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

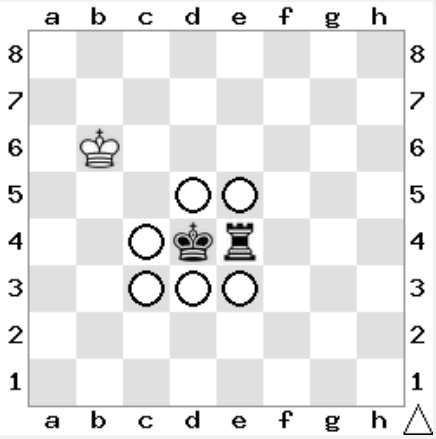
Notazione algebrica Inglese = K

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.

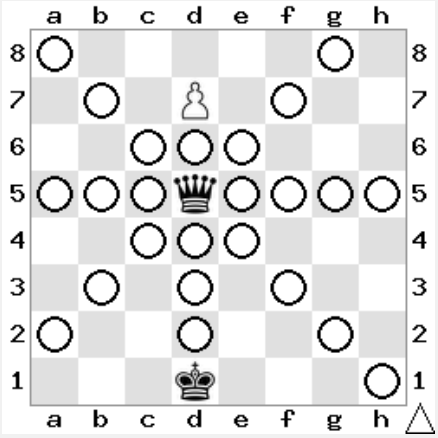
Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

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

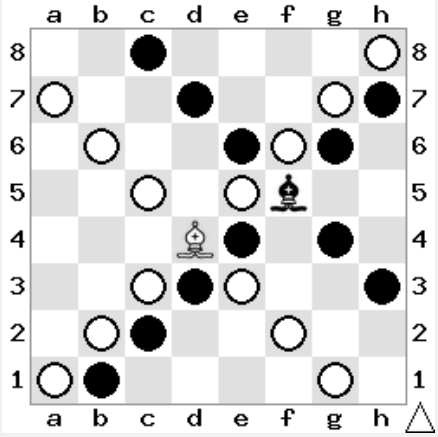
Notazione algebrica Inglese = B

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.

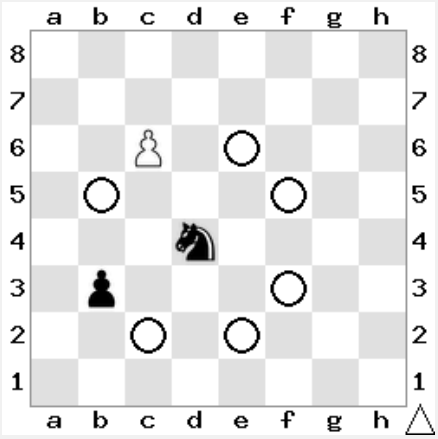


Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

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.

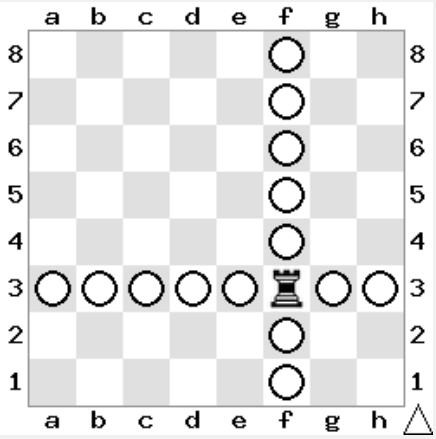


la TORRE

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