



Ivano Belvisi

Le regole degli

Scacchi



© Ivano Belvisi

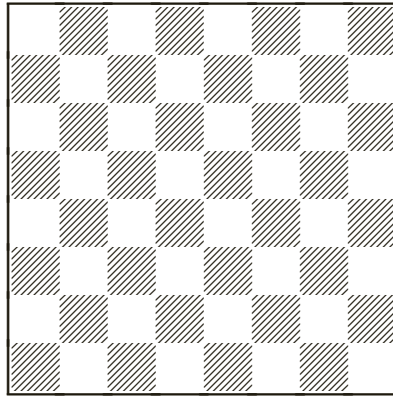
È consentita l'utilizzo e la libera riproduzione a titolo gratuito per uso didattico e solo nel caso in cui tale utilizzo non sia a scopo di lucro e si indichi la seguente fonte: **ivano.net**

Indice

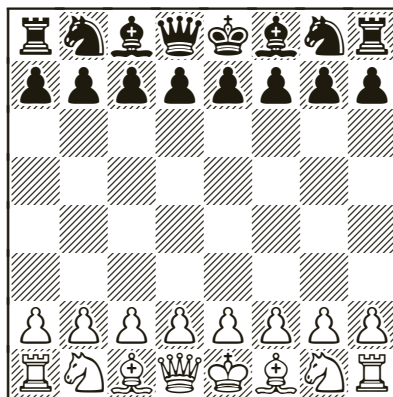
La scacchiera	4
I pezzi	5
La cattura	7
Scacco e scaccomatto	9
Non sempre si vince	11
L'arrocco	12
La notazione	14
Una partita di esempio	17

La scacchiera

La scacchiera è un quadrato composto da 64 caselle, alternativamente bianche e nere. La casella d'angolo vicina al giocatore deve essere di colore chiaro.



All'inizio della partita, i pezzi sono disposti nel modo che segue...

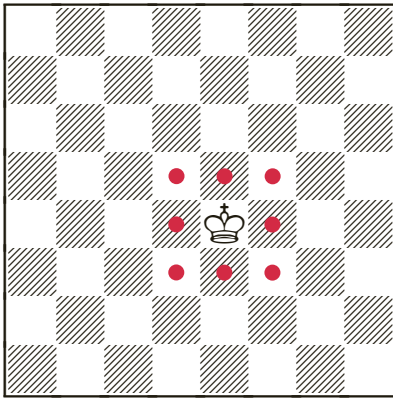


I pezzi

Negli scacchi ogni giocatore ha sedici pezzi di sei tipi diversi. Conosciamoli...

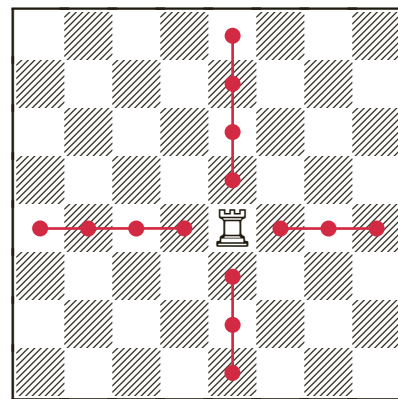
Il re

È il pezzo più importante della partita. Lo scopo del gioco consiste infatti nel catturare il re nemico, che muove di un passo in ogni direzione...



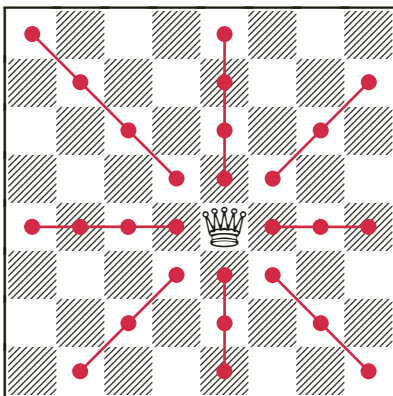
La torre

È il pezzo più potente dopo la donna: muove in orizzontale e in verticale di quanti passi vuole...



La donna

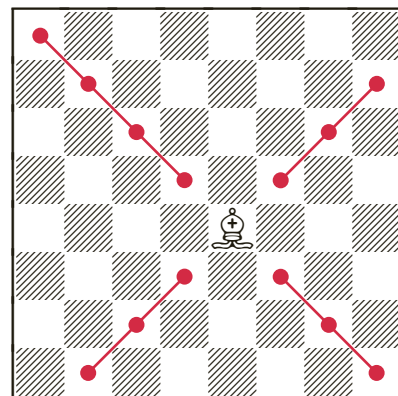
È il pezzo più potente della scacchiera. Muove in orizzontale, verticale e diagonale di quanti passi vuole...



L'alfiere

È mobile come la torre, ma meno potente, dato che si può spostare solo su caselle di un certo colore.

Muove in diagonale di quanti passi vuole...

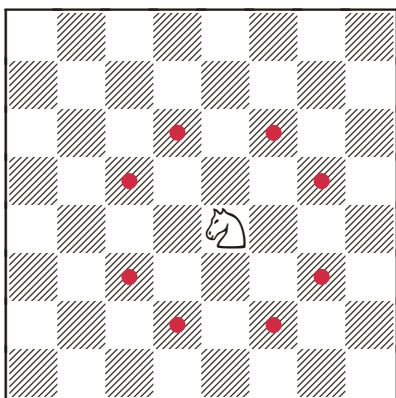


Il cavallo

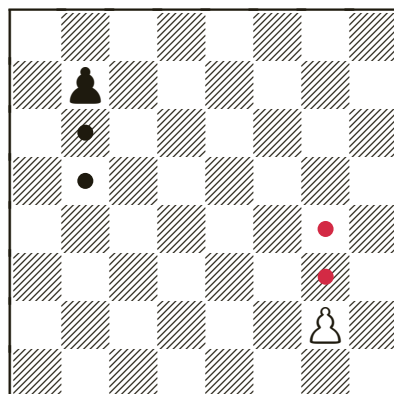
È l'unico pezzo capace di saltare sugli altri pezzi. Il suo movimento è particolare, tant'è che viene definito a salto di cavallo.

Qualcuno lo descrive come una “elle” maiuscola: due caselle da una parte e una da un'altra.

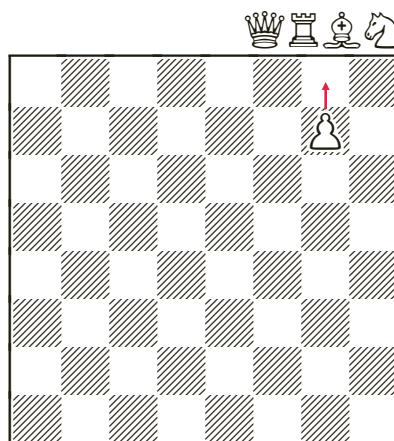
Altri preferiscono dire che salta il gruppo di caselle che lo circonda, atterrando in una delle caselle della seconda fila, di colore diverso da quella da cui il cavallo è partito...



Se è alla sua casa di partenza, può anche avanzare di due passi...



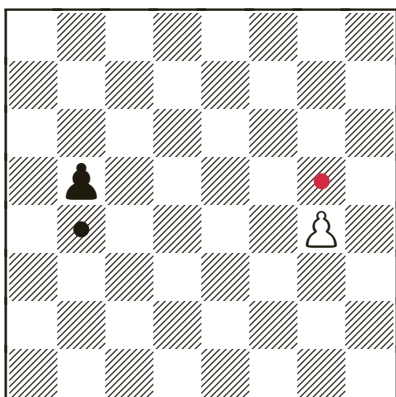
A causa di questa sua limitatezza, le rare volte in cui riesce ad arrivare in fondo al suo percorso, si trasforma in un qualsiasi pezzo a sua scelta, ad eccezione del re...



Il pedone

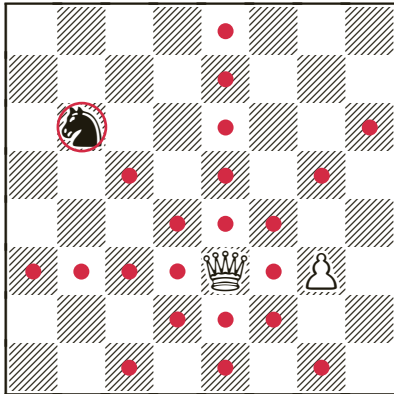
È il pezzo più limitato del gioco.

Muove solo di un passo in avanti, verso il campo nemico...



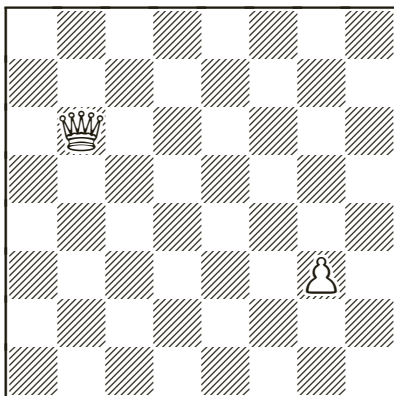
La cattura

A eccezione del cavallo, i pezzi non possono saltare sopra gli altri pezzi. Un pezzo del proprio colore risulta essere un muro invalicabile; un pezzo nemico, invece, può essere catturato.



Qui la donna è limitata nei propri movimenti dal proprio pedone e dal cavallo nemico. Quest'ultimo, però, può essere catturato.

In quest'ultimo caso, il pezzo che cattura prende il posto del pezzo catturato...

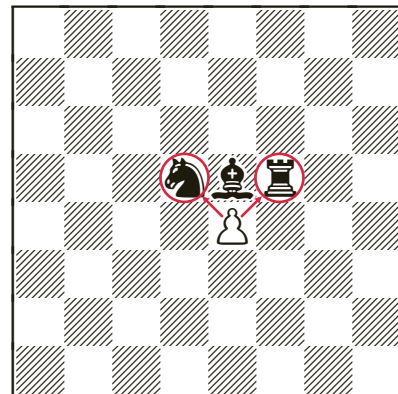


L'eccezione del pedone

Le regole della cattura possono essere sintetizzate col motto: *se posso raggiungere una certa casella, allora posso catturare il pezzo nemico, se questi è presente...*

Il pedone rappresenta l'unica eccezione, dato che cattura in maniera diversa da come muove. Il pedone cattura infatti i pezzi nemici posti di un passo in diagonale avanti.

Nell'esempio seguente...

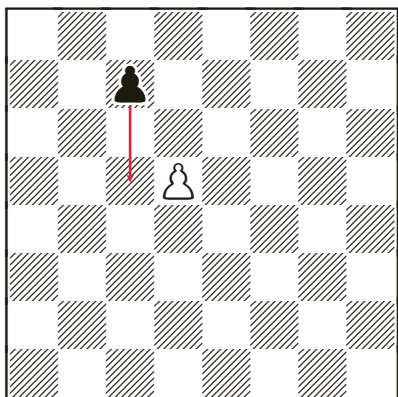


... il pedone può catturare sia la torre che il cavallo, ma non l'alfiere, che gli impedisce di avanzare...

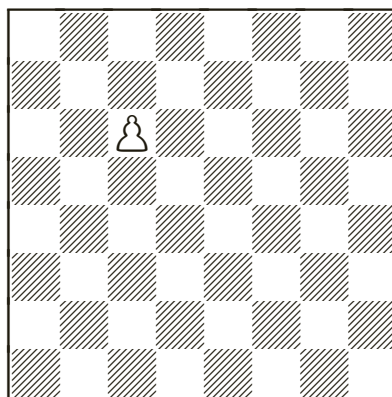
La presa al passo

Un tipo particolare di cattura è la presa al passo.

Se un pedone viene spinto di due passi, affiancando un pedone nemico...

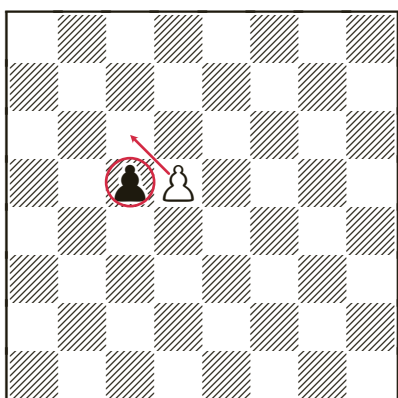


... questa è la nuova situazione...



La presa al passo va effettuata alla mossa immediatamente successiva, altrimenti se ne perde il diritto...

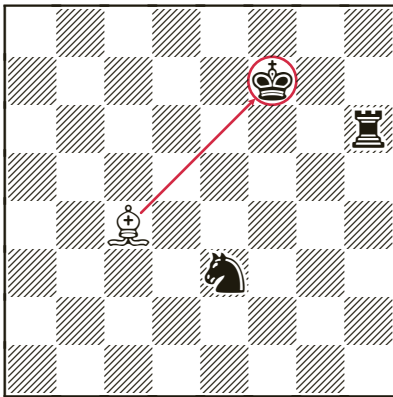
... quest'ultimo può catturarlo come se avesse spinto di un passo...



Scacco e scaccomatto

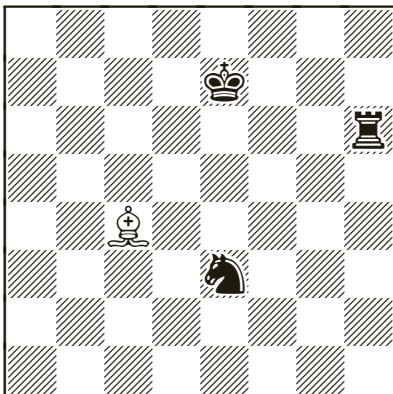
Lo scacco

Come accennato prima, negli scacchi, lo scopo del gioco è la cattura del re nemico. Ne consegue che, quando il re è minacciato, la sua sicurezza ha la precedenza su ogni altra considerazione.

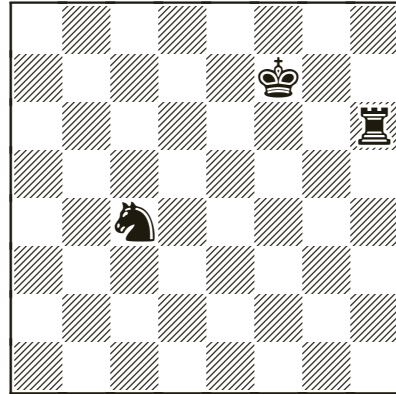


La minaccia al re (scacco) si può parare in tre modi diversi:

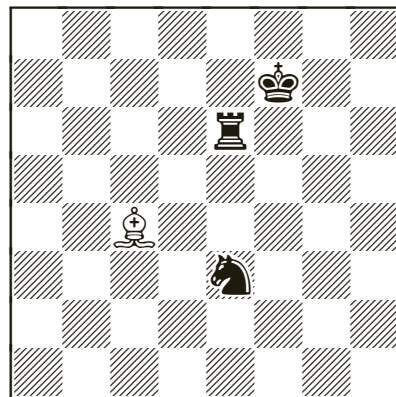
- spostando il re...



- catturando il pezzo che dà scacco...

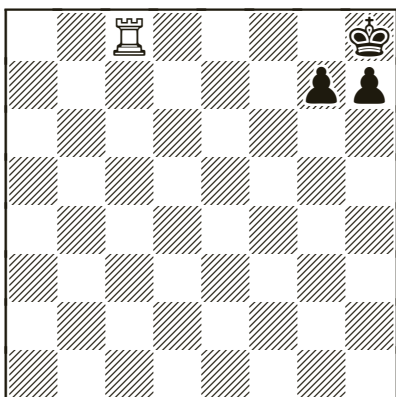


- mettendo un pezzo tra il re e il pezzo che dà scacco (quest'ultima tecnica è utilizzabile contro uno scacco ravvicinato o uno scacco di cavallo)...



Lo scaccomatto

Quando nessuna di queste alternative è praticabile, si ha lo scaccomatto: la partita è persa per il re che lo subisce...



Non sempre si vince

Non sempre la partita termina con lo scaccomatto o, più comunemente, con l'abbandono di uno dei due giocatori, che giudica senza speranza la sua posizione. A scacchi, la partita può concludersi anche con un pareggio, spesso anche qui per un accordo tra i due giocatori.

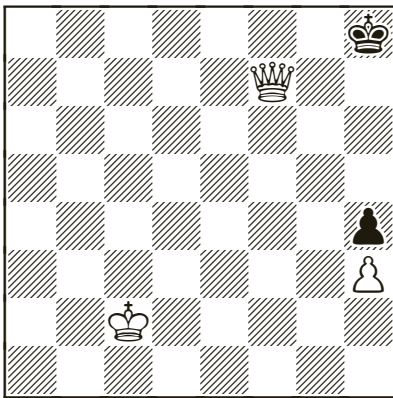
Qui sotto, invece, elenchiamo i casi in cui la partita finisce patta per regolamento...

Lo stallo

Lo stallo ricorda un po' lo scaccomatto: un giocatore ha i pezzi immobilizzati ed eventuali mosse del re lo espongono a uno scacco.

Il re, però, non è sotto scacco. In questo caso, la partita è patta.

Qui sotto mostriamo una posizione di stallo. La mossa è al Nero...



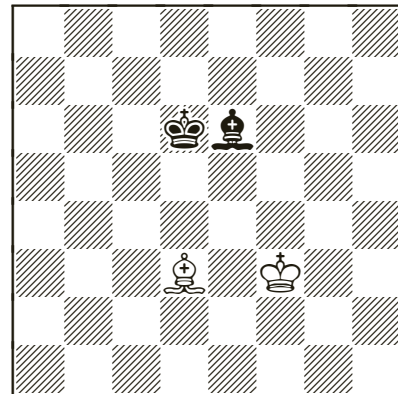
Insufficienza materiale

A volte sono rimasti troppi pochi pezzi sulla scacchiera, per poter forzare lo scacco matto. In quei casi la patta è automatica.

Sono patte le posizioni:

- nelle quali i due giocatori sono rimasti solo con i due re;

- un giocatore ha il re e il cavallo, l'altro solo il re;
- un giocatore ha re e alfiere e l'altro solo il re;
- entrambi i giocatori hanno solo un re e un alfiere – i due alfieri muovono su case dello stesso colore...



Le cinquanta mosse

Se, per 50 mosse a testa, entrambi i giocatori non catturano pezzi né spingono pedoni, la partita finisce patta...

Ripetizione della posizione

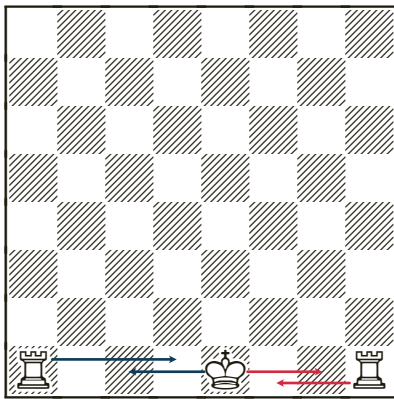
Se la posizione viene ripetuta tre volte con la mossa allo stesso giocatore, allora la partita è patta...

L'arrocco

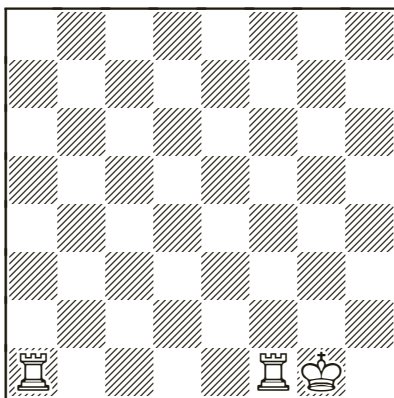
L'arrocco è una mossa particolare, il cui scopo è quello di assicurare una posizione più sicura al re. È l'unica mossa nella quale vengono coinvolti due pezzi: il re e la torre...

Come si arrocca

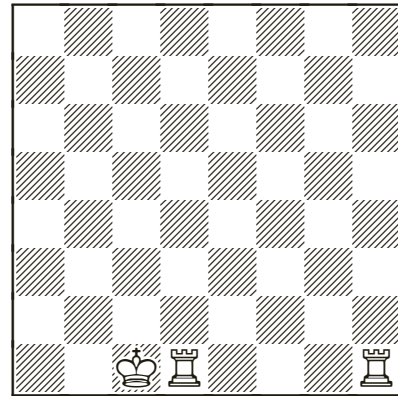
Come detto, l'arrocco coinvolge il re e la torre. Il primo si muove di due passi verso la torre, che lo scavalca dall'altro lato...



Qui viene mostrata la posizione dopo l'arrocco con la torre più vicina (arrocco corto)...



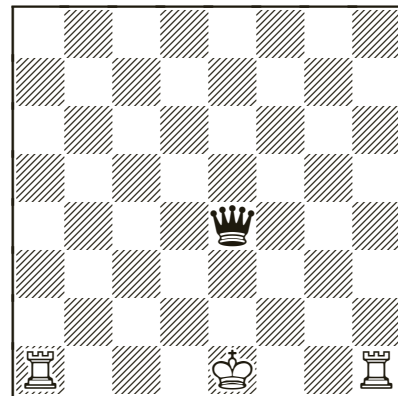
Mentre qui viene mostrata la posizione dopo l'arrocco che coinvolge la torre più lontana (arrocco lungo)...



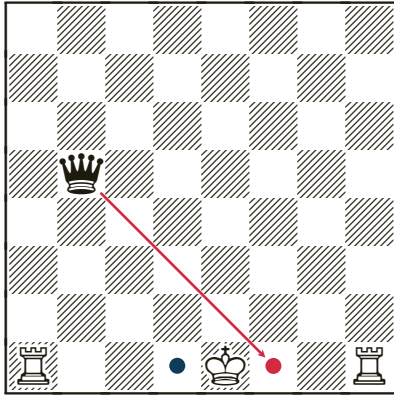
Le proibizioni

Non sempre si può arroccare:

- l'arrocco è proibito se si è mosso prima il re o la torre con cui questo deve arroccare, anche se poi il pezzo è stato riportato alla casa di partenza;
- non si può arroccare se il re è sotto scacco;



- infine non si può arroccare se la casa attraverso cui il re deve passare, per raggiungere la posizione finale, è controllata da un pezzo nemico...



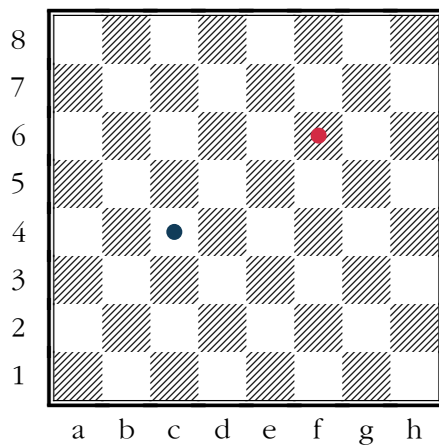
Qui il Bianco non può arroccare corto, perché la donna controlla la casa evidenziata in rosso. Può invece arroccare lungo, perché questa non controlla la casa evidenziata in blu...

La notazione

Ogni gioco ha un proprio sistema di notazione, che gli permette di archiviare e rivedere le proprie partite come quelle dei grandi campioni. Gli scacchi non fanno eccezione...

La scacchiera

Nella scacchiera ogni casella viene descritta da una lettera e da un numero.



Nell'esempio appena riportato, la casa evidenziata in rosso è quella f6; quella evidenziata in blu è quella c4...

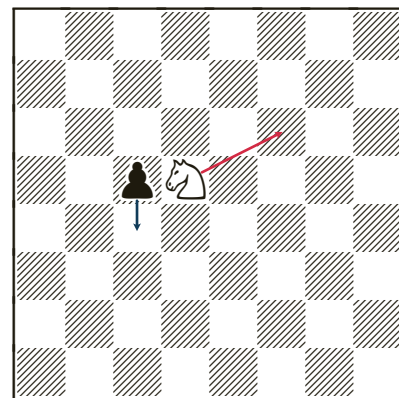
I movimenti dei pezzi

Scrivere il movimento dei pezzi è abbastanza semplice: la casella di arrivo del pezzo viene preceduta dall'iniziale del pezzo stesso:

- R = Re;
- D = Donna;
- T = Torre;
- C = Cavallo;
- A = Alfiere.

Per il pedone non si usa nessun simbolo: si indica semplicemente la casella dove questi è arrivato.

Nella posizione seguente...



... se portiamo il cavallo in f6, scriveremmo...

Cf6

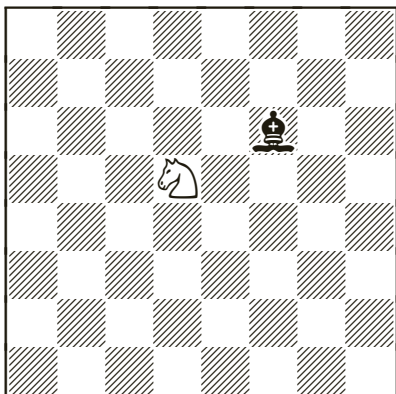
... spingendo invece il pedone in c4, allora scriveremmo...

c4

La cattura

La cattura la si segna inserendo un simbolo (i due punti o una piccola x) tra l'iniziale del pezzo e la casa di arrivo...

Nell'esempio seguente...

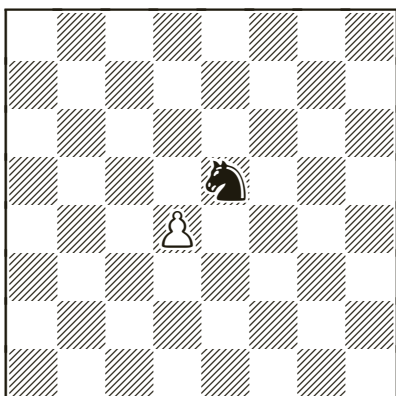


... se il cavallo cattura l'alfiere, scriveremmo...

Cxf6

La cattura del pedone viene descritta in maniera diversa:

- si scrive la lettera della casa di partenza del pedone stesso;
- quindi il simboletto della presa;
- infine la casella di arrivo...

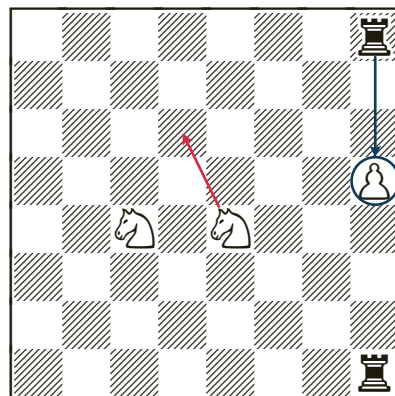


Se il pedone cattura il cavallo, dovremo scrivere...

dxe5

Evitare le confusioni

Può capitare che una casella possa essere raggiunta da due pezzi dello stesso genere...



Qui, ad esempio, il Bianco vuole portare il cavallo e4 in d6, il Nero invece intende portare la torre h8 in h5, a catturare il pedone nemico.

Dato che entrambi i cavalli o entrambe le torri possono andare nella casa in questione, come far capire che ci siano andati il cavallo e4 e la torre h8?

In questo caso si specifica anche la casella di partenza, inserendo il numero o la lettera che li distingue.

Nel caso della mossa di cavallo...

Ced6

Parlando invece della mossa di torre...

T8xh5

L'arrocco

L'arrocco con la torre più vicina viene scritto utilizzando il simbolo 0-0 (due zeri separati da un trattino).

L'arrocco con la torre più lontana viene descritta da 3 zeri – 0-0-0.

Altri simboli

Vi sono altri simboli che arricchiscono la mossa:

- un più (+) alla fine della mossa indica uno scacco;
- il simbolo del cancelletto (#) indica invece lo scaccomatto;
- un punto esclamativo (!) alla fine della mossa indica una buona mossa;
- se i punti esclamativi sono due (!!) ci troviamo di fronte a una mossa particolarmente forte e imprevista;
- un punto interrogativo (?) indica un errore;
- due punti interrogativi (??) un errore particolarmente grave;

- un punto esclamativo seguito da un punto interrogativo (!?) una mossa interessante;
- un punto interrogativo da un punto esclamativo (?!) una mossa dubbia...

Le valutazioni

Altri simboli sono dedicati alla valutazione della posizione:

- parità (=);
- il Bianco sta un po' meglio (\pm);
- il Nero sta un po' meglio (\mp);
- il Bianco sta meglio (\pm);
- il Nero sta meglio (\mp);
- il Bianco ha partita vinta (+-);
- il Nero ha partita vinta (-+);
- posizione confusa (∞).

Una partita di esempio

In questa partita, giocata ricorreremo alla notazione internazionale, molto utilizzata dalle riviste. In essa la lettera dei pezzi viene sostituita dal loro simboletto.

Alcune spiegazioni supplementari.

Come vedremo, prima dell'elenco vero e proprio delle mosse, ci sono tre righe di presentazione della partita:

- nella prima riga vengono presentati i due giocatori, prima il Bianco e poi il Nero;
- nella seconda viene descritto il luogo o il torneo in cui è stata giocata la partita e l'anno della stessa;
- nella terza, viene riportato il nome e il codice dell'apertura...

Samsonov - Nezhmetdinov

Kazan, 1929

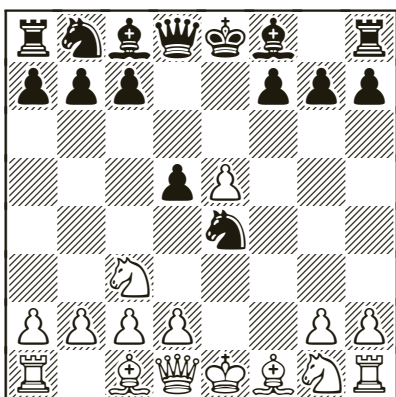
Viennese (C29)

1 e4 e5

2 ♘c3 ♖f6

3 f4 d5

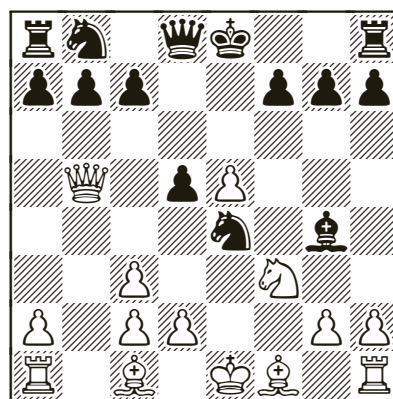
4 fxе5 ♘xe4



6 ♔e2 ♙xc3

7 bxc3 ♙g4

8 ♔b5+?!



5 ♖f3 ♙b4

L'avvio di una manovra che finirà col portare al guadagno di una torre.

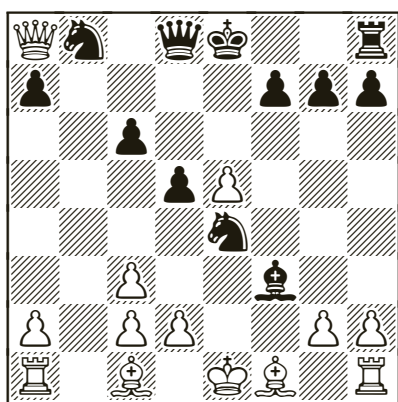
Tuttavia una simile manovra non è necessariamente buona, soprattutto all'inizio della partita, quando i due giocatori dovrebbero impegnarsi a portare i propri pezzi in gioco...

8 ... c6!?

Il Nero poteva evitare di dare la torre, portando il cavallo in c6 o in d7...

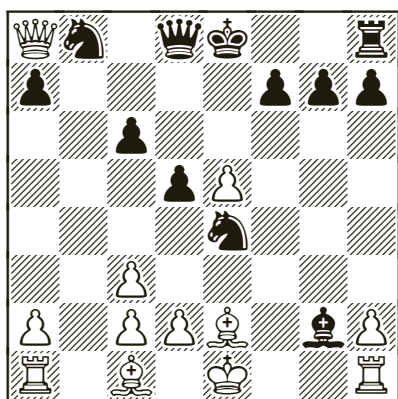
9 ♖xb7 ♙xf3

10 ♖xa8



10 ... ♙xg2!?

11 ♙e2?



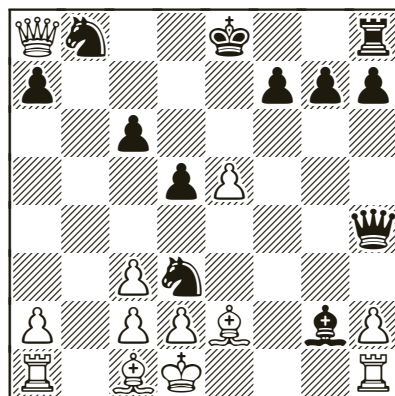
La mossa che perde. L'alfiere vorrebbe difendere il suo re, ma finirà col soffocarlo...

11 ... ♖h4+

12 ♖d1 ♘f2+

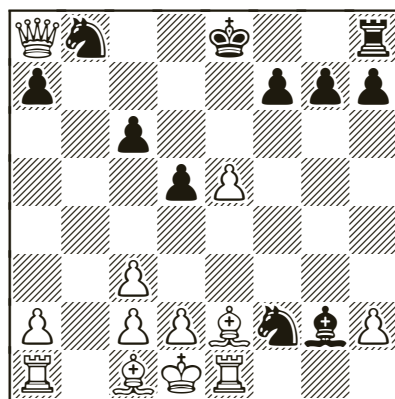
13 ♖e1 ♘d3+

14 ♖d1



14 ... ♖e1+!

15 ♖xe1 ♘f2#



Come abbiamo visto, l'alfiere ha più ostacolato che difeso il proprio re...