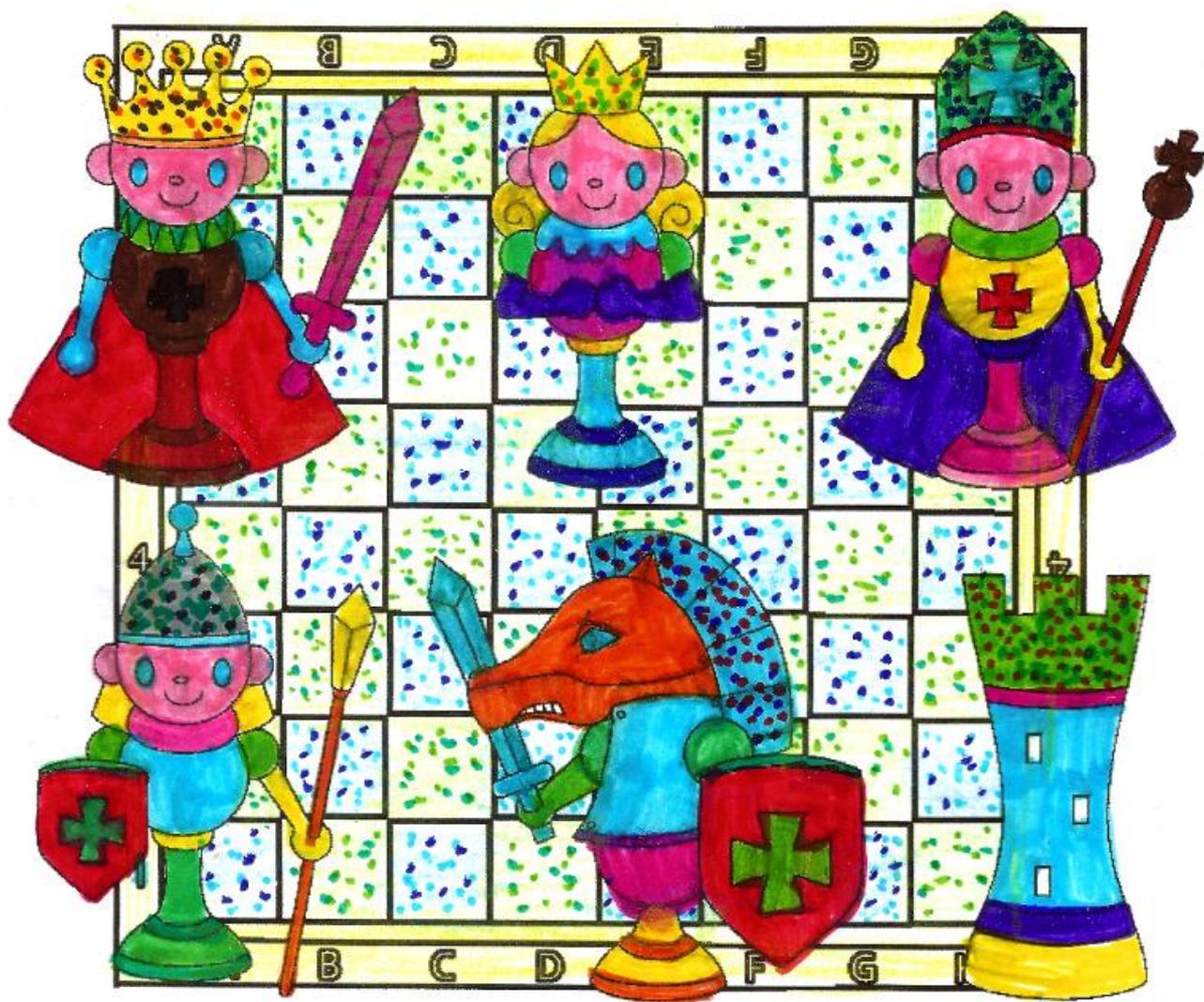


SCACCHI

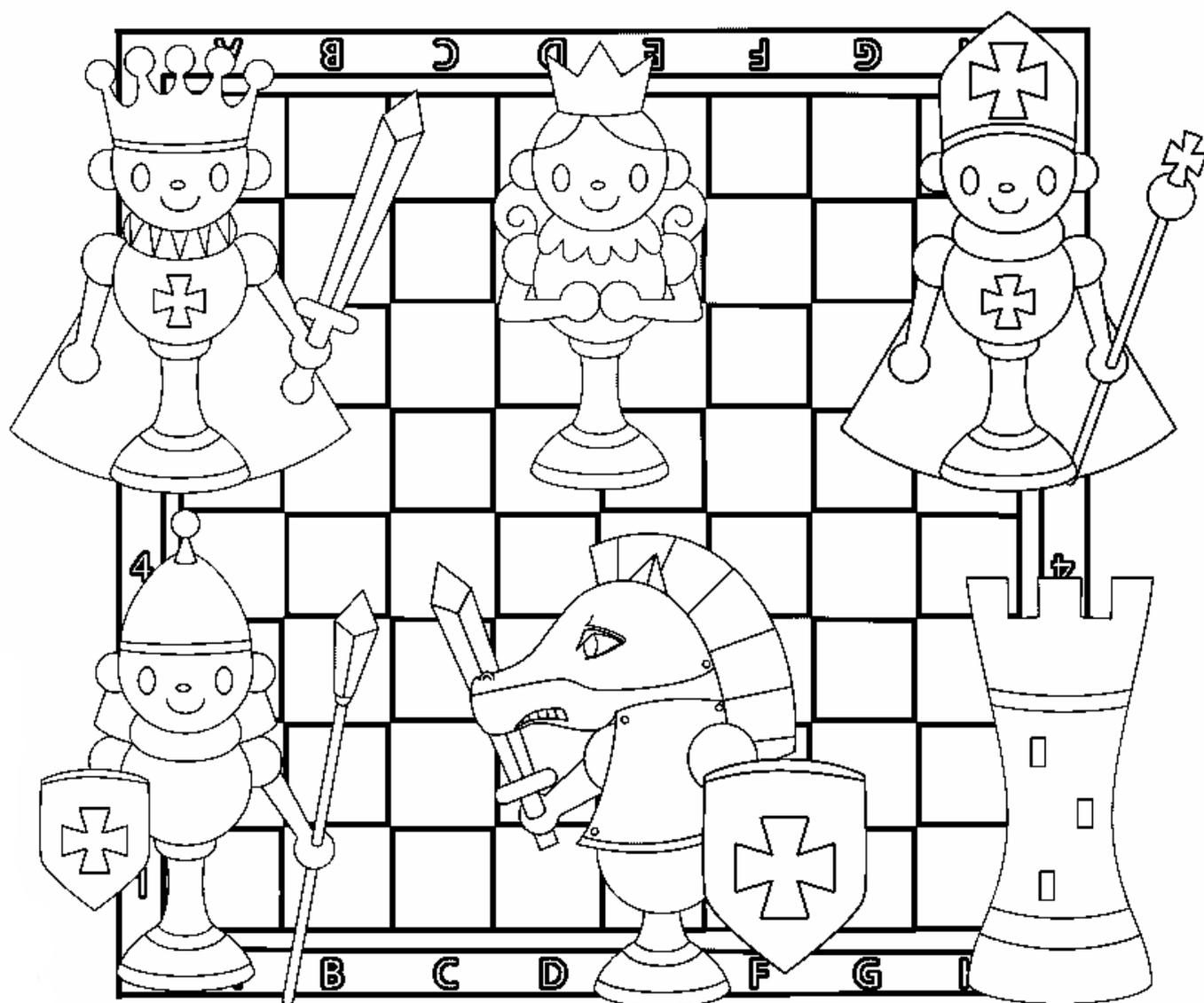


Anno scolastico 2015/2016

Esperto: Gian Marco Marinelli (Club 64 di Modena)

Fascicolo elaborato dalle insegnanti Roberta Gardosi e Fabrizia Liberati

SCACCHI



NOME

Anno scolastico 2015/2016

Esperto: Gian Marco Marinelli (Club 64 di Modena)

Fascicolo elaborato dalle insegnanti Roberta Gardosi e Fabrizia Liberati

IL GIOCO DEGLI SCACCHI

Lo scopo degli scacchi è quello di tutti i giochi... divertirsi!

Su una scacchiera bisogna dar scacco matto al Re avversario, parare gli attacchi dell'altro giocatore, proteggere il proprio sovrano. Per fare ciò dovrai imparare le regole.

La storia. Chi ha inventato gli scacchi?

Gli scacchi sono nati in India 1500 anni fa.

Chi li ha inventati non si sa. La leggenda più conosciuta li attribuisce al bramino Sissa che li inventò per alleviare la noia del suo sovrano. Il gioco piacque tanto al re che chiese a Sissa di esprimere un desiderio. Sissa chiese un chicco di grano per la prima casella della scacchiera, due chicchi per la seconda, quattro per la terza e così via raddoppiando fino alla sessantaquattresima. All'inizio il re si stupì della pochezza della richiesta ma, fatti i conti, si accorse che non sarebbero bastati i granai di tutto il mondo per soddisfarla.

Guarda un po':

1.	1
2.	2
3.	4
4.	8
5.	16
6.	32
7.	64
8.	128
9.	256
10	512
11	1.024
12	2.048
13	4.096
14	8.192
15	16.384
16	32.768
17	65.536
18	131.072
19	262.144
20	524.288
21	1.048.576
22	2.097.152
23	4.194.304
24	8.388.608
25	16.777.216
26	33.554.432
27	67.108.864
28	134.217.728
29	268.435.456
30	536.870.912
31	1.073.741.824
32	2.147.483.648
33	4.294.967.296

34	8.589.934.592
35	17.179.869.184
36	34.359.738.368
37	68.719.476.736
38	137.438.953.472
39	274.877.906.944
40	549.755.813.888
41	1.099.511.627.776
42	2.199.023.255.552
43	4.398.046.511.104
44	8.796.093.022.208
45	17.592.186.044.416
46	35.184.372.088.832
47	70.368.744.177.664
48	140.737.488.355.328
49	281.474.976.710.656
50	562.949.953.421.312
51	1.125.899.906.842.620
52	2.251.799.813.685.250
53	4.503.599.627.370.500
54	9.007.199.254.740.990
55	18.014.398.509.482.000
56	36.028.797.018.964.000
57	72.057.594.037.927.900
58	144.115.188.075.856.000
59	288.230.376.151.712.000
60	576.460.752.303.423.000
61	1.152.921.504.606.850.000
62	2.305.843.009.213.690.000
63	4.611.686.018.427.390.000
64	9.223.372.036.854.780.000

In Europa furono portati dagli arabi circa mille anni fa.

Gli italiani furono i migliori giocatori del mondo dal 1500 fino a tutto il 1600.

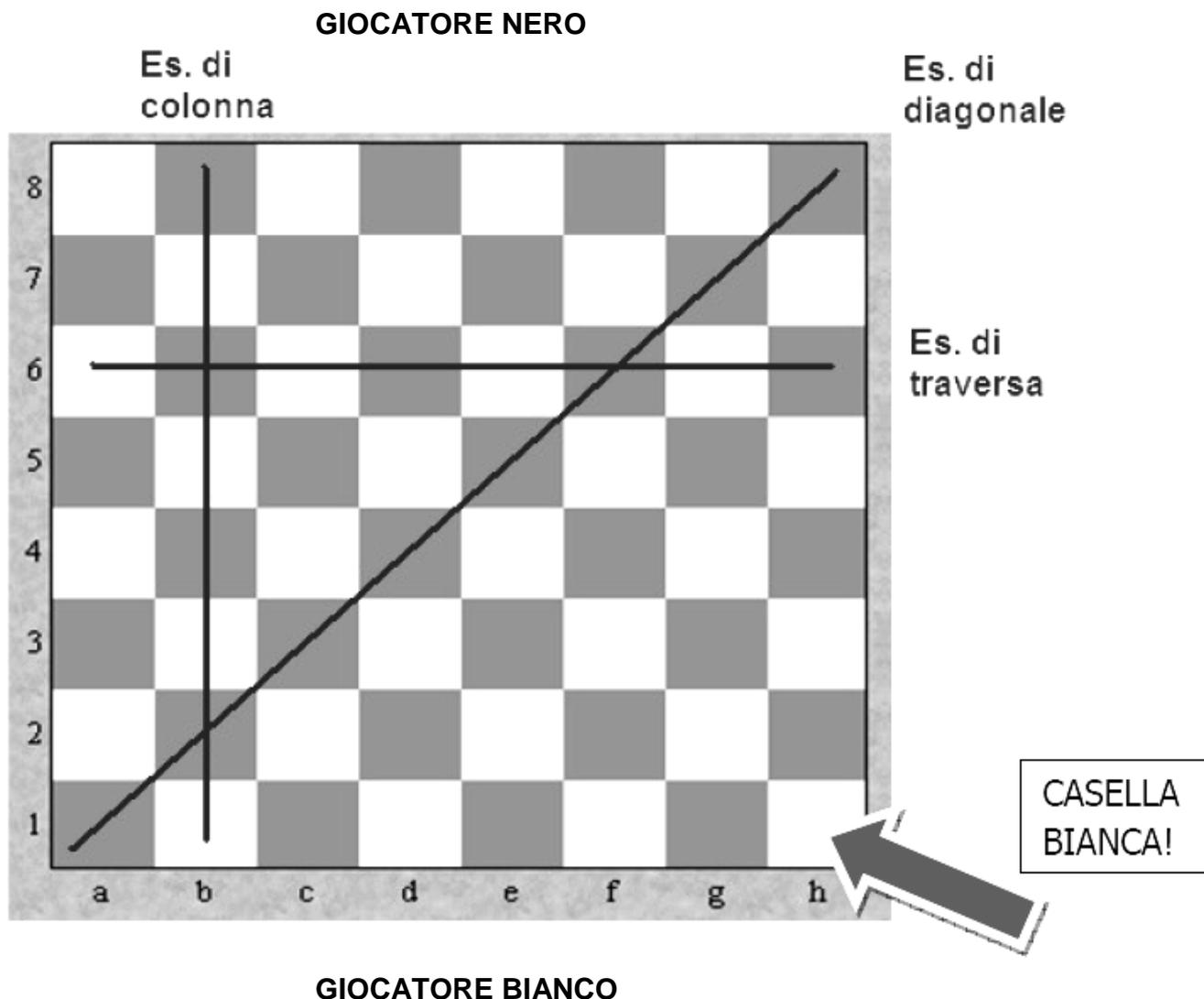
Oggi gli scacchi sono diffusi in tutto il mondo e circoli di scacchi si trovano in quasi tutte le città. Esiste una Federazione internazionale (FIDE) che raggruppa tutte le associazioni di tutte le nazioni. In Italia esiste la FSI, Federazione Italiana Scacchi.

Si disputano regolarmente tornei e campionati sia individuali che a squadre.

Disposizione della scacchiera

La prima cosa da conoscere è come si posiziona la scacchiera rispetto ai giocatori.

Ogni giocatore avrà una casella bianca alla sua destra.



La scacchiera è un quadrato composto da 64 caselle, 32 di colore bianco e 32 di colore nero, alternate tra loro.

- Ci sono 8 colonne di 8 caselle ciascuna (sono quelle verticali che vanno dal primo giocatore al secondo giocatore)
- ci sono altrettante traverse costituite come le colonne, (sono quelle orizzontali sempre parallele ai giocatori)
- ci sono 26 diagonali. La diagonale è una serie di caselle dello stesso colore unite tramite i propri angoli. Esiste una sola diagonale di 8 caselle di colore bianco e una sola diagonale, sempre di 8 caselle, di colore nero. Esistono poi molte altre diagonali più corte.



RE



REGINA



ALFIERE



CAVALLO



TORRE



PEDONE



1 RE

1 REGINA

2 ALFIERI

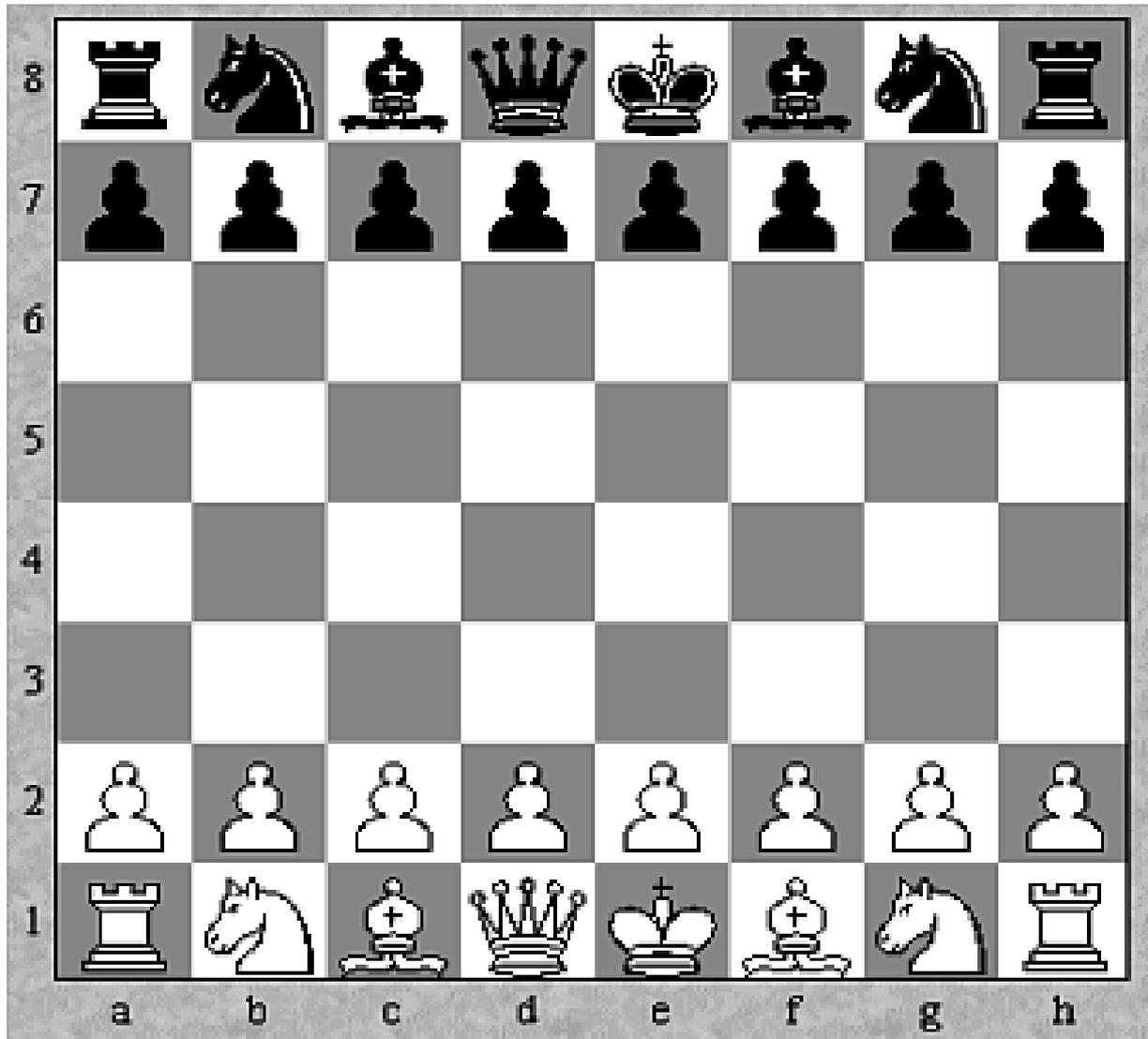
2 CAVALLI

2 TORRI

8 PEDONI



POSIZIONE DEI PEZZI ALL'INIZIO DELLA PARTITA



Movimento dei pezzi

I pezzi si devono muovere sempre all'interno esatto di una casella: non possono stare a cavallo di due o più caselle, né fuori dalla scacchiera.

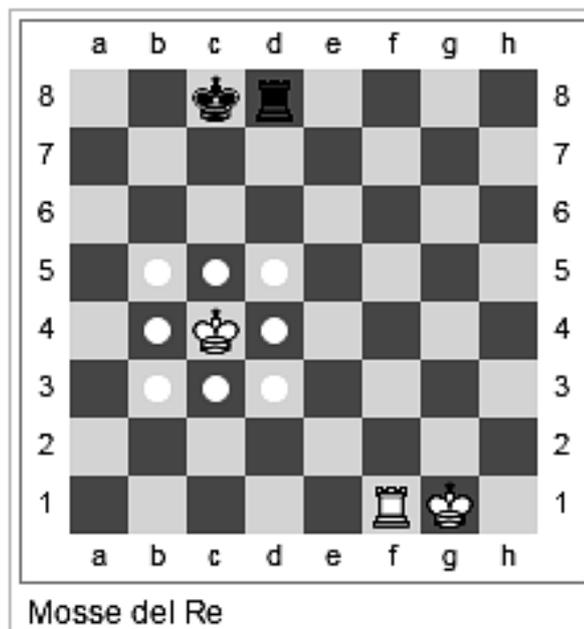
Un pezzo può andare su tutte le case consentite dal suo movimento (che diremo tra poco), ma non può:

- andare sulle case occupate dai pezzi del proprio colore; si può andare sulle case occupate dai pezzi di colore contrario, e in questo caso si mangia il pezzo, ponendolo al di fuori della scacchiera;
- andare in una casa passando per altre che siano occupate; fa eccezione a questa regola il Cavallo, unico pezzo che può saltare.

Il Re

Quando si perde il Re (alla mossa successiva verrebbe per forza preso), si perde la partita.

Il Re è il pezzo più importante della scacchiera: se lo si perde, si perde la partita stessa. Vista la sua importanza, si può muovere in tutte le direzioni, ma di un solo passo.



Chi intrappola il Re (se qualunque mossa si faccia, esso verrà catturato) vince la partita. Se il Re è in presa, si dice che è sotto **scacco**.

Il Re sotto scacco deve necessariamente fare una mossa che lo liberi.

Se non ve ne sono, si dice che è **scacco matto** e vince chi ha messo il Re avversario in tale situazione.

Il Re non può mai mettersi sotto scacco, né rimanerci. Può mangiare qualsiasi pezzo dell'avversario, meno il Re.

Il Re può fare un solo passo per volta, in qualsiasi direzione, unica eccezione a questa regola è quando si esegue l'Arrocco.

La Regina (detta anche Donna)

La Regina è il pezzo più potente, e bisogna stare attenti a non perderla!

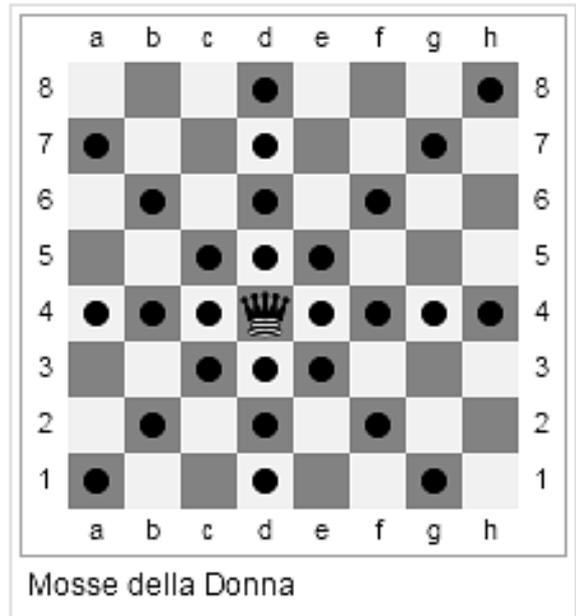
La Regina è il pezzo più potente, seconda solamente al Re.

Può andare in tutte le direzioni (alto, basso, sinistra, destra e le diagonali), di quanti passi vuole.

Unico limite, se decide di andare ad esempio verso l'alto, non può cambiare direzione durante il movimento.

Non può andare dove vi sono i propri pezzi. Non può saltare nessun pezzo.

Può mangiare qualsiasi pezzo dell'avversario, tranne il Re.



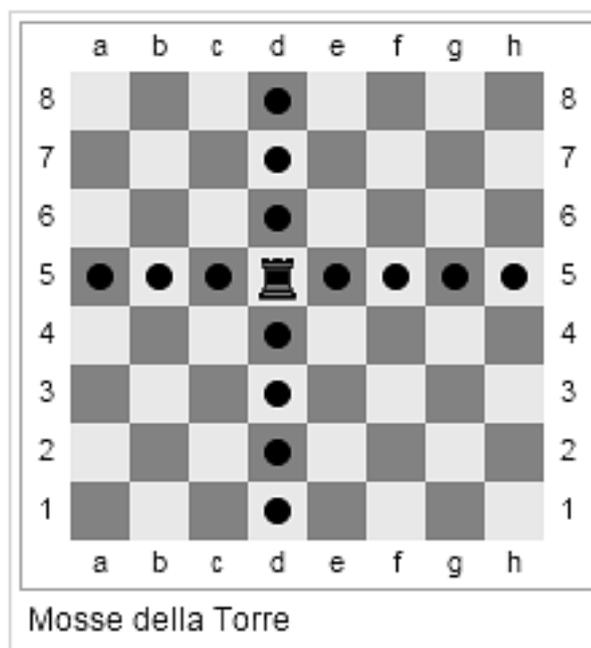
La Torre

Un pezzo importante, ma poco riesce a fare se non vi è spazio per muoverla.

La Torre è un pezzo molto importante, si muove per linee dritte, sia orizzontali (traverse) sia verticali (colonne), per un numero di caselle qualsiasi.

Notate che la Torre può, nel suo movimento, cambiare il colore della casella dove si posiziona e questa è una caratteristica molto importante.

Per muoversi in tutta la sua potenza necessita di ampi spazi liberi, è questo il motivo per cui diventa essenziale dal centro di partita in poi, verso il finale, quando ci sono meno pezzi rimasti in gioco.



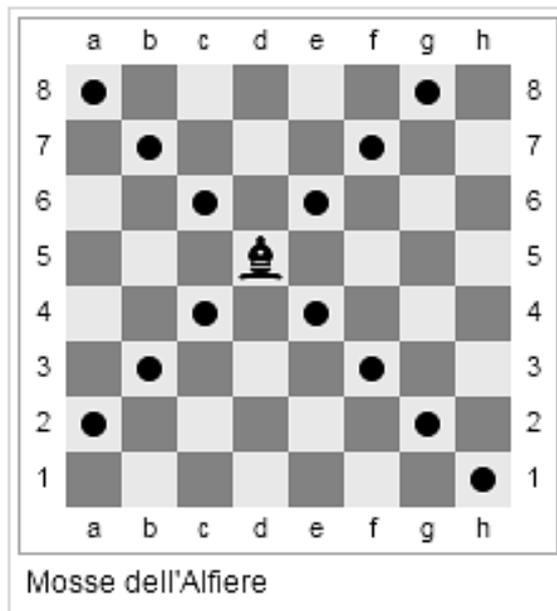
Alfiere

Un pezzo che riesce a muoversi velocemente, ma si può muovere solamente sulle diagonali. Ne risulta che l'Alfiere che nasce sulla casa bianca, giocherà per tutto il tempo su case di quel colore, e analogamente per il nero. Non ha limitazioni nei passi.

L'alfiere è particolarmente potente nelle posizioni aperte, ovvero quando si possa muovere senza essere ostacolato dai propri pezzi (che non può saltare) o negli altrui pedoni (che quasi mai conviene prendere con l'Alfiere se questi venisse poi ripreso).

Non può andare dove vi sono i propri pezzi. Non può saltare nessun pezzo.

Può mangiare qualsiasi pezzo dell'avversario, meno che il Re.



Il Cavallo

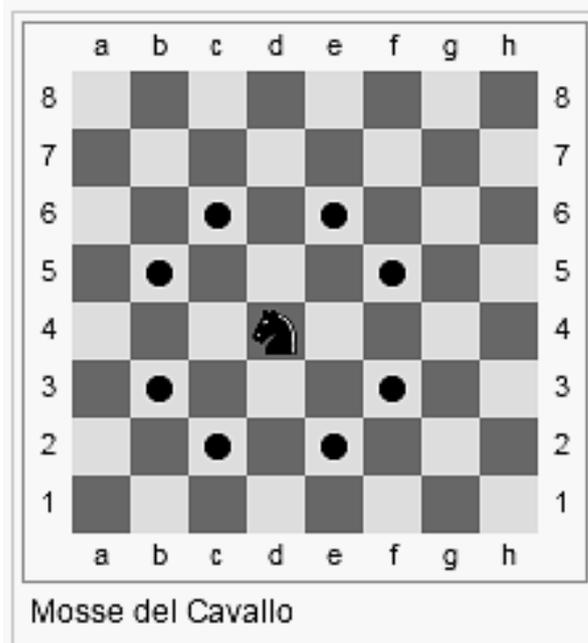
Il Cavallo è un pezzo che nel gioco degli scacchi si diverte tantissimo: fa sempre salti mentre nitrisce, e così non riesce mai ad andare dritto. A volte quasi riesce a disarcionare il cavaliere che gli sta in groppa! Salta in tutte le direzioni ma, attenzione, non può uscire dalla scacchiera! Non va molto lontano, ma può andare dovunque, seguendo il motto: "un passo, poi un'altro e uno di lato".

Il Cavallo è l'unico pezzo che può saltarne altri.

Il Cavallo ha un movimento molto particolare, la forma del suo movimento richiama una L (verso l'alto, il basso, destra e sinistra) ed è composto da 3 + 1 caselle. Se è libera la casa d'arrivo, può andarci anche se tra questa casa e la sua di partenza vi sono altri pezzi. È un pezzo estremamente potente in posizioni chiuse, quando vi sono molti pezzi sulla scacchiera e gli Alfieri e le Torri hanno difficoltà di movimento. Contrariamente all'Alfiere, può andare su tutte le case.

Non può andare dove vi sono i propri pezzi.

Può saltare qualsiasi pezzo.



Il pedone

Il pedone fa la guardia al Re. A volte si decide ad andare all'attacco, ma d'un passo per volta. Solo all'inizio è più deciso, e può muoversi anche di due. Cammina con le braccia aperte in avanti, e prende tutti i pezzi che gli finiscono tra le mani.

Arrivato al bordo della scacchiera, viene promosso: da semplice pedone può diventare una potente Regina o una Torre, o un più semplice Alfiere o un Cavallo.

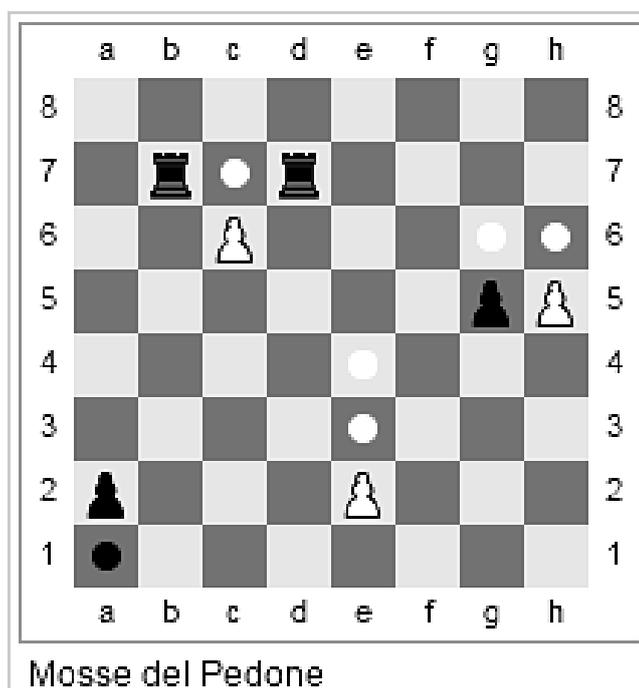
Il pedone avanza in una sola direzione, verso l'alto, di un sol passo.

Laddove sia la sua prima mossa, confortato dalla vicinanza dei suoi amici, può anche muovere di due passi.

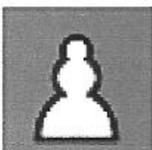
Contrariamente a tutti gli altri pezzi, non mangia nella casa d'arrivo del movimento abituale, ma in una delle due diagonali frontali.

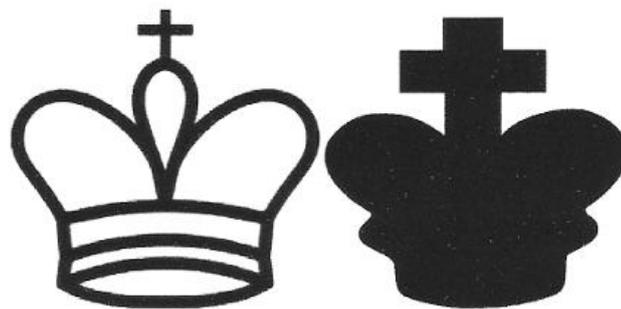
La promozione

Quando il pedone arriva nell'ultima casa disponibile (l'ottava traversa per i pedoni bianchi, la prima per i neri), viene promosso: si sostituisce al pedone un altro pezzo scegliendo tra una Regina (la preferita), una Torre, un Cavallo o un Alfiere. Non si può prendere un altro pedone né tantomeno il Re. In questo modo sulla scacchiera possono esservi due o tre Regine o ricuperarne una persa.



Valore dei pezzi degli scacchi

	Pezzo	Valore		
Donna	9			
Torre	5			
Alfiere	3			
Cavallo	3			
Pedone	1			



Il valore del Re è infinito perché la sua perdita causa la perdita della partita.

Dare Scacco. Vincere, perdere e pattare

Scacco matto!

Per vincere, bisogna dar scacco matto al Re avversario. Per ottenere questo eccellente risultato bisognerà mettere l'avversario in modo tale che il Re verrà mangiato alla prossima mossa, qualunque sia la sua risposta.

Il Re, per rispetto, non verrà preso, ma la partita è vinta.

Scacco al Re

Si può dare anche semplicemente scacco, minacciando il Re di essere preso. La differenza tra lo scacco e lo scacco matto è che, nel primo caso, il nostro avversario si potrà difendere. Come ci si difende da uno scacco? Ci sono tre modi:

- si mangia il pezzo che dà scacco;
- si interpone un pezzo tra quello che dà scacco e il nostro Re;
- si muove il Re;

Questi metodi non sono sempre possibili, ma conviene esaminare sempre tutte le possibilità.

Dare scacco non è sempre conveniente, bisogna valutare volta per volta. Attenzione a non dare scacchi inutili dove poi il pezzo viene subito mangiato!

Si vince solo quando si dà scacco matto.

Patta per stallo

Esiste una situazione in cui non vince nessuno dei due giocatori, sebbene sia molto simile ad uno scacco matto: stiamo parlando dello 'stallo'.

Questa situazione si verifica quando la mossa è ad un giocatore, ma non può fare alcuna mossa legale: o i pezzi (se esistono) non possono muovere (potrebbe essere il caso dei pedoni), o porterebbero il Re a mettersi da solo sotto scacco (che è vietato).

In questo caso, la partita è **patta** (non vince nessuno dei due giocatori).

Patta per ripetizione di posizione o numero di mosse

Se la stessa posizione si verifica tre volte, la partita è patta. Questa regola serve per evitare che si giochino le stesse mosse finché si sia così stanchi da andare a dormire!...

Un caso è lo scacco perpetuo, cioè che uno dei due giocatori dia continuamente, e senza sosta, scacco al Re avversario. È patta.

Ancora patta si verifica quando sono state fatte 50 mosse senza mangiare alcun pezzo e nessun pedone sia stato mosso (se esiste). Uno di questi casi è quando l'avversario, con la Torre e il Re contro il nostro Re da solo non riesce a dare scacco matto.

Patta teorica

Capita quando è impossibile dare scacco matto. Non si può dare scacco matto quando ci si trovi:

- con il solo Cavallo e il Re contro il Re;
- con il solo Alfiere e il Re contro il Re;
- con il Re contro il Re.

È piuttosto difficile dare scacco matto con Alfiere e Cavallo contro il Re da solo, ma è possibile. Altrettanto possibile il matto con i due Alfieri.

Patta d'accordo

Talvolta capita che una partita sia così equilibrata, che nessuno dei due giocatori riesce a prevalere sull'altro, che si propone all'avversario una patta. In questo caso, nessuno dei due vince (ma nemmeno si perde!) e si chiude amichevolmente con una stretta di mano. Sconsigliamo, per le prime partite, di pattare appena sembra che la posizione sia pari. A volte vi sono trucchi, cose non viste, errori dell'avversario, che possono portare a vincere. È bene imparare a riconoscere tutte le possibilità che una posizione offre e non è certo una patta affrettata che potrà insegnarcele.

D'altro canto, non vi è nulla di disonorevole nel proporre una patta. Si pensi che la maggior parte delle partite dei Grandi Maestri (i più forti giocatori di scacchi al mondo) finiscono proprio così!



Frasi celebri sugli scacchi:

Il gioco degli scacchi è l'unica guerra che approvo... senza spari, bombe e morti. Mi piace perché, più che tendere alla distruzione dell'avversario, si usa l'astuzia, combinando insieme le mosse dei cavalli, delle torri, degli alfieri, al fine di immobilizzare il re ed obbligarlo alla resa. E' un gioco di intelligenza. (Mario Lodi)

Anche il più Grande Maestro di scacchi ha cominciato come un principiante. (Alexander Chernev)

Ti dirò un segreto ed è semplice: gioca, gioca soltanto!
Perdi un sacco di partite, vincine qualcuna e studia un po'. Allora, come per magia, gli scacchi cominceranno a venire a te. (Ken Smith)

Il gioco degli scacchi è una lingua internazionale. (Edward Lasker)

Mi piacciono gli scacchi perché sono un buono svago: fanno lavorare la mente, però in una maniera assai speciale. (Lev Tolstoj)

Un vero giocatore di scacchi preferisce una bella partita ad una vittoria. (Fernando Arrabal)

Una partita a scacchi è un'opera d'arte fra due menti, che deve bilanciare due scopi talvolta disparati: vincere e produrre bellezza. (Vasily Smylov)

Vuoi aggiungere il tuo pensiero sugli scacchi?
