## QR code

## La Scacchiera

è una tavola quadrata che ha (ovviamente) quattro lati o bordi e quattro angoli

è divisa in 64 caselle o case, alternativamente chiare e scure, che hanno il lato compreso tra 5 e 6,5 cm. Modello Standard da Torneo

ha 32 case di colore chiaro, chiamate case chiare o bianche, e 32 case di colore scuro, chiamate case scure o nere

64 in Totale.

## Orientamento della Scacchiera

**Bianco a destra.**

è orientata in modo tale che la casella nell'angolo in basso a destra di ogni giocatore sia chiara.

*(ruotata di 90° si usa invece per giocare a dama)*

## Preparare la scacchiera

Si comincia dalla seconda traversa con tutti i pedoni

♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙

Sull'ultima traversa o corridoio

♖ ♘ ♗ ♕ ♔ ♗ ♘ ♖

Torre / Cavallo / Alfiere / Donna (**sullo stesso colore**)/ Re / Alfiere / Cavallo / Torre

Casella Bianca in bianco a destra

## Linee

Una serie di case in senso orizzontale, verticale o diagonale si definisce linea

| | |
|---|---|
| Verticali dette **Colonne** o raramente file. | Le colonne sono contraddistinte dalle lettere da **A** ad **H** (da sinistra verso destra) |
| Orizzontali dette **Traverse** | Le traverse sono numerate da **1** a **8** (dal basso verso l'alto) |

## Aree

| | |
|---|---|
| Il Centro | le quattro case centrali sono dette centro |
| Centro Allargato | mentre, più raramente, le sedici case centrali sono dette centro allargato |
| Meta' Superiore | mentre quella superiore rappresenta l'area del secondo giocatore o Nero |



Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

## Aree (cont)

| | |
|---|---|
| Meta' Inferiore | la metà inferiore rappresenta l'area del primo giocatore o Bianco |
| Lato di Re e lato di Donna o Regina | la metà sinistra della scacchiera individua il lato di donna mentre quella destra il lato di re |

## Colonne e Diagonali

| | |
|---|---|
| Colonne Centrali | le due colonne al centro si definiscono colonne centrali |
| Colonne Laterali | mentre le restanti colonne laterali e in alcune circostanze prendono il nome del pezzo che le occupa all'inizio del gioco sull'ultima traversa (es. colonna di donna, colonna di re, colonna di torre, ecc.) |
| le prime tre colonne a sinistra e le ultime tre a destra sono anche dette lato o ala, rispettivamente di donna e di re | |
| Le Diagonali | le linee oblique costituite da case dello stesso colore che si toccano con i vertici si definiscono diagonali, divise in diagonali chiare o bianche e diagonali scure o nere |
| Le Diagonali Maggiori | Le diagonali più lunghe che si incrociano al centro identificano invece le grandi diagonali |

## Coppie e pezzi

| | |
|---|---|
| La coppia reale | Il re ♔ e la donna ♕ sono i due pezzi più importanti e vengono talvolta chiamati coppia reale. |
| I pezzi a lungo raggio | La donna ♕, la torre ♖ e l'alfiere ♗ sono anche definiti pezzi a lungo raggio in quanto coprono linearmente distanze indefinite. |
| I pezzi minori o leggeri | mentre l'alfiere ♗ e il cavallo ♘ sono detti pezzi minori o leggeri perché incapaci di farlo. |

## Le Figure

| |
|---|
| 32 pezzi in totale |
| 16 Bianchi |
| 16 Neri |

I colori ufficiali sono il bianco e il nero per i tornei,
Ma ci sono di tutte le forme (Modello Ufficiale) i colori.
I materiali utilizzati sono principalmente legno e plastica mentre i colori, marrone e bianco sporco



Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

## Ogni giocatore ha:

| | |
|---|---|
| 1x Re ♔ | 1x Regina ♕ |
| 2x Alfieri ♗ | 2x Cavalli ♘ |
| 2x Torri ♖ | 8x Pedoni ♙ |

## il RE

Valore = Massimo o infinito

Notazione algebrica Italiano = R

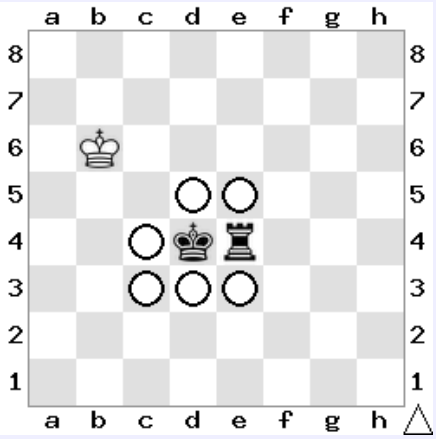
Notazione algebrica Inglese = K

Perché ha un valore infinito? Perché lo scopo del gioco e catturarlo, é una volta dato scacco matto la partita e finita.

Un re non può mettere sotto scacco un'altro re, perché si metterebbe sotto scacco da solo.

Se rimangono solo i due re sulla scacchiera allora e' patta

## il RE fig.




## la REGINA o DONNA

Valore = 9

Pezzo Maggiore o Pesante

Notazione algebrica Italiano = D

Notazione algebrica Inglese = Q

Il re è il pezzo più importante negli scacchi, ma la donna è il più potente.

La donna può muoversi in avanti, indietro, lateralmente e in diagonale come il re.

Tuttavia, a differenza del re, la donna può spostarsi di quanti passi vuole in ciascuna di queste direzioni.



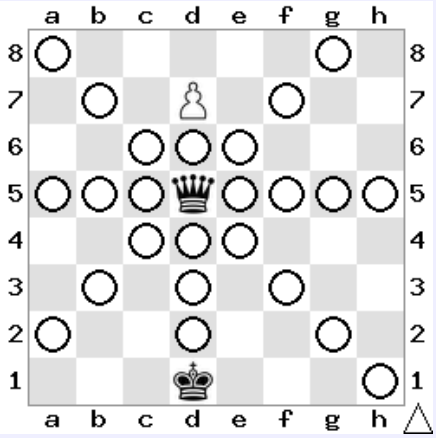
Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

## la REGINA o DONNA (cont)

L'unica cosa che la donna non può fare è saltare i pezzi che incontra lungo la strada.

*La Regina non e' in pericolo, la regina e' il pericolo*

## la REGINA o DONNA fig.



## L'ALFIERE

Valore = 3

Pezzo minore o leggero

Notazione algebrica Italiano = A

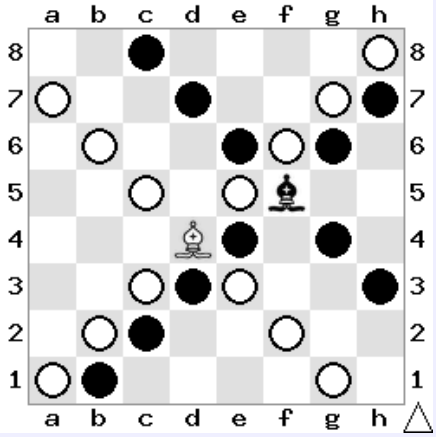
Notazione algebrica Inglese = B

L'alfiere si muove in diagonale come una donna, ma non in avanti, indietro o lateralmente.

Ogni schieramento possiede 2 alfieri, uno collocato su una casa bianca (campochiaro) e un altro su una casa nera (camposcuro).

Gli alfieri dello stesso colore non si incrociano e non si bloccano mai a vinceda.

## L'ALFIERE fig.





Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

## Il CAVALLO

Valore = 3

Pezzo minore o leggero

Notazione algebrica Italiano = C

Notazione algebrica Inglese = N (Kt)

Il Cavallo è l'unico pezzo degli scacchi che non va in linea retta.

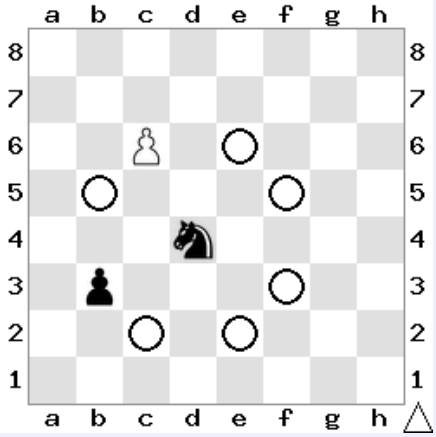
Il Cavallo si muove di due case in una direzione e poi gira in un'altra direzione.

Segue sempre il modello due e poi uno, che ricorda una “L”.

**Un’altra caratteristica che rende unico il Cavallo è quella di poter saltare gli altri pezzi.**

Il cavallo salta sempre da un colore all'altro

## Il CAVALLO fig.




## la TORRE

Valore = 5

Pezzo maggiore o pesante

Notazione algebrica Italiano = T

Notazione algebrica Inglese = R

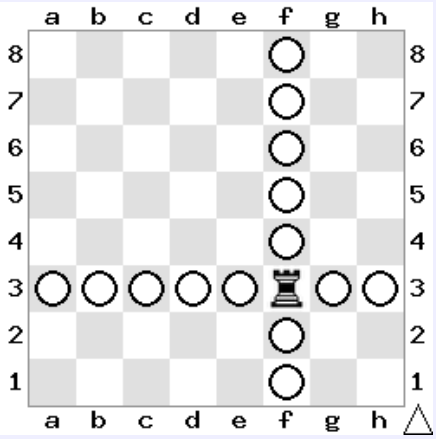
La torre può muoversi in avanti, indietro e lateralmente come una donna.

Tuttavia, a differenza della donna, la torre **non** può muoversi in diagonale.



Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

## laTORRE fig.



## Il PEDONE

Valore = 1

Notazione algebrica Italiano/Inglese = non esiste

In genere i pedoni si muovono di un passo in avanti ogni mossa.

Un pedone può avanzare di uno o due case *alla sua prima mossa*

I pedoni non catturano nel modo in cui si muovono. I pedoni possono catturare solo un pezzo che si trova nella casella in diagonale davanti.

Il pedone è anche l'unico pezzo che può solo andare avanti.

## Il PEDONE fig.

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

## Promozione Pedone

Quando un pedone raggiunge l'ultima casa della scacchiera, promuove, il che significa che si trasforma in un altro pezzo.

Puoi diventare un cavallo, un alfiere, una torre o una donna.

Poiché le donne sono il pezzo più potente, questa è di gran lunga la scelta più comune.

Per questo motivo in molti Set si trovano 2 Donne dello stesso colore

## Mossa e cattura

Una grande strategia che aiuta a vincere partite di scacchi è catturare i pezzi avversari.

La maggior parte delle catture viene effettuata nello stesso modo in cui i pezzi si muovono normalmente.

Ricorda che i pedoni catturano in diagonale, invece si muovono in avanti

## Scacco

Dare scacco:
significa che uno schieramento sta minacciando di catturare il re avversario. **Non si cattura mai il re negli scacchi**,
quindi l'altro schieramento deve parare la minaccia.

## Difendersi dallo scacco

Quando sei sotto scacco, devi trovare un modo per sfuggire all'attacco. I modi per difendersi da uno scacco sono:

1. spostare il re,
2. bloccare lo scacco con un altro pezzo o
3. catturare il pezzo che dà scacco.

## Scacco matto

Vinci una partita quando il tuo avversario è sotto scacco e non ha modo di difendersi.
**Questo si chiama scaccomatto!**

## Lo scacco matto piu' veloce

Ti sei mai chiesto quale sia lo scaccomatto nel modo più rapido possibile negli scacchi? Lo scaccomatto più veloce possibile richiede solo due mosse. Prova a seguire le mosse seguenti:

1. f3 e5

2. g4 Dh4#



Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

## Stallo

Lo stallo si verifica quando non ci sono mosse possibili, ma nessuno dei due re è sotto scacco.

Lo stallo è un pareggio, anche se uno dei giocatori ha molti più pezzi sulla scacchiera.

Un buon esempio di stallo si verifica quando una parte ha solo un re, che non è sotto scacco, ma non può muoversi perché tutte le case in cui potrebbe spostarsi sono controllate da altri pezzi.

## Altri pareggi

| | |
|---|---|
| Non tutte le partite a scacchi vengono vinte o perse. | A volte finiscono in pareggio |
| *Questi sono i modi in cui si può verificare:* | |
| **1.** Stallo | **2.** Entrambi i giocatori si accordano per un pareggio. |
| **3.** Se la stessa identica posizione si è ripetuta tre volte, entrambi i giocatori possono richiedere il pareggio. | **4.** Se si sono verificate 50 mosse senza una mossa di pedone o una cattura, entrambi i giocatori possono richiedere il pareggio. |

## Arroco

L'arrocco è una mossa speciale per proteggere il tuo re e attivare la tua torre.

È l'unica caso negli scacchi che puoi spostare due pezzi in una mossa.

Il re si muove di due case a destra o a sinistra e la torre si sposta direttamente dall'altra parte del re.

Puoi arroccare solo se né la torre né il re si sono già mossi e non ci sono pezzi in mezzo.

Non è inoltre possibile arroccare se ci si trova sotto scacco, se la casa di arrivo è uno scacco o se si passa da una casa in sui è scacco.

## Trova la mossa migliore

Negli scacchi ci sono dozzine di mosse possibili in ogni momento. Come trovi quella migliore?

> Ad ogni turno dovrai prendere in considerazione la tua opzione e le possibili risposte del tuo avversario.

Ti consigliamo di prestare particolare attenzione a scacchi, catture e minacce.

## Le regole degli scacchi

Le regole degli scacchi sono attualmente definite e descritte dalla La Federazione internazionale degli scacchi, nota con l'acronimo francese FIDE, è un'organizzazione internazionale che regolamenta e controlla l'attività scacchistica a livello mondiale. La sede centrale si trova attualmente a Losanna, in Svizzera.



Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

## 7 Mosse illegali negli scacchi

1. Muovere il re in scacco
2. Muovere i pezzi dell'avversario
3. Toccare un pezzo e muoverne un'altro.
4. Arrocare il re se sotto scacco, o metterlo in scacco
5. Usare due mani per l'arrocco, la cattura o la promozione di pedoni.
6. Fare una mossa diversa invece di togliere il re dallo scacco.
7. Spostare il pezzo con una mano e premere l'orologio con un'altra

## Link Utili

http://www.chess.com

https://fide.com

Chess Diagram Editor

Chess Diagram Editor

Regolamento Gioco degli Scacchi

## Video (link da chess.com)

Il re e' l'obbiettivo

la donna o regina

la torre

l'alfiere

il cavallo

il pedone

la promozione del pedone

il pedone - en passant

predisporre la scacchiera



Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com