arrocco viene effettuato con la seguente importante regola:

"Il Re si sposta di due case verso la Torre e quest'ultima gli si mette a fianco dall'altra parte".

Supponendo per esempio che il Bianco sia in grado di arroccare secondo le cinque regole appena citate e che voglia arroccare a destra. In questo caso avrà sicuramente il Re in *e1* e la Torre in *h1*. Dopo l'arrocco il Re si troverà in *g1* e la Torre si sarà spostata al suo fianco dall'altra parte, cioè in *f1*. Si dice in questo caso che è stato effettuato l'*arrocco corto*, in quanto fra il Re e la Torre al momento di fare la manovra c'erano due case libere, ovvero *f1* e *g1*. Ecco comunque le due tabelle degli arroccchi possibili:

<i>Tabella dell' arrocco lungo</i>		
Colore	Posizione prima dell'arrocco	Posizione dopo l'arrocco
Bianco	Re in <i>e1</i> , Torre in <i>a1</i>	Re in <i>c1</i> , Torre in <i>d1</i>
Nero	Re in <i>e8</i> , Torre in <i>a8</i>	Re in <i>c8</i> , Torre in <i>d8</i>

<i>Tabella dell' arrocco corto</i>		
Colore	Posizione prima dell'arrocco	Posizione dopo l'arrocco
Bianco	Re in <i>e1</i> , Torre in <i>h1</i>	Re in <i>g1</i> , Torre in <i>f1</i>
Nero	Re in <i>e8</i> , Torre in <i>h8</i>	Re in <i>g8</i> , Torre in <i>f8</i>

L'arrocco in genere è una manovra difensiva volta a portare al riparo il Re in un angolo della scacchiera, dietro il muro dei propri Pedoni. Frequentemente il principale problema per vincere una partita a scacchi è proprio quello di scardinare l'arrocco avversario per portare allo scoperto il Re nemico.

## Lo scopo del gioco

In questa pagina sono spiegate le regole che fissano i casi di vittoria e di pareggio in una partita a scacchi.

### **La vittoria**

L'obiettivo del giocatore è quello di battere l'avversario dando *scacco matto* al suo Re. Questo accade quando il Re nemico si trova sotto scacco, cioè sotto il tiro di uno o più pezzi del giocatore, e non gli è possibile spostarsi in altre case, perché bloccate o anch'esse sotto scacco, o parare lo scacco in altra maniera, come per esempio mangiando il pezzo che sta dando scacco con una qualunque figura del proprio schieramento o interponendo una di esse lungo la linea del pezzo che gli sta dando scacco.

E' da sottolineare il fatto che se si ha il proprio Re sotto scacco bisogna **obbligatoriamente** cercare di parare lo scacco avversario, catturando il pezzo che sta dando scacco, spostando il Re o interponendo un altro pezzo lungo la linea da cui arriva lo scacco. Se non ci sono mosse per parare lo scacco si ha perso la partita per scacco matto.

Naturalmente non è necessario che una partita prosegua fino allo scacco matto, dato che è concesso che un giocatore che si trova in netta inferiorità di pezzi o di posizione abbia la possibilità di abbandonare la partita prima della sua logica conclusione. Si dice in questo caso che l'avversario vince la partita per *abbandono* dell'altro giocatore.

### **La patta**

Negli scacchi esiste anche il risultato di parità, detto *patta*. Può avvenire per cinque motivi:

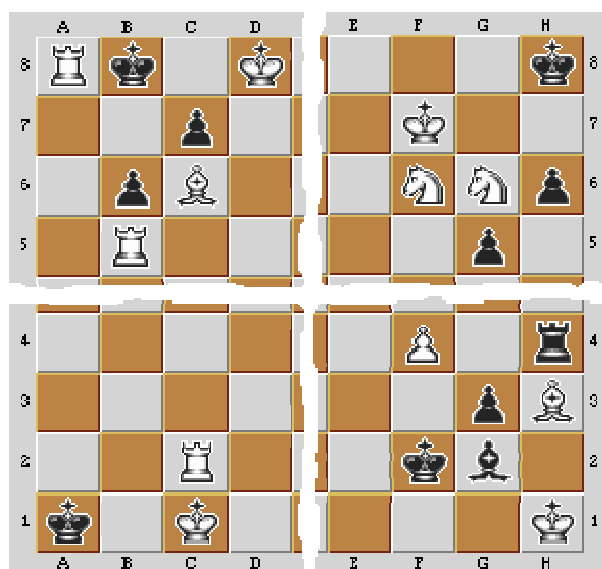
1. I due giocatori si accordano per interrompere e concludere la partita con un risultato di parità, perché magari si sono accorti che nessuno dei due riesce a battere l'altro. Si dice in questo caso che la partita è terminata patta per *accordo*;
2. Entrambi i giocatori restano con pochissimi pezzi, non sufficienti a dare scacco matto all'avversario. Si dice in questo caso che la partita è finita con una patta *teorica*;
3. Una certa posizione si è ripetuta per tre volte, anche non di seguito, sulla scacchiera. Si dice in tal caso che la partita è terminata patta per *ripetizione di mosse*;
4. Uno dei due giocatori non può più muovere legalmente alcun pezzo, pur non avendo il proprio Re sotto scacco. Si dice in questo caso che la partita è finita con una patta per *stallo*;
5. Durante la partita sono state effettuate 50 mosse consecutive senza che ci sia stata una cattura o che sia stato mosso un Pedone. In questo caso si dice che la partita è terminata patta per la *regola delle 50 mosse*.

Da notare che la cosiddetta "patta per scacco perpetuo" rientra sempre, in pratica, in uno dei cinque casi citati: succede quando uno dei giocatori inizia a dare scacco al Re nemico mossa dopo mossa, senza che l'avversario riesca a trovare una valida difesa per interrompere la successione di scacchi. In questo caso i giocatori di solito si accordano per la patta (regola n°1) o pareggiano per ripetizione di mosse (regola n°3), molto più raramente la partita va avanti fino a raggiungere la patta per la regola delle 50 mosse (regola n°5).

### Esempi di scacco matto e di stallo

Per concludere questo paragrafo esaminiamo ora alcune tipiche posizioni di scacco matto e di stallo adoperando il diagramma seguente:

#### Diagramma n.1



*Esempi di scacco matto e di stallo*

Per ognuno dei quattro sottodiagrammi ovviamente si immagina che non ci siano altri pezzi sulla parte rimanente della scacchiera.

Partendo dal sottodiagramma in alto a sinistra vediamo subito che il Nero ha subito uno scacco matto. Infatti il Re nero in *b8* sta subendo uno scacco da parte della Torre bianca in *a8* e non può scappare e non può nemmeno mangiare tale Torre, perché se lo facesse finirebbe sotto lo scacco dell'Alfiere bianco posto in *c6*.

Proseguendo in senso orario, si vede un altro scacco matto, dove il Re bianco con l'aiuto dei suoi due Cavalli ha intrappolato in *h8* il Re nero. Il pezzo che sta dando lo scacco matto è in questo caso il Cavallo in *g6*.

Nel terzo sottodiagramma è invece il Nero a dare scacco matto al Bianco. Il pezzo che sta dando scacco matto è l'Alfiere nero in *g2*. Il Re bianco non può mangiarlo perché finirebbe sotto lo scacco del Re nero, non può andare in *g1* per lo stesso motivo, non può andare in *h2* perché tale casa è sotto scacco da parte del Pedone nero posto in *g3*, e infine non può eliminare l'Alfiere nero che sta dando scacco mangiandolo col suo Alfiere posto in *h3* perché se lo facesse il Re bianco finirebbe sotto lo scacco della Torre nera in *h4* (la mossa sarebbe pertanto illegale).

Nell'ultimo sottodiagramma, in basso a sinistra, supponiamo che sia il Nero a muovere. Si vede facilmente che il Re nero, unico pezzo rimasto al Nero, non può muoversi da nessuna parte perché finirebbe sotto lo scacco o del Re bianco o della Torre bianca. Tuttavia il Re nero attualmente non è sotto scacco nella casa *a1*, quindi non si tratta di una posizione di scacco matto, bensì di una posizione di stallo, cioè la partita è terminata pari. I principianti nel tentativo di dare scacco matto all'avversario, pur essendo magari in netto vantaggio, nella foga del gioco spesso e volentieri non si accorgono di tale eventualità, regalando in tal modo un insperato pareggio all'altro giocatore.

Da notare che lo stallo nel gioco della Dama non ha lo stesso esito: in questo gioco, difatti, il giocatore che finisce in stallo ha automaticamente perso.