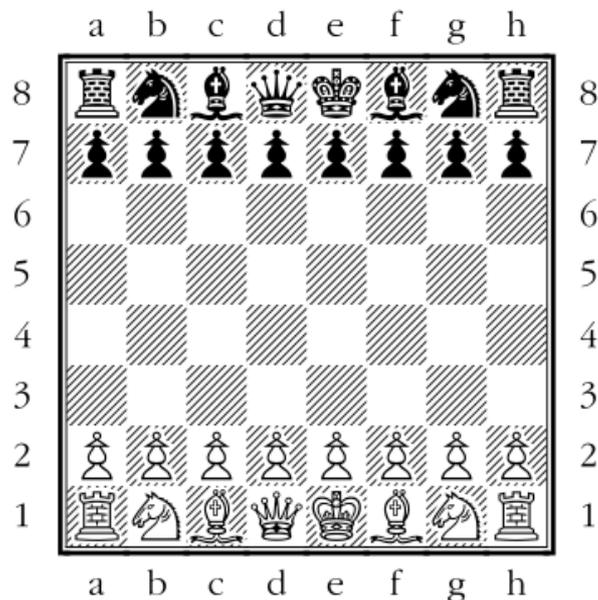


# Scacchi – Regole del Gioco

- Sintesi del “Manualetto di scacchi per bambini e non” di Giacomo e Stefano De Luca
- Regole del gioco
  - Movimento dei pezzi
  - Mosse speciali (cattura “en passant”, arrocco, promozione,...)
  - Scacco, scacco matto, stallo
  - Esempi di matto
  - Valore dei pezzi
- Scrittura delle mosse
- La partita
- Scacchiera: usare <https://lichess.org>
  - Strumenti → Editor scacchiera
  - Impara → Basi scacchistiche
- App per smartphone: <https://lichess.org/mobile>
- Partite brevi
- Finali elementari
- “Compiti per casa”

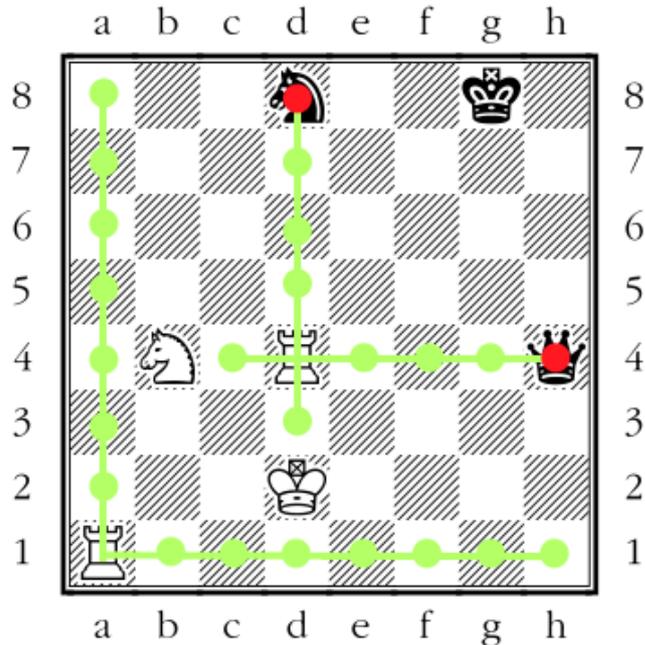
# La scacchiera



- 8x8
- Disposizione corretta: la casella in basso a destra deve essere bianca
- Linee orizzontali: “traverse”
- Linee verticali: “colonne”
- Diagonali
- Indicazione delle caselle: colonna-traversa. Es.: a1, b5, c4,..

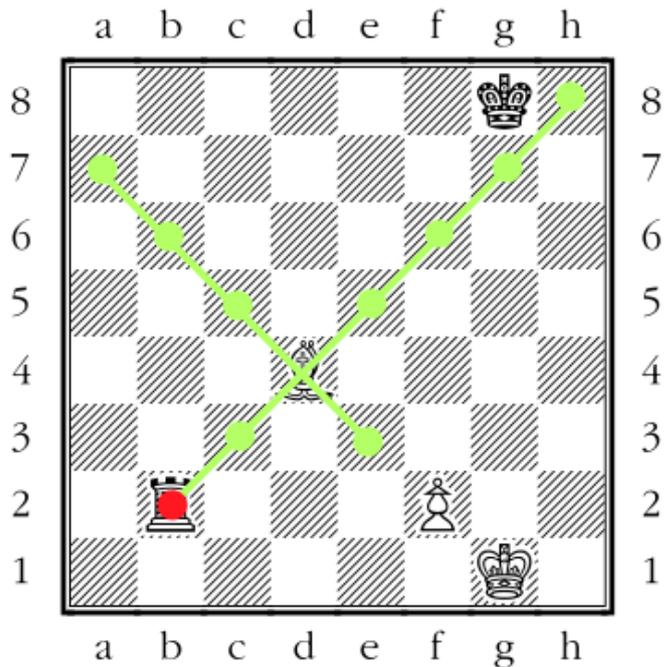
*Spesso e e c si confondono:  
Qualcuno consiglia: é (e/o ç)*

# Torre



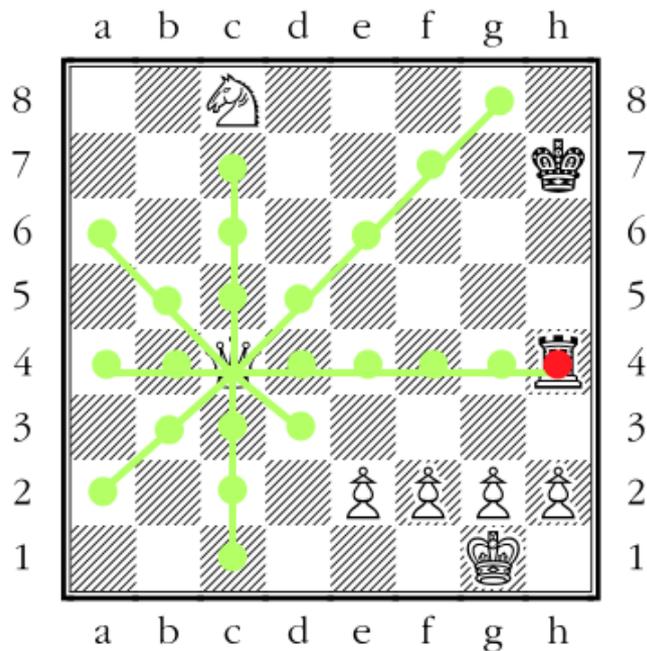
- Movimento orizzontale o verticale
- Illimitato ma non può occupare o andare oltre case.
- Può catturare pezzi avversari occupandone la casa
- Se la scacchiera è sgombra, una T controlla sempre lo stesso numero di case, 15

# Alfiere



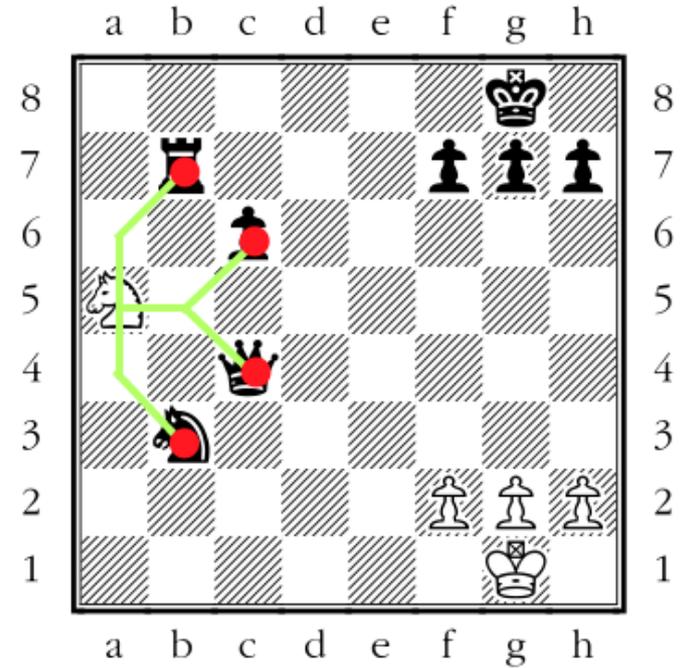
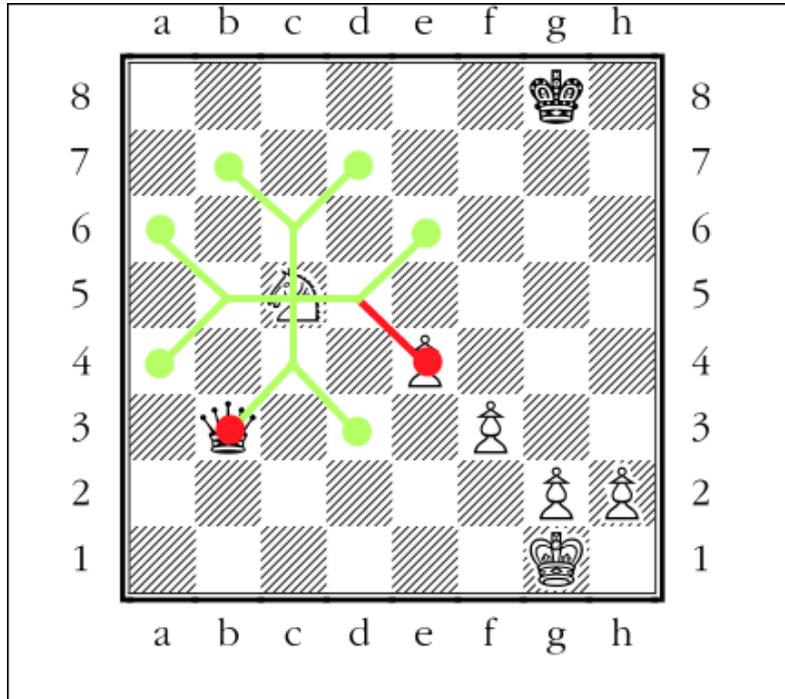
- Movimento diagonale
- Illimitato ma non può occupare o andare oltre case occupate.
- Può catturare pezzi avversari occupandone la casa
- Un A rimane sempre su case dello stesso colore
- Si ha un A “campochiaro” e un A “camposcuro”

# Donna



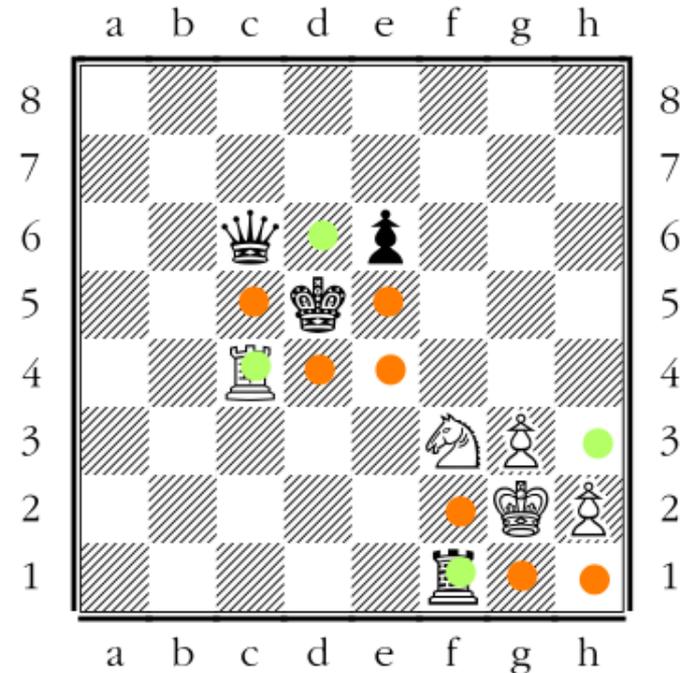
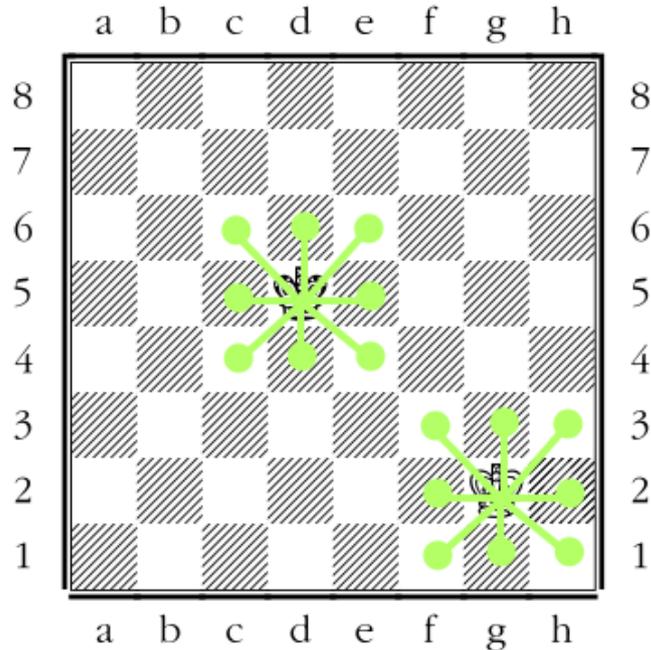
- Movimento orizzontale, verticale o diagonale
- Illimitato ma non può occupare o andare oltre case occupate.
- Può catturare pezzi avversari occupandone la casa

# Cavallo



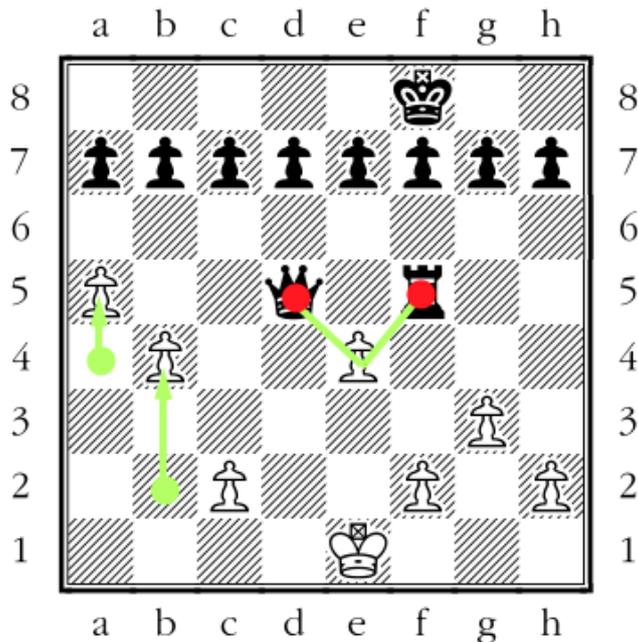
*Il Cavallo muove a "L". Può saltare pezzi propri o avversari. Non può occupare case Occupate da pezzi del suo stesso colore. Può catturare pezzi avversari occupandone la casa.  
Un C al centro controlla più case di un C al bordo della scacchiera*

# Movimento del Re



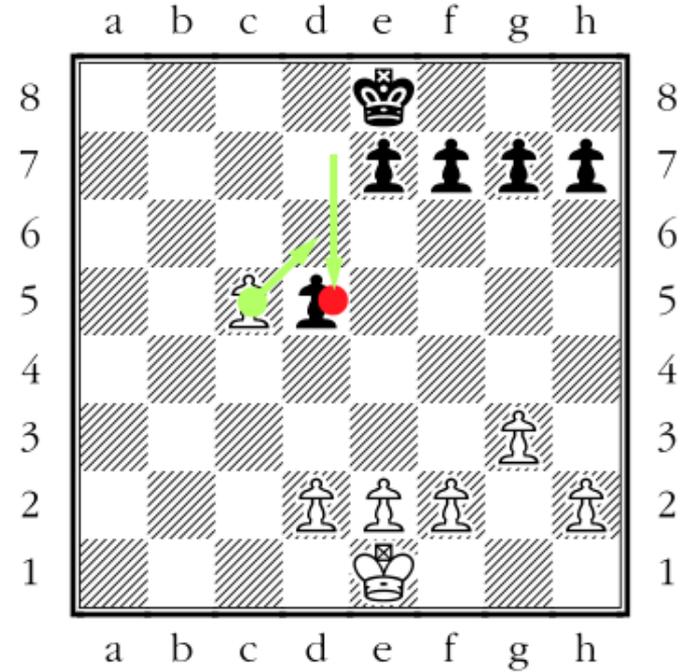
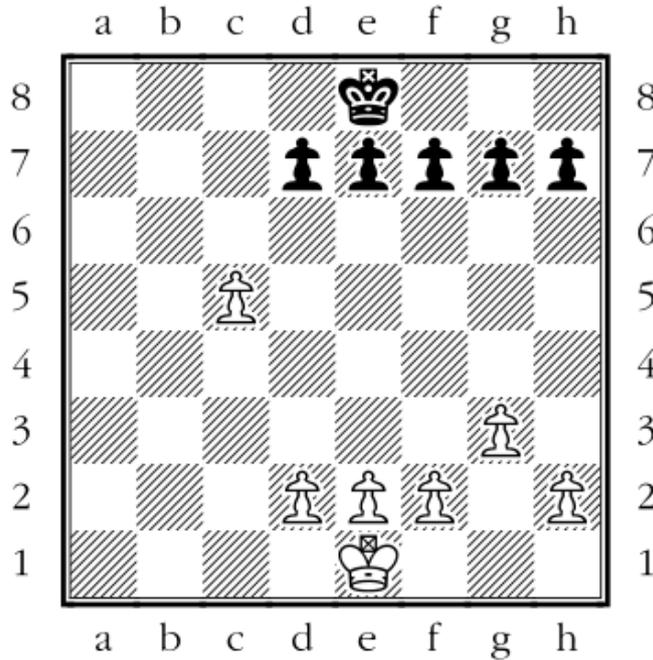
*1 casella orizzontale, verticale o diagonale. Non può andare in case occupate da pezzi dello stesso colore del Re, può catturare pezzi avversari. Non può Andare in case minacciate da pezzi avversari, neanche quando cattura.*

# Pedone



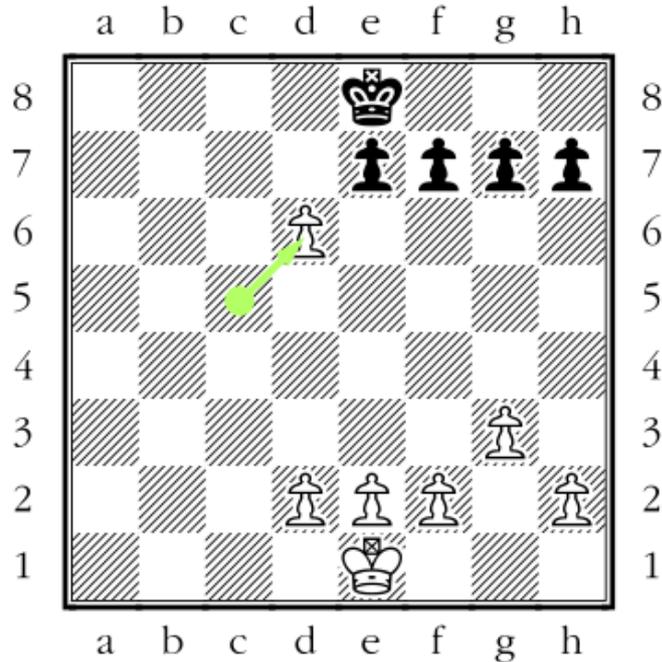
- Si muove di una casella in avanti
- Se si trova nella casa iniziale, può muovere di una o due case a scelta
- Se la casa di destinazione è occupata, non può avanzare
- Può catturare pezzi avversari in diagonale di una casella.

# Presca “en passant”



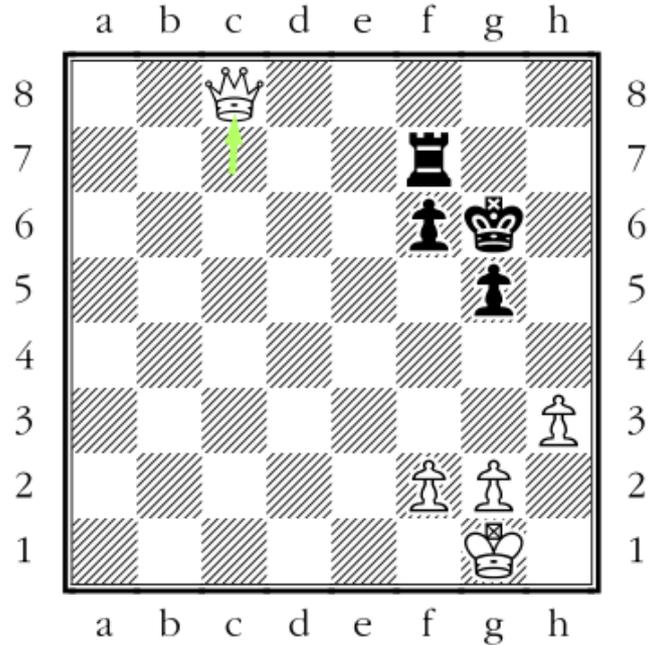
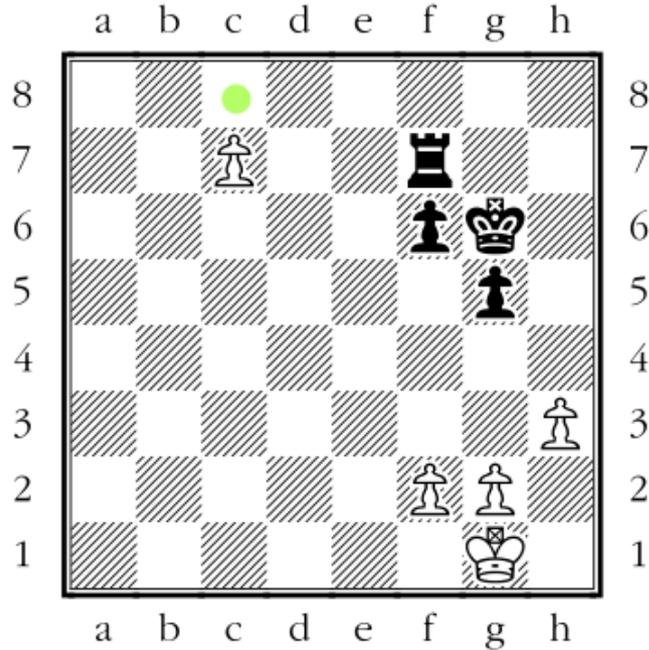
*Caso particolare: se il P si trova in quinta traversa (quarta per il Nero), e un pedone avversario muove di due caselle, allora può catturare come se avesse mosso di una.*

# Presca “en passant”



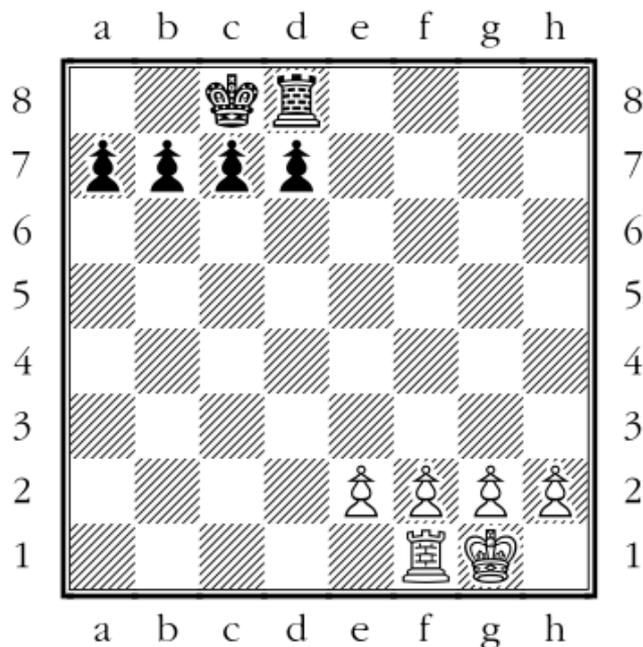
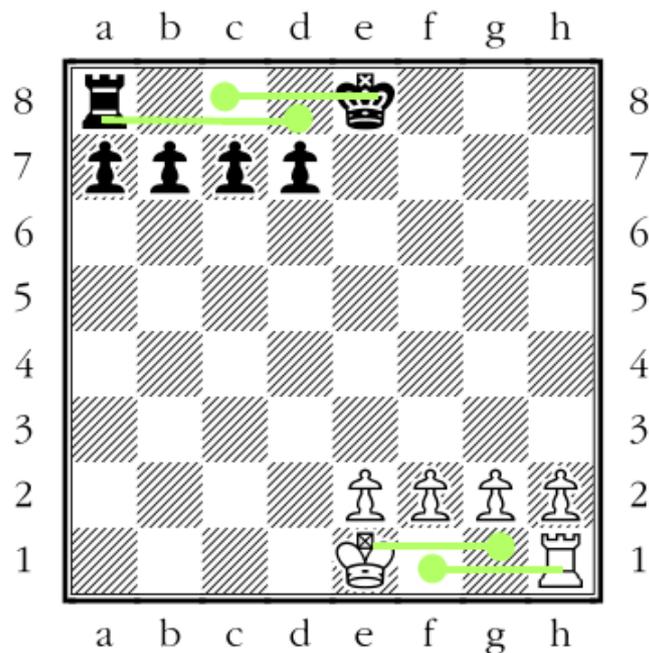
- Il P Bianco cattura esattamente come se il N avesse mosso di una casella
- Se il P Bianco non cattura subito “en passant”, non può farlo più, a meno che non si presenti un’altra occasione, p.es. Se l’altro P adiacente muove di due.

# Promozione del Pedone



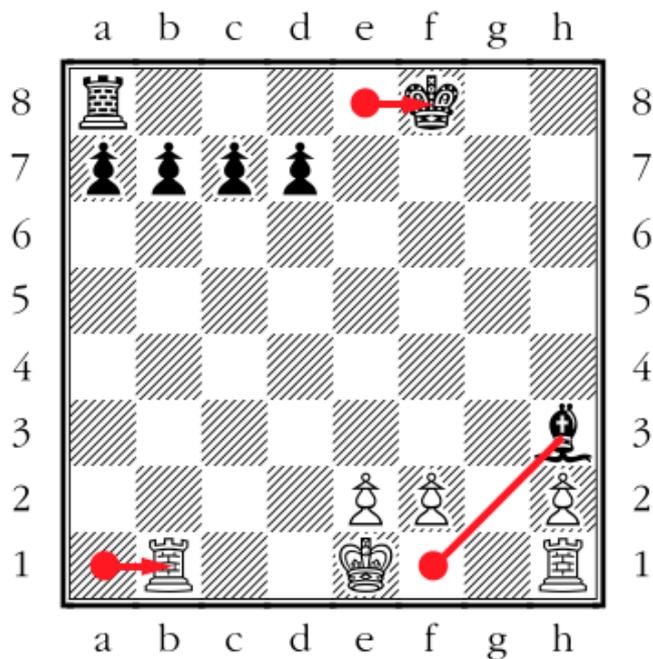
*Il P che arriva in ottava traversa (prima traversa per il N) viene promosso ad un pezzo a scelta, in genere la D, ma è possibile promuovere anche a T, C, o A. Non ci sono limiti al numero di promozioni, quindi si possono avere p.es. 2 o più D*

# Arrocco



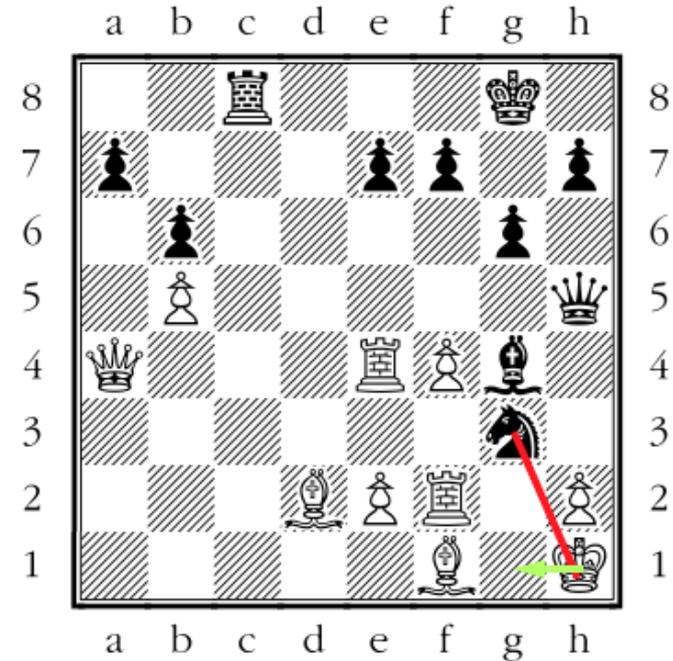
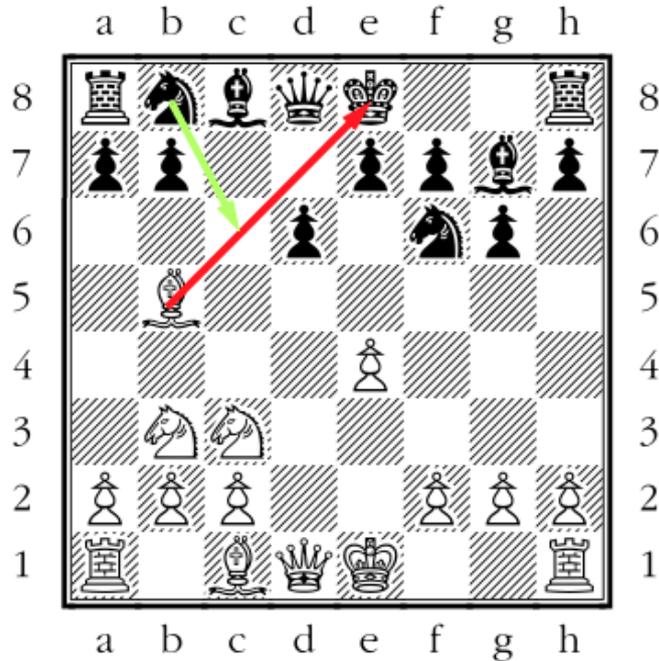
*L'Arrocco può essere fatto una sola volta nella partita da ciascun giocatore.  
A sinistra la posizione di R e T prima dell'Arrocco, a destra la posizione dopo l'Arrocco  
L'Arrocco del B è Arrocco "corto" (lato di Re), quello del N è Arrocco "lungo" lato di D*

# Arrocco



- L' Arrocco non può essere effettuato:
  - Se il R o la T sono stati mossi,
  - Se il R è minacciato ("sotto scacco)
  - Se la casa di arrivo del R è minacciata da un pezzo avversario
  - Se la casa per la quale deve passare è minacciata da un pezzo avversario

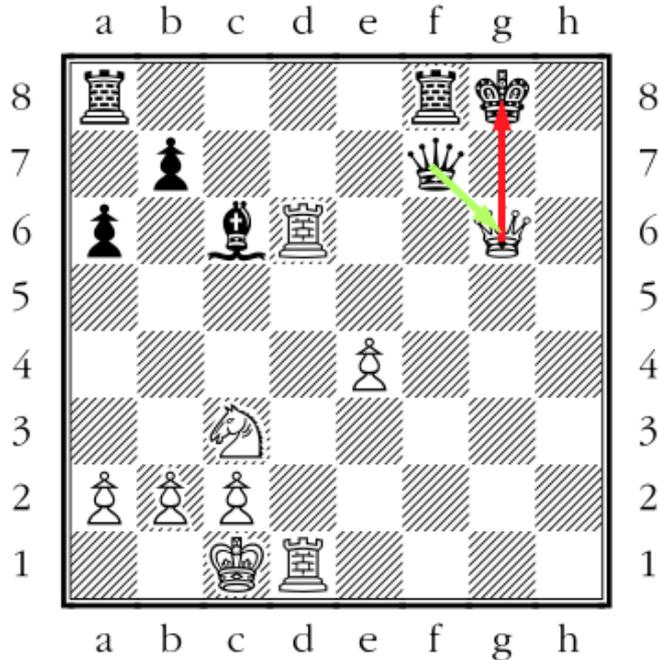
# Scacco al Re



*Se un giocatore, con la mossa, minaccia il R avversario, si dice che è "scacco al Re".  
Lo scacco al Re deve essere sempre parato (muovendo il R, catturando il pezzo che minaccia  
o interponendo un pezzo tra R e il pezzo che minaccia).*

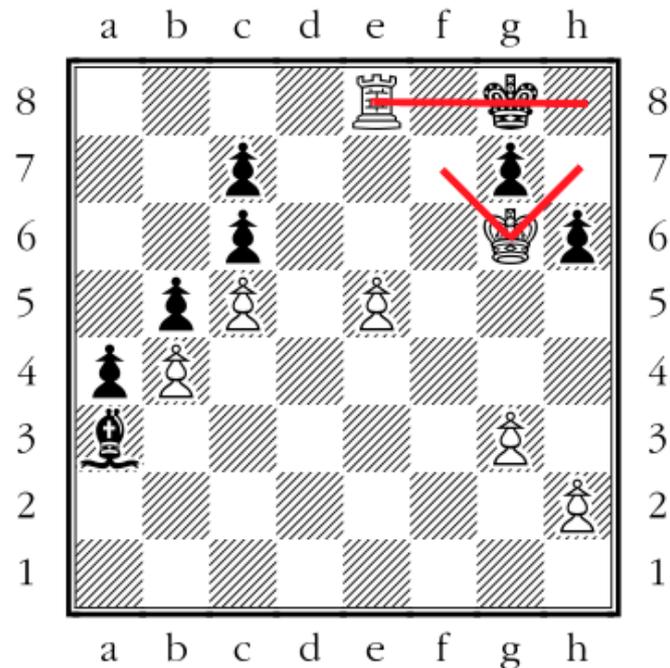
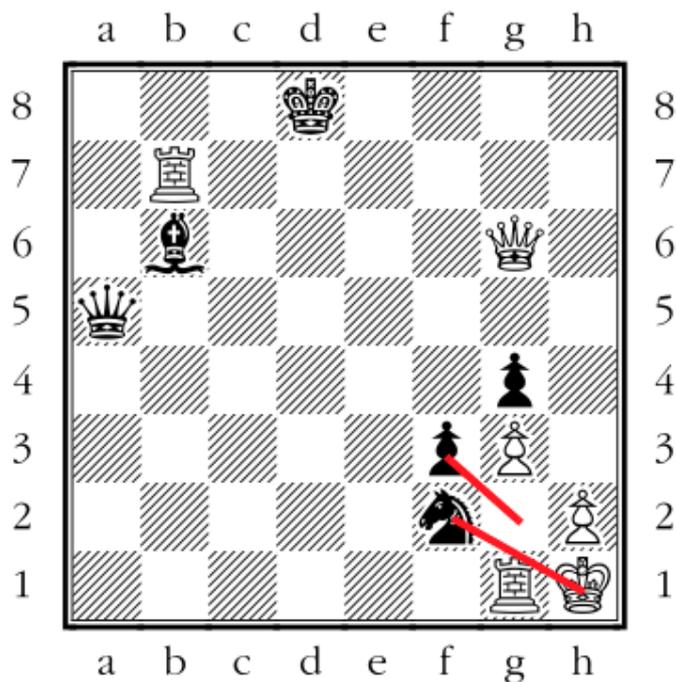
*Non si può muovere in modo che in proprio R finisca sotto scacco, né mediante mossa  
di R, né mediante mossa di un altro pezzo.*

# Scacco al Re



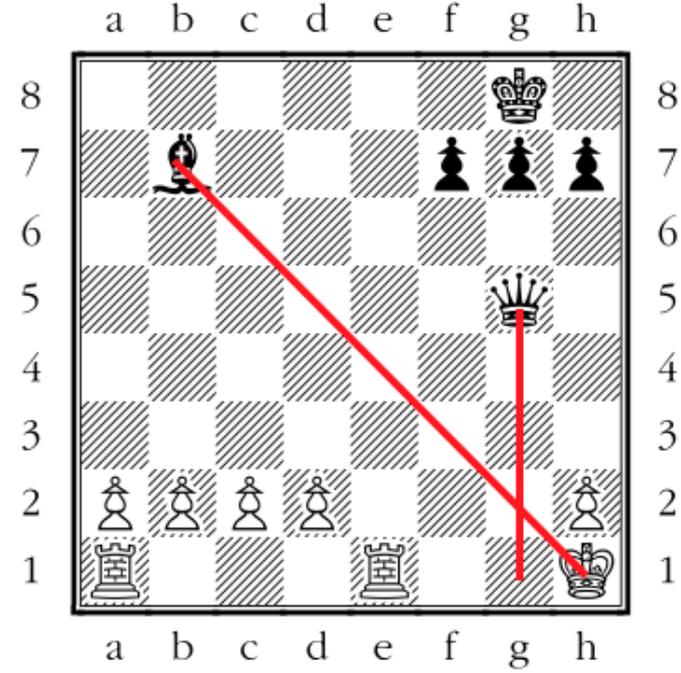
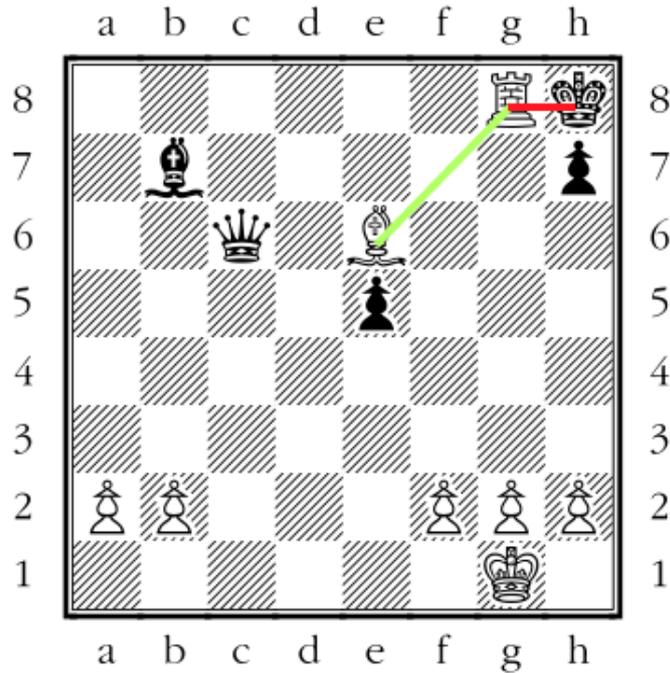
- modi di parare lo scacco:
  - Interposizione di un pezzo (Cavallo),
  - Mossa del Re,
  - Cattura del pezzo minacciante (diagramma qui a sinistra)

# Scacco matto



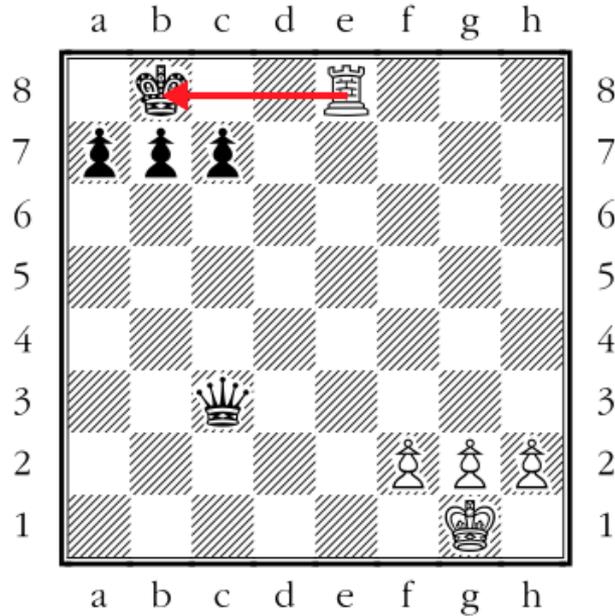
*Se lo scacco non può essere parato in nessuno dei tre modi descritti, allora si parla di "Scacco Matto". La partita finisce qui e il giocatore che ha dato Scacco Matto ha vinto.*

# Scacco matto

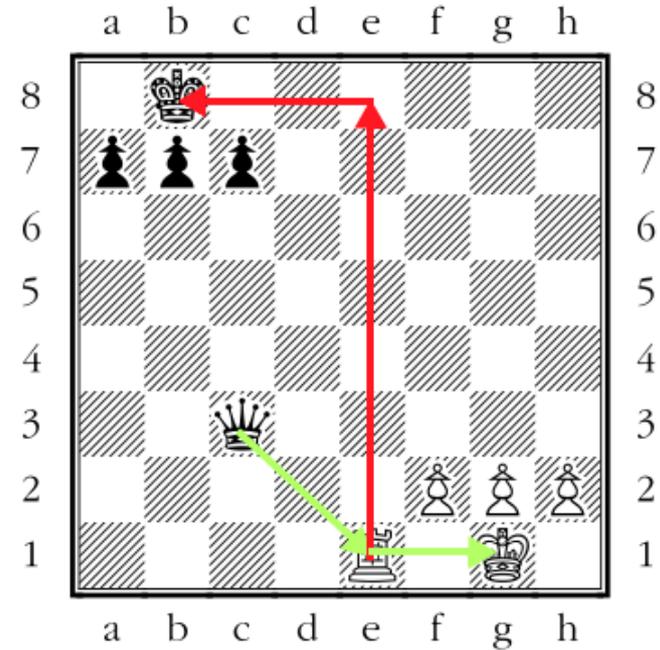


*Esempi di Scacco Matto*

# Scacco matto

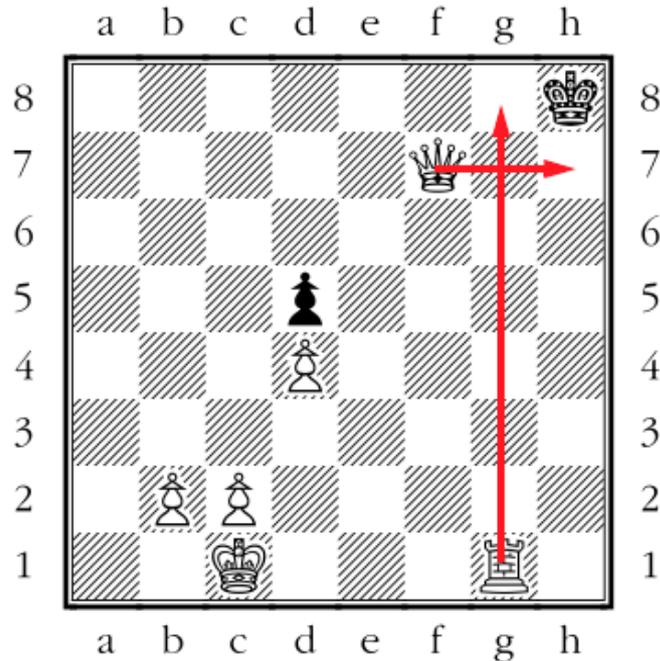


*"Matto del corridoio"*



*Matto in 1 mossa*

# Stallo



- Se un giocatore non ha mosse legali possibili, si parla di “Stallo”, e la partita è patta.
- Il Re non è sotto scacco (altrimenti è Scaccomatto)

# Patta

- Materiale insufficiente (es. R contro R, R+C contro R, R+A contro R)
- Stallo
- Ripetizione di posizione (per 3 volte)
- Scacco perpetuo
- 50 mosse senza catture e senza mosse di pedoni
- Accordo tra i due giocatori
- Tempo scaduto ma l'avversario non ha materiale sufficiente

# Valore dei pezzi (indicativo)

<b>Pezzo</b>	<b>Valore</b>
Re	Valore infinito: se lo si perde, la partita è finita!
Donna	circa 9 punti
Torre	circa 5 punti
Alfiere	circa 3 punti
Cavallo	circa 3 punti
Pedone	un punto

# Scrittura delle mosse

	Come si scrive	Es.
Re	Lettera 'R', figura 	Rb1,  b1
Donna (Regina)	Lettera D, figura 	Dd3 o  d3
Torre	Lettera 'T', figura 	Th5 o  h5
Alfiere	Lettera 'A', figura 	Ag7 o  g7
Cavallo	Lettera 'C', figura 	Cb7 o  b7
Pedone	nessuna lettera	d3, e5
Arrocco corto	L'arrocco dal lato di Re si indica con due lettere 'O':	O-O
Arrocco lungo	L'arrocco dal lato di Donna si indica con tre lettere 'O':	O-O-O

	Come si scrive	Es.
Si mangia	Si indica con la 'x'	Dxc5, dxh4 (presa di pedone)
Si dà scacco	Lo scacco al Re si indica con il segno '+'	Dxf7+, Ac5+
Si dà scacco matto	Lo scacco matto si indica con il segno '#'	Df7#, g7# (matto di pedone!)

## Annotazioni:

!	mossa buona
!!	mossa ottima
?	errore
??	errore grave
-+	posizione vantaggiosa per il Nero
+ -	posizione vantaggiosa per il Bianco

# Scrittura delle mosse

- Notazione lunga:
  - Pezzo – casa di partenza – casa di arrivo
  - es. Pe2-e4
- Notazione breve:
  - Pezzo – casa di arrivo
  - es. Cf3, e4 (il P non si indica)
- Casi speciali:
  - Promozione del Pedone: es. c6D
  - Scacco, Scaccomatto, ecc.: Td8+, ecc.
  - In caso di ambiguità sulla casa di partenza si indica la colonna o la traversa, es. Tad8, C3f5

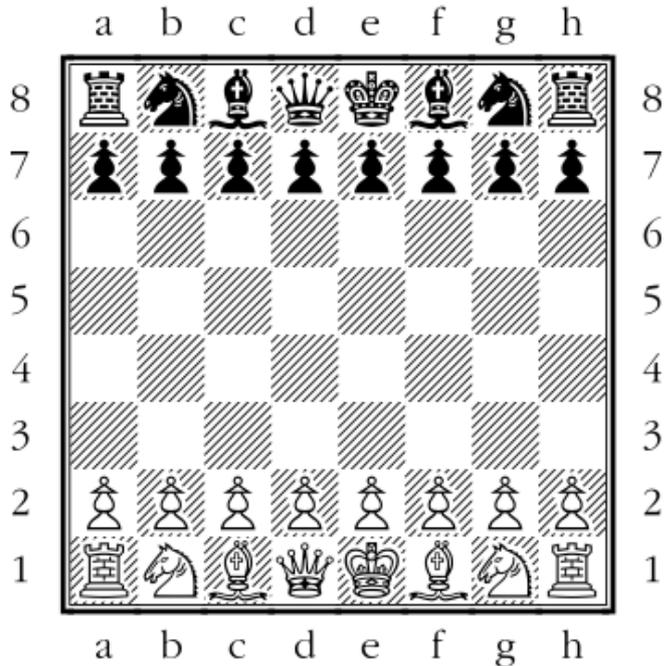
# Notazione

Italiano	Inglese	Francese	Spagnolo	Tedesco	Russo
Pedone (P)	Pawn (P)	Pion (P)	Peon (P)	Bauer (B)	Peshka (П)
Torre T	Rook R	Tour T	Torre T	Turm T	Ladya Л
Cavallo C	Knight N	Cavalier C	Caballo C	Springer S	Kon K
Alfiere A	Bishop B	Fou F	Alfil A	Laufer L	Slon C
Donna D	Queen Q	Dame D	Dama D	Dame D	Ferz Ф
Re R	King K	Roi R	Rey R	Koenig K	Korol Кр

# Notazione

Italiano	Vietnamita	Cinese	Figurine	Rumeno	Portoghese
Pedone (P)	Tốt	(P) 兵		Pion (P)	Peao (P)
Torre T	Xe X	R 車		Turn T	Torre T
Cavallo C	Mã M	N 馬		Cal C	Cavalo C
Alfiere A	Tượng T	B 象		Nebun N	Bispo B
Donna D	Hậu H	Q 后		Dama D	Dama D
Re R	Vua V	K 王		Rege R	Rei R

# La partita



- Il Bianco muove sempre per primo
- Alcune partite brevissime:
  - 1. f4, e6; 2. g4, Dh4# (*scaccomatto degli imbecilli*)
  - 1. e4, e5; 2. Dh5, Cc6; 3. Ac4, Cf6??; 4. Dxf7# (*scaccomatto del barbiere*)
  - 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ac4, d6; 4. Cc3, Ag4; 5. Cxe5, Axd1??; 6. Axf7+, Re7; 7. Cd5# (*scaccomatto di Legal, partita realmente giocata tra Kermur De Légal e Saint Brie, Parigi 1787*)

*Non cercare di tendere tranelli contro l'avversario (ne conseguono spesso posizioni svantaggiose) ma evitate di caderci!*

# Compiti per casa

- Su **lichess.org** (Impara → Basi scacchistiche)
  - Esercizi “[I pezzi degli scacchi](#)” (movimento dei pezzi, 6 gruppi di esercizi)
  - [Fondamenti](#), altri 6 gruppi di esercizi (catture, difesa, ecc.)
  - [Livello intermedio](#), 4 gruppi di esercizi
  - ([Livello avanzato](#), 2 gruppi di esercizi)
- (Partita tra di voi, trascrizione delle mosse e discussione la prossima volta)
- Su **lichess.org**: [Tattica](#) e [Allenamento](#)

# Prossimi passi

- Su lichess.org, esercizi di livello intermedio e avanzato
- Analisi elementare di partite
  - In genere campioni contro dilettanti (più facili)
  - Partite tra campioni (ben commentate)
- Dispensa di Veracini
  - Finali, aperute, mediogioco, partite
- “Lezioni di strategia” di Mario Leoncini (disponibile su [scacchilatorre.it](http://scacchilatorre.it), sito del circolo di Pisa)
- Libri (per chi vuole continuare)
  - A. Zichichi, Lezioni di scacchi; S. Luppi, La logica negli scacchi; A. Capece, Imparo gli scacchi
  - M. Euwe, Trattato di scacchi
  - L. Pachman, Apertura mediogioco e finale
  - J. Capablanca, I fondamenti degli scacchi

# Finali elementari

- Re e Torre contro Re
- Re e Donna contro Re
- Re e Pedone contro Re
  - Regola del quadrato
  - Opposizione
- Re e due Alfieri contro Re
- Riferimenti: “Manuale di scacchi” di Veriano Veracini, disponibile <http://www.matematicamente.it>