

Le Regole del Gioco

Indice

- La Scacchiera
- Lo schieramento iniziale
- Il movimento dei pezzi
 - Il Re
 - La Donna
 - La Torre
 - L'Alfiere
 - Il Cavallo
 - Il Pedone
 - L'Arrocco
- Lo scopo del gioco

La Scacchiera

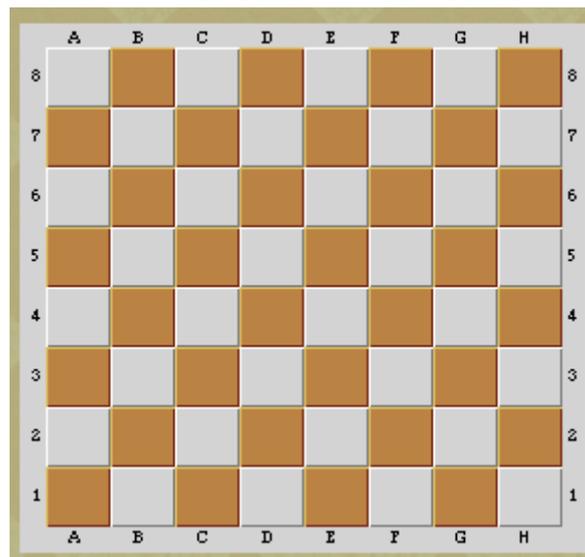
La scacchiera è un quadrato 8 x 8. Le caselle sono dette *case*, disposte alternativamente in colore chiaro e colore scuro. La scacchiera è divisa immaginariamente in 8 file di case verticali, dette *colonne*, e 8 file di case orizzontali, dette *traverse*. Naturalmente sulla scacchiera sono presenti 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:

Giocatore del Nero



Giocatore del Bianco

Lo schieramento iniziale

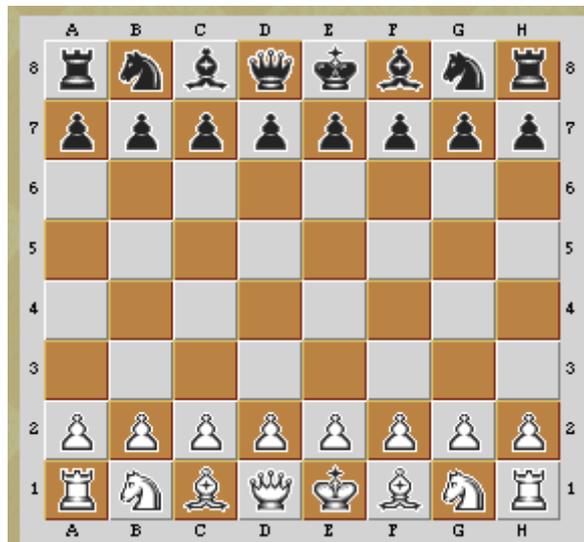
I due giocatori dispongono inizialmente di pari forze, cioè di 16 pezzi a testa divisi in:

- 1 Re
- 1 Donna
- 2 Torri
- 2 Alfieri
- 2 Cavalli
- 8 Pedoni

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

"La Donna va nella casa del proprio colore"

In modo che la Donna bianca va nella casa **D1** e la Donna nera va nella casa **D8**



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, ..., 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, ..., h7

I movimenti dei pezzi

Indice

- I movimenti dei pezzi
 - Il Re
 - La Donna
 - La Torre
 - L'Alfiere
 - Il Cavallo
 - Il Pedone
 - L'Arrocco

A differenza del gioco della Dama, negli Scacchi ogni pezzo ha un suo movimento proprio. Tutti i pezzi possono muoversi secondo i loro movimenti tipici, ma non possono oltrepassare i pezzi avversari, come invece avviene nella Dama. L'unica eccezione a questa regola è il Cavallo, che per questo motivo è spesso decisivo nelle posizioni bloccate o con scarse possibilità di movimento.

Un pezzo può eliminare un pezzo avversario occupandone la casa e togliendolo dalla scacchiera. Si dice in questo caso che si ha *catturato* (o, più popolarmente, *mangiato*) un pezzo dell'avversario.

Un pezzo non può invece occupare una casa già occupata da un altro pezzo dello stesso colore, quindi su ogni casa della scacchiera può esserci al massimo un pezzo, mai due!

Si deve sempre muovere un solo pezzo alla volta, tranne quando si effettua l'*arrocco*, che è una manovra tipicamente difensiva.

Un giocatore non può muovere un suo pezzo se, così facendo, espone il proprio Re all'attacco di un pezzo dello schieramento nemico, cioè, in termini tecnici, se lo espone ad uno *scacco* dell'avversario.

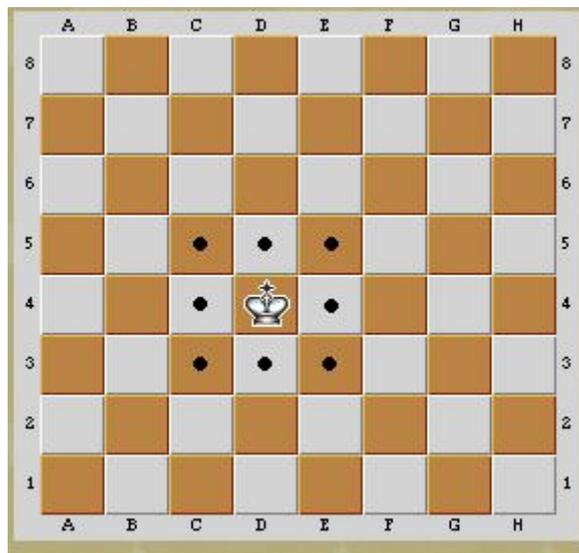
La partita viene sempre iniziata dal giocatore che conduce i pezzi bianchi. Se non si sta disputando un torneo, è buona norma sorteggiare chi dovrà condurre i Bianchi, in quanto questi sono leggermente avvantaggiati rispetto ai Neri, dato che, appunto, hanno il privilegio della prima mossa. In termini tecnici si dice, infatti, che il Bianco gode del vantaggio del *tratto*.

N.B. La regola secondo cui si può all'inizio della partita muovere due pedoni contemporaneamente è un errore tipico dei principianti.

Il movimento del 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.

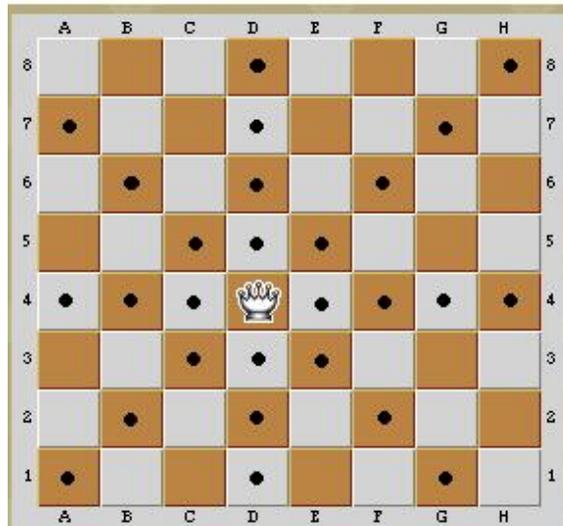
Il Re si muove di una casa alla volta in una qualunque direzione, tranne durante l'**arrocco**, quando può muoversi di due case in un colpo solo. I movimenti possibili del Re sono evidenziati nell'immagine sottostante:



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.

Il movimento della Donna

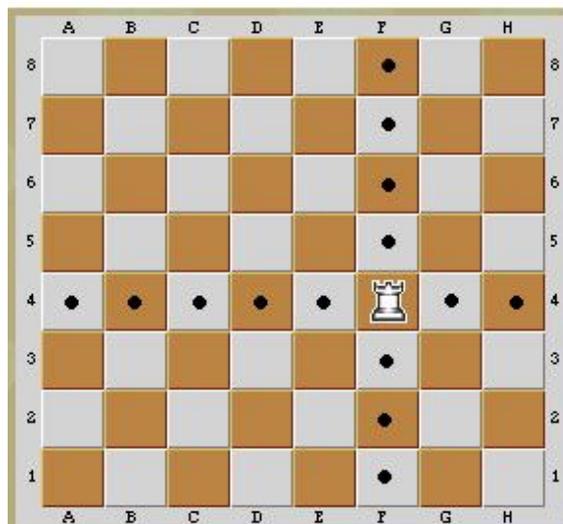
La Donna si sposta come il Re, ma può farlo di quante case il giocatore desidera. In altre parole questo pezzo può muoversi a piacimento o lungo una colonna, o lungo una traversa, o lungo una diagonale, purché tali linee comprendano la casa di partenza, come mostrato nella figura seguente:



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.

Il movimento della Torre

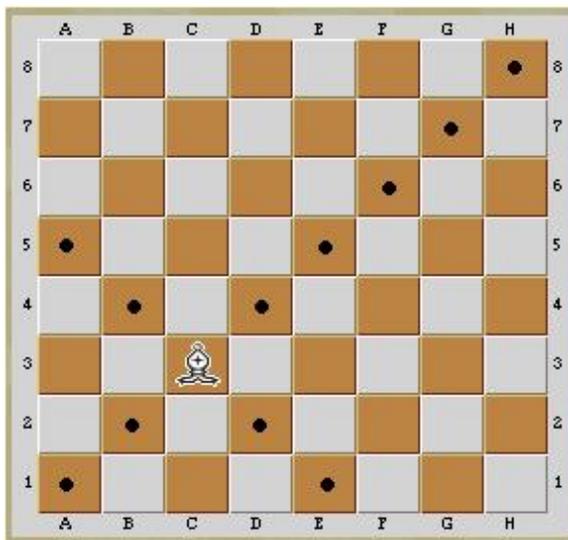
La Torre si sposta a piacimento solamente lungo colonne o traverse:



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*.

Il movimento dell'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:



Ogni giocatore, per tale motivo, ha due Alfieri: 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.

Il movimento del Cavallo

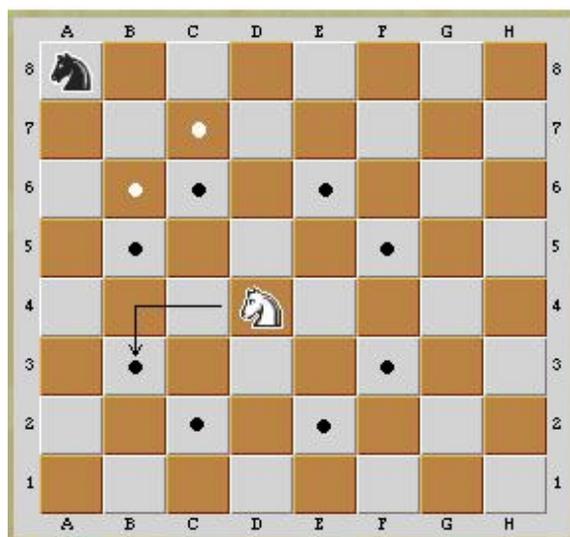
Il Cavallo è il pezzo più caratteristico degli scacchi, dato che ha un movimento molto particolare, nonché la possibilità di saltare pezzi del proprio schieramento e di quello avversario.

In parole semplici il Cavallo si muove spostandosi un 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.

Nella figura 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*.



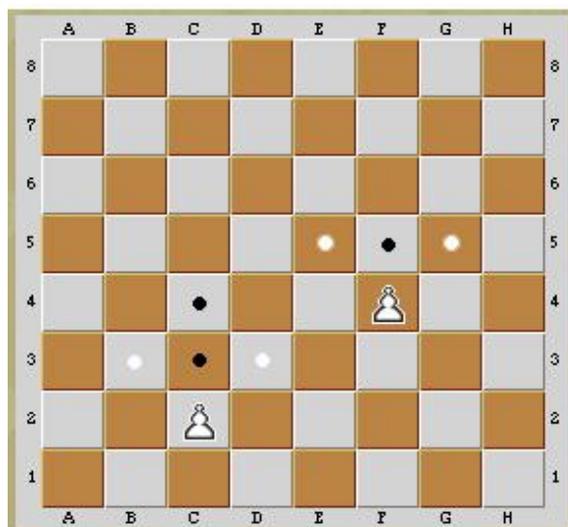
In pratica per spostare il Cavallo bianco dalla casa *d4* alla casa *b3* si deve spostare il pezzo medesimo con un movimento ad L risultante, evidenziato nel diagramma da una linea verde con freccia.

Il Cavallo nero in *a8* può invece andare solo nelle case *b6* e *c7* (individuate nel diagramma medesimo con un segnalino più scuro) evidenziando un fatto, che un Cavallo posto in un angolo perde molto del suo vantaggio

Il movimento del 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.

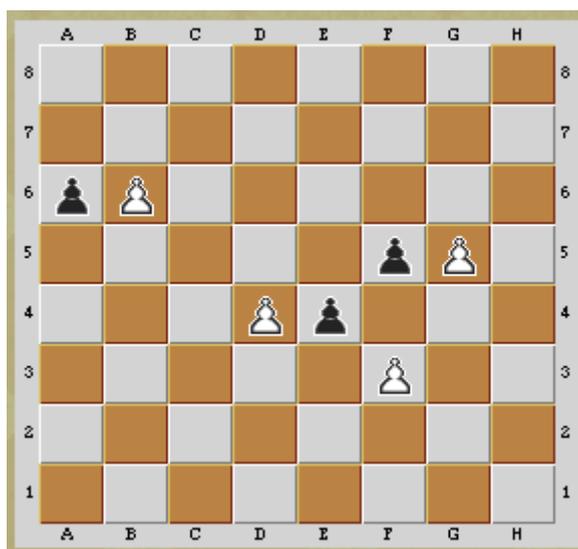
Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro. Esso in genere si sposta di una sola casa alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi anche di due case in un colpo solo. Invece per catturare un pezzo avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.



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. 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. È 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.



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 movimento dell'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 arrocchi possibili:

Tabella dell'arrocco Lungo		
Colore	Posizione prima dell'Arrocco	Posizione dopo l'Arrocco
Bianco	Re in E1 Torre in A1	Re in C1 Torre in D1
Nero	Re in E8 Torre in A8	Re in C8 Torre in D8

Tabella dell'arrocco Corto		
Colore	Posizione prima dell'Arrocco	Posizione dopo l'Arrocco
Bianco	Re in E1 Torre in H1	Re in G1 Torre in F1
Nero	Re in E8 Torre in H8	Re in G8 Torre in F8

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.