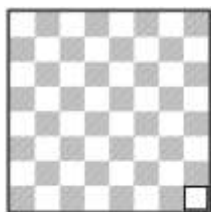


REGOLE DEL GIOCO DEGLI SCACCHI



www.frascatiscacchi.it - ✉ frascatiscacchi@libero.it - ☎ 339-7132260



LA SCACCHIERA

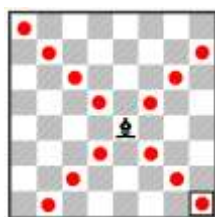
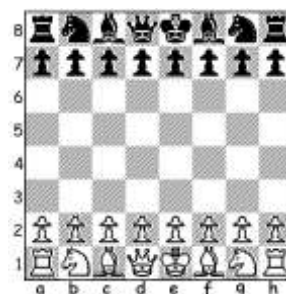
La scacchiera è un quadrato di 8 x 8 case

64 case, 32 bianche e 32 nere

La casa in basso a destra è Bianca

Si hanno 8 colonne e 8 traverse

Ci sono diagonali Bianche e diagonali Nere



MOVIMENTO DELL'ALFIERE ♞

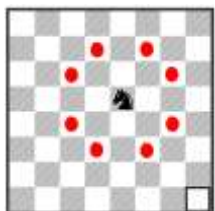
L'Alfiere muove in diagonale, di quante case vuole

L'Alfiere che "nasce" su casa Bianca rimarrà per tutta la partita su questo colore

L'Alfiere ha "potenza" e quindi valore solo sulle case del suo colore

Un Alfiere "controlla" al massimo 13 case (diagramma), sulla prima cornice 7,

sulla seconda 9, sulla terza 11 e al centro 13.



MOVIMENTO DEL CAVALLO ♞

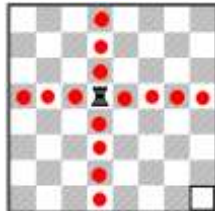
Il Cavallo salta ad L - Il Cavallo è l'unico pezzo che salta

Il Cavallo esegue due passi in orizzontale e uno in verticale

oppure due passi in verticale e uno in orizzontale

Un Cavallo "controlla" al massimo 8 case (diagramma), in una casa d'angolo 2,

spostandosi verso il centro migliora con 3, 4, 6 e al massimo 8.

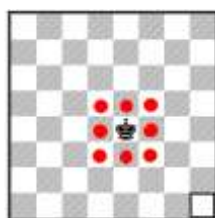


MOVIMENTO DELLA TORRE ♖

La Torre muove in orizzontale e verticale di quante case vuole

La Torre per avere valore ha bisogno di linee (colonne o traverse) libere

Una Torre "controlla" sempre 14 case (diagramma), anche in una casa d'angolo.



MOVIMENTO DEL RE ♔

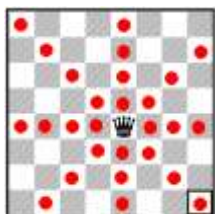
Il Re muove di un passo in qualsiasi direzione

Il Re ha un valore inestimabile - Il Re non si può catturare

Quando il Re è attaccato e non si può difendere si ha lo "Scacco Matto" e la fine della partita

Il Re "controlla" al massimo 8 case (diagramma), in una casa d'angolo 3,

spostandosi verso il centro migliora con 5 e al massimo 8.



MOVIMENTO DELLA DONNA ♚

La Donna è un pezzo potente, muove in qualsiasi direzione di quante case vuole

Una Donna "controlla" al massimo 27 case (diagramma), in una casa d'angolo

21, spostandosi verso il centro migliora con 23, 25 e al massimo 27.



MOVIMENTO DEL PEDONE ♟

Il Pedone va solo in avanti

Muove di una casa, alla prima mossa può muovere di due passi

Il Pedone "cattura" in diagonale Il pedone giunto in ottava traversa viene

promosso in un pezzo escluso il Re, normalmente una Donna. Un Pedone

"controlla" al massimo 2 case (diagramma), se si trova in una casa laterale 1

MOVIMENTI SPECIALI

ARROCCO

L'arrocco è la mossa combinata di Torre e Re, il Re si muove di 2 passi e la Torre ci si mette al fianco.

Il Re non deve essere stato mosso, nemmeno la Torre.

Il Re non deve essere sotto scacco.

Il Re non deve passare e non deve arrivare in una casa minacciata.

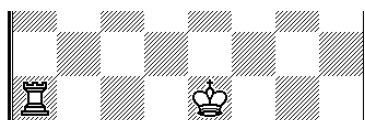
ARROCCO CORTO Prima



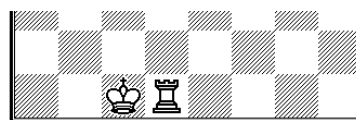
Dopo



ARROCCO LUNGO Prima

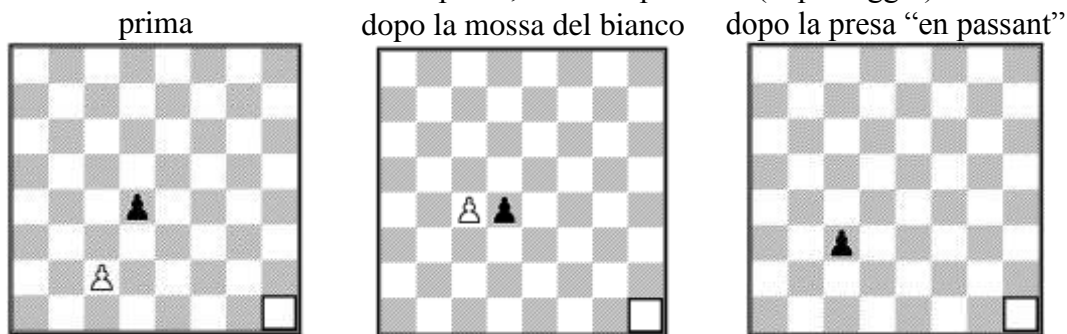


Dopo



EN PASSANT o presa al varco

Il Pedone in quinta traversa se viene affiancato da un Pedone avversario, che muove di 2 passi, lo può "catturare" come se avesse mosso di 1 passo, cioè "en passant" (al passaggio).



Ciò può avvenire solo alla mossa successiva (immediatamente).

TERMINI SCACCHISTICI

SCACCO

Si ha scacco quando il Re è minacciato, il Re minacciato si deve difendere.

- Catturando il pezzo che da scacco
- Parando lo scacco
- Spostandosi

SCACCO MATTO

Si ha scacco matto (sha mat = il Re è morto) quando il Re minacciato non ha alcun modo di difendersi. La partita finisce con la vittoria di chi ha dato lo scacco matto.

Rispettate e falle rispettare. Pezzo giocato pezzo mosso. Non ritirare mai le mosse.

Bisogna giocare per imparare. Il gioco è un misto di teoria (conoscenze) e pratica (gioco).

Accettare ogni sconfitta come una lezione per poter migliorare. Adesso devi mettere tutto il tuo impegno per vincere, o almeno devi impegnarti a farlo. Il gioco consiste nel superare l'avversario, sportivamente e lealmente. Se poi non ci riesci c'è sempre la rivincita !

Allena la mente - impara a ragionare - controlla le emozioni - rispetta le regole - divertiti !