

Roberto Messa e Maria Teresa Mearini

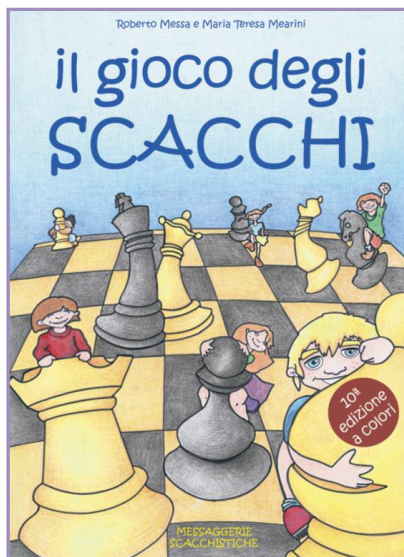
il gioco degli scacchi



Indice

La scacchiera e i pezzi	5
La scacchiera	5
I pezzi	6
Il Re	8
La Donna	11
La Torre	13
L'Alfiere	13
Il Cavallo	14
Il Pedone	16
Scacco al Re e Scacco Matto	21
Lo Scacco al Re	21
Lo Scacco Matto	23
La partita Patta	26
Test sullo Scacco Matto	27
La Partita	31
Regole speciali	37
Patta per accordo	37
Patta per Stallo	37
Patta per ripetizione della posizione e Scacco Perpetuo	39
La regola delle 50 mosse	42
L'Arrocco	43
La cattura en-passant	46
Lezioni di perfezionamento	55
La forza dei pezzi	55
Il cambio	56
Attacco e difesa	57
Chi ben comincia...	59
La strategia e il piano di gioco	60
Il linguaggio scacchistico	61
Punteggiatura scacchistica e notazione abbreviata	63
La tattica	65
L'attacco doppio	65
La forchetta	67

L'infilata	68
L'inchiodatura	68
Lo Scacco di scoperta	72
Lo Scacco doppio	74
L'intrappolamento di un pezzo	75
L'adescamento	76
La deviazione	78
La promozione del Pedone	79
Combinazioni a tema multiplo	80
Lo Scacco Matto del corridoio	81
Attacchi contro l'arrocco	81
Test sullo Scacco Matto	83
Apertura e Centro di Partita	85
La Partita di Re	85
Altre Difese dopo 1. e2-e4	88
La Partita di Donna e le Difese Indiane	89
Il Finale	93
I finali fondamentali	94
Il Pedone libero	98
La regola del quadrato	99
Pedoni liberi e avanzati	100
Zugzwang	101
Esercizi	105
<i>Schede e quiz</i>	
Libertà di cattura	10
Un gioco molto antico	19
Vietato catturare Sua Maestà	22
Geometria scacchistica	29
Pezzo toccato, pezzo mosso	42
Gioco-quiz: percorso a ostacoli	48
Gioco-quiz: acchiappali tutti!	49
Dall'India alla Persia, infine in Europa	50
Campioni e campionesse	51
Scacchi a scuola	52
Gli scacchi nel terzo millennio: sport e computer	53
Piccolo vocabolario scacchistico	102
Aggiungi un cavallo a tavola!	104



Il Gioco degli Scacchi

10ª edizione (2021) € 10,00

di Roberto Messa e Maria Teresa Mearini

L'edizione 2021, economica ma tutta a colori, del manuale best-seller scritto da un maestro internazionale di scacchi e da un'insegnante di scuola primaria. Con un linguaggio stimolante e un metodo chiaro, il giovane lettore viene condotto a giocare autonomamente il più presto possibile. Partendo dalle regole e dai rudimenti della tecnica scacchistica, il libro affronta nella seconda parte gli elementi della tattica, delle aperture e dei finali. Contiene inoltre alcuni divertenti esercizi di logica applicata agli scacchi, nonché rapidi accenni alla storia e all'attualità.

OFFERTE per scuole e club: 10 libri € 90,00 – 20 libri € 160,00 – 40 libri € 280,00

Il Gioco degli Scacchi 9ª edizione illustrata € 15,70

Questa edizione si differenzia da quella di cui sopra per il formato più grande (cm 23x23), per il maggior numero di pagine (156 invece che 120), per le numerose fotografie a tutta pagina e per le vignette di Pedoncio. I contenuti testuali e scacchistici sono gli stessi, ma le posizioni sono raffigurate su scacchiere più grandi.

OFFERTA di lancio per la 9ª + la 10ª edizione € 23,00

(invece che 25,70) con spedizione gratuita (postale)



Messaggerie Scacchistiche, Via Tredicesima q.re Abba 62, 25127 Brescia).

E-mail: info@messengeroscacchi.it Tel. 030-314465

informazioni e dettagli per l'acquisto sul nostro sito web:

www.messengeriescacchistiche.it

La scacchiera e i pezzi

Conosci gli scacchi?

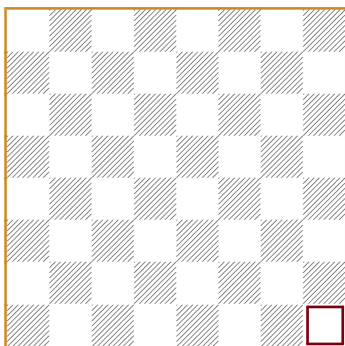
Si tratta di un gioco molto antico, ma anche molto moderno.

Oggi, come mille anni fa, ci sono giocatori di scacchi in tutto il mondo, e di ogni età. Tutti possono giocare: bambini e bambine, ragazze e ragazzi, adulti e persone anziane.

Per praticarlo basta essere in due e avere una scacchiera con i 32 pezzetti, di legno o di plastica, che compongono il gioco.

La Scacchiera

La scacchiera è una tavola quadrata suddivisa in 64 caselle, metà bianche e metà nere.



Quando cominci a giocare, prima di disporre i pezzi sulla scacchiera, devi fare attenzione che la casella nell'angolo in basso a destra sia di colore bianco. Se non è così, gira la scacchiera e mettila nella giusta posizione.

I pezzi

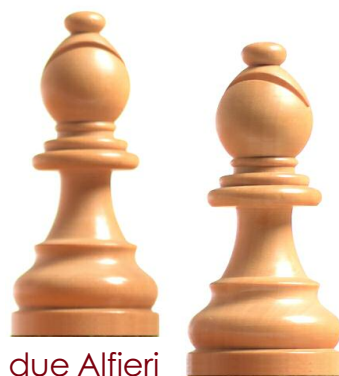
Ciascuno dei due avversari dispone di 16 pezzi. Impara i loro nomi.



il Re



la Donna



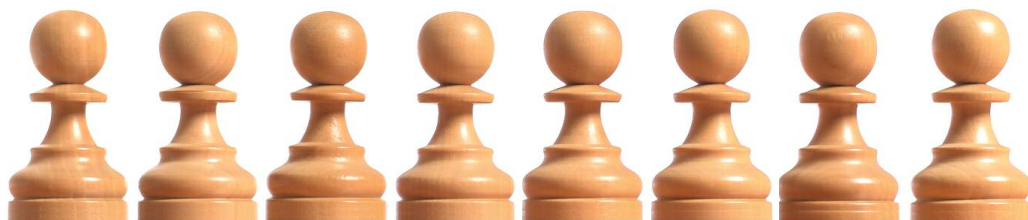
due Alfieri



due Cavalli



due Torri

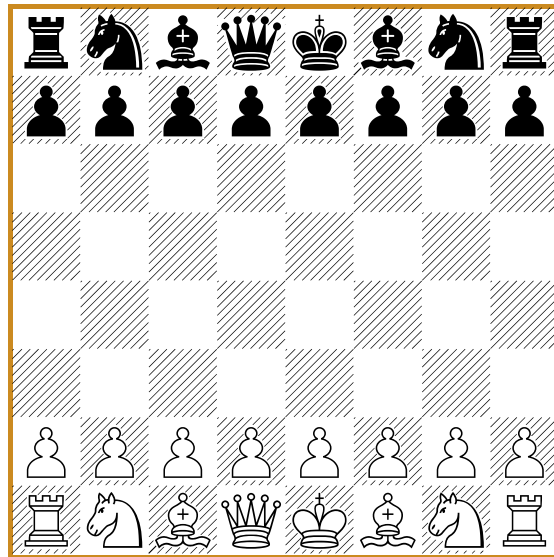


otto Pedoni

Per raffigurare i pezzi sulla scacchiera, in questo libro useremo i seguenti simboli:

Re bianco		Re nero	
Donna bianca		Donna nera	
Torre bianca		Torre nera	
Alfiere bianco		Alfiere nero	
Cavallo bianco		Cavallo nero	
Pedone bianco		Pedone nero	

Quando giocherai dalla parte del Bianco muoverai i 16 pezzi bianchi, mentre il tuo avversario userà quelli neri.



All'inizio della partita i pezzi bianchi si dispongono su un lato della scacchiera, quelli neri dall'altro.

Come si muovono i pezzi

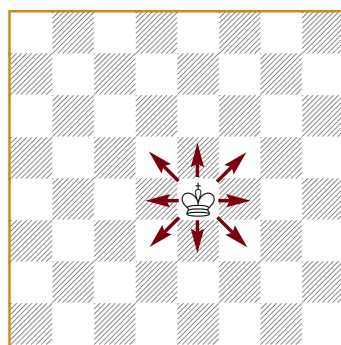
Negli scacchi le mosse del Re non sono uguali a quelle del Cavallo o del Pedone: ognuno ha un movimento particolare.

Adesso prendi la scacchiera e prova con un pezzo per volta.

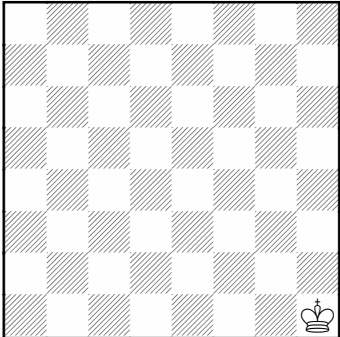
Il Re

Immaginavi che il Re è il pezzo più importante degli scacchi? Sicuramente sì: dalla sua vita dipende il risultato della partita! Cominciamo a vedere come si muove: il Re può spostarsi di una sola casella in qualsiasi direzione. Avanti, indietro, di lato, o anche in diagonale.

In questa figura, per esempio, il Re può muovere in tutte le caselle indicate.

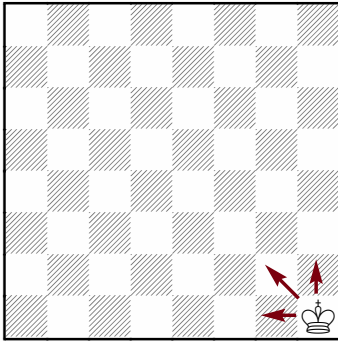


Ora prova tu. Quello che segue è il primo esercizio di questo libro.

Una scacchiera 8x8 con un Re bianco nella casella in basso a destra (casella e8).

Domanda

In quali caselle può andare il Re bianco?

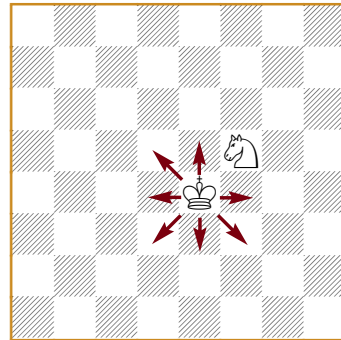


Risposta

In questa posizione ci sono solo tre mosse possibili per il Re bianco.

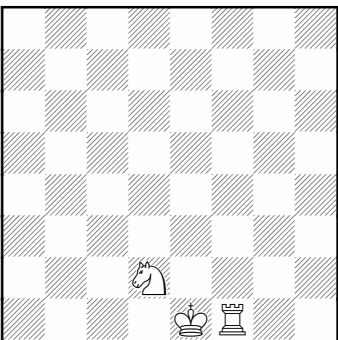
Naturalmente il Re, come qualsiasi altro pezzo, non può andare in una casella già occupata da un pezzo del suo stesso colore.

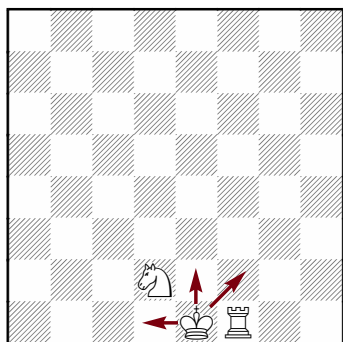
Il Re non può muovere nella casella occupata dal suo Cavallo, ma solo nelle caselle indicate.



Domanda

In quali caselle può andare il Re bianco?

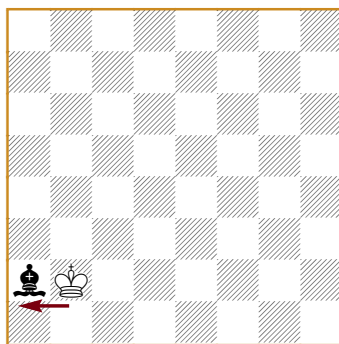
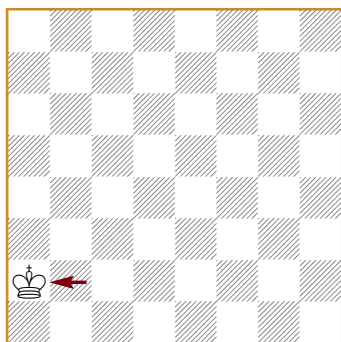




Risposta

Il Re può muovere soltanto in una delle tre caselle indicate.

Può succedere che in una casella dove noi possiamo muovere ci sia un pezzo avversario. In questo caso è possibile catturarlo.

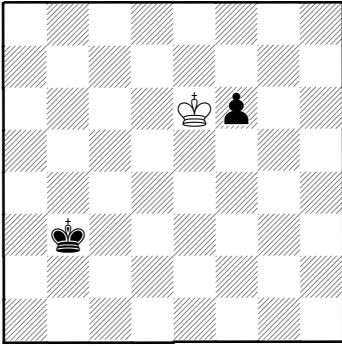


Il pezzo dell'avversario viene tolto dalla scacchiera e il Re si mette al suo posto.

L'Alfiere nero è stato “mangiato”!

Libertà di cattura

Negli scacchi ogni pezzo può prendere (o catturare) qualsiasi pezzo avversario, escluso il Re. Tieni presente che quando puoi catturare un pezzo del tuo avversario non sei obbligato a farlo, puoi anche scegliere una mossa normale.



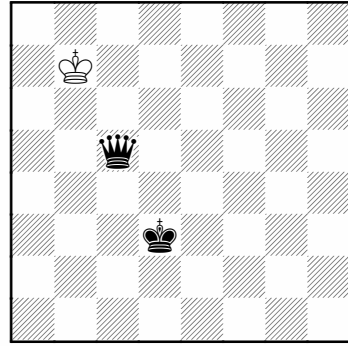
Domanda

Il Re bianco può catturare il Pedone nero?

Risposte

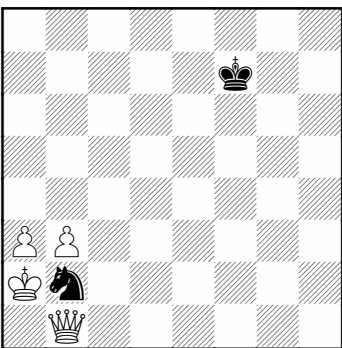
La prima risposta è sì.

La seconda è no, perché la Donna nera è troppo lontana.



Domanda

Il Re bianco può catturare la Donna nera?



Domanda

Quali sono le mosse possibili per il Re bianco?

Risposta

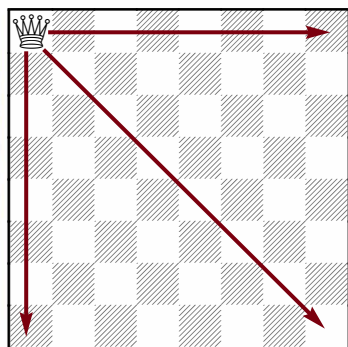
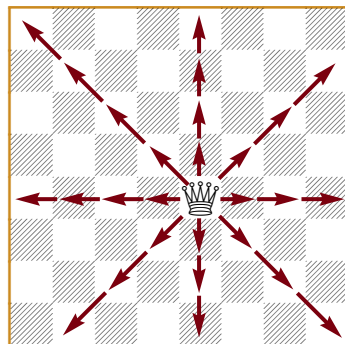
Il Re può catturare il Cavallo o spostarsi nella casella d'angolo.

La Donna

La Donna è il pezzo più potente: può muoversi in ogni direzione di quante caselle vuole. Ciò significa che in una mossa può attraversare tutta la scacchiera.

Avrai già capito che la Donna ha più possibilità e libertà di movimento del Re.

Con una mossa la Donna può raggiungere, a sua scelta, ciascuna delle caselle indicate.

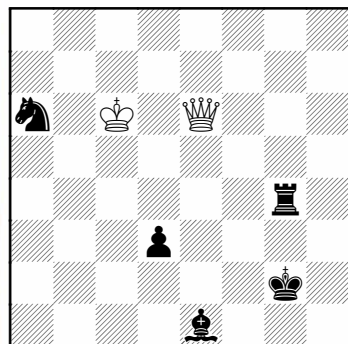


Domanda

Metti la Donna nella casella d'angolo. Conta tutte le caselle in cui puoi muoverla.

Risposta

La Donna può andare in tutte le caselle lungo le linee indicate. Sono 21. Se la Donna, lungo la sua strada, incontra un pezzo del suo stesso colore, non può oltrepassarlo. Ma se il pezzo è del colore avversario, lo può catturare piazzandosi al suo posto.



Domanda

Quali pezzi può catturare la Donna bianca?

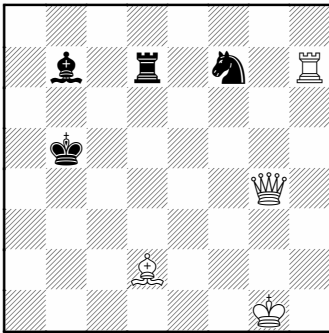
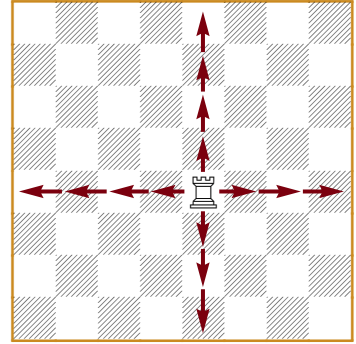
Risposta

La Donna può catturare la Torre o l'Alfiere di colore nero. Non può invece catturare il Cavallo, perché non può scavalcare il suo Re, né il Pedone, perché non si trova in una delle sue traiettorie.

La Torre

Anche la Torre può muoversi di quante caselle vuole, ma soltanto in orizzontale e in verticale.

A differenza della Donna, quindi, la Torre non può muoversi lungo le diagonali.



Domanda

Tocca al Nero muovere. Quali pezzi può catturare con la sua Torre?

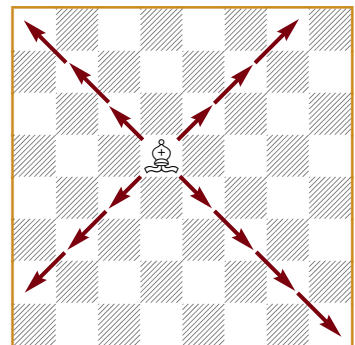
Risposta

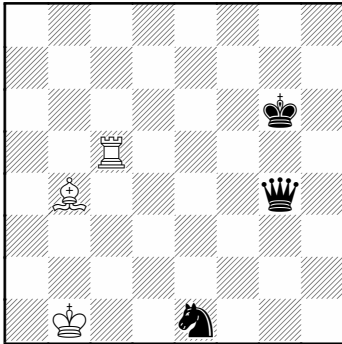
Può catturare solo l'Alfiere bianco.

L'Alfiere

Anche il movimento dell'Alfiere è molto facile. Questo pezzo si muove solamente in diagonale.

Come la Donna e la Torre può fare spostamenti brevi o lunghi e catturare i pezzi avversari che si trovano sulla sua strada.



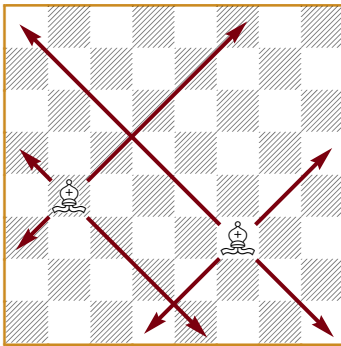


Domanda

In quante caselle può andare l'Alfiere bianco? Quale pezzo avversario può catturare?

Risposta

L'Alfiere può andare in 5 caselle, compresa quella occupata dal Cavallo nero, catturandolo.



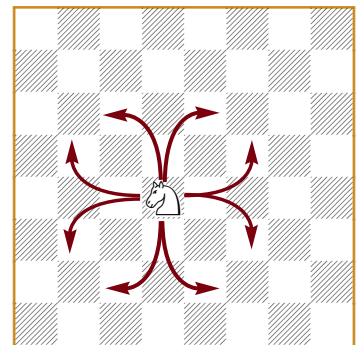
Ti sei accorto che ogni Alfiere, muovendosi, rimane sempre su caselle dello stesso colore?

Prova a muovere i due Alfieri: uno resterà sempre su caselle bianche e l'altro sempre su caselle nere.

Il Cavallo

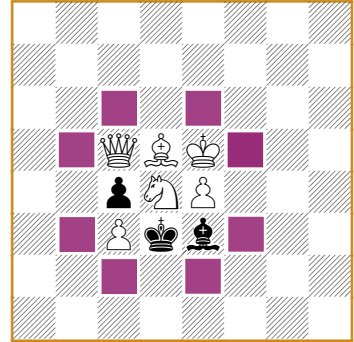
Ecco un pezzo molto simpatico, ma con un movimento un po' bizzarro. Il Cavallo si muove di due passi in avanti, indietro o di lato e poi "svolta" di un altro passo a destra o a sinistra.

Si può anche dire che il Cavallo, quando muove, fa prima un passo di Torre e poi un passo di Alfiere.



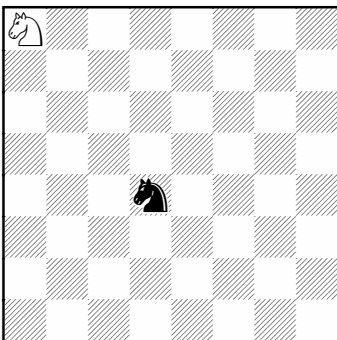
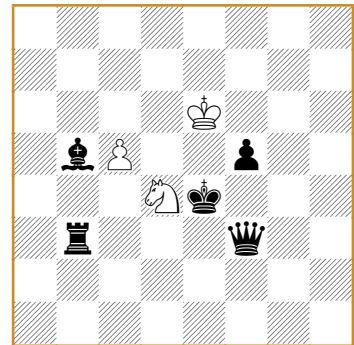
Il Cavallo è l'unico pezzo che può scavalcare gli altri pezzi, sia quelli del suo colore che quelli dell'avversario.

In questa posizione il Cavallo bianco è circondato da altri pezzi bianchi e neri, ma per lui non è un problema: come un cavallo vero, può saltare e raggiungere ciascuna delle 8 caselle indicate.



Come tutti gli altri pezzi, un Cavallo può catturare un avversario che si trova nella sua casella di arrivo.

Qui il Cavallo bianco può catturare uno dei seguenti pezzi neri: Donna, Pedone, Alfiere, Torre.

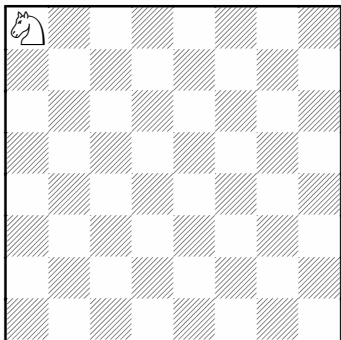


Domanda

In quante caselle può muovere il Cavallo bianco? E il Cavallo nero?

Risposta

Il Cavallo bianco può scegliere soltanto tra 2 mosse, perché si trova nell'angolo; quello nero può scegliere tra 8 mosse possibili.



Domanda

Metti un Cavallo all'angolo bianco in alto a sinistra. Quante mosse gli servono per raggiungere l'angolo bianco opposto?

Risposta

Il numero minimo è di 6 mosse. I percorsi possibili sono svariati, prova da solo a trovarne almeno tre.

Hai notato che il Cavallo, quando muove, arriva sempre su una casella di colore opposto a quella di partenza?

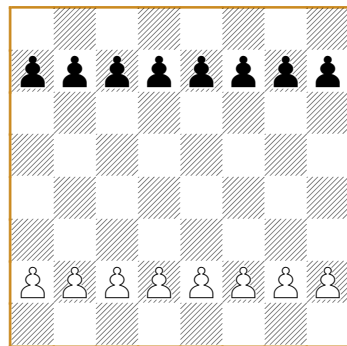
Esercitati con il movimento del Cavallo tenendo presente quest'ultima osservazione. Così sarà più facile.

Il Pedone

Ed eccoci ai Pedoni, i pezzi più piccoli, ma anche più numerosi.

All'inizio della partita ce ne sono otto bianchi e otto neri, schierati in fila davanti ai propri pezzi.

A differenza di tutti gli altri pezzi, i Pedoni muovono solo in avanti. Perciò i Pedoni bianchi nella figura muoveranno verso l'alto e quelli neri verso il basso.

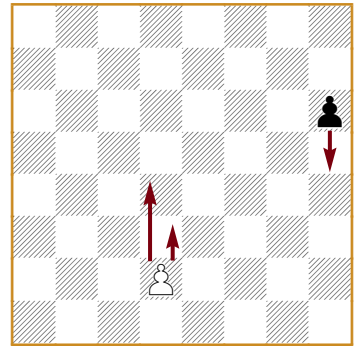


Tieni presente che nei libri di scacchi si raffigura sempre la scacchiera immaginando che il giocatore con il Bianco stia in basso e quello con il Nero in alto.

Ti sembrerà strano, ma le regole sul movimento del Pedone sono più complicate di quelle che riguardano gli altri pezzi. Vediamole con ordine.

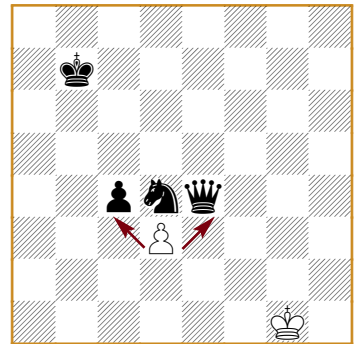
Il Pedone, piccolo com'è, avanza di un passo alla volta ma, quando si trova nella sua casella di partenza, se vuole può avanzare di due passi in una sola mossa.

Il Pedone bianco può scegliere se avanzare di un passo o di due, perché si trova nella sua casella iniziale. Il Pedone nero, invece, può soltanto avanzare di una casella.

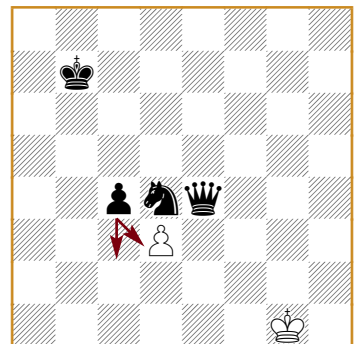


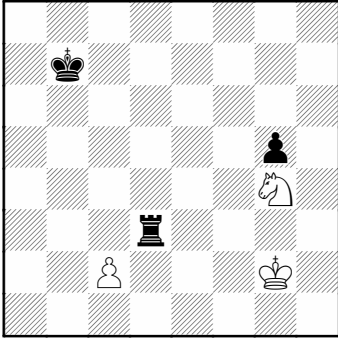
Il Pedone può catturare i pezzi avversari, anche quelli più grandi e potenti. La cattura, per il Pedone, è però diversa dal suo movimento abituale. Infatti il Pedone cattura con un passo in diagonale, sia a destra che a sinistra.

Il Pedone bianco può catturare la Donna o il Pedone avversari, ma non il Cavallo che sbarrava il suo cammino.



Se la mossa toccasse al Nero, il Pedone nero potrebbe catturare quello bianco, oppure proseguire la sua marcia in avanti.





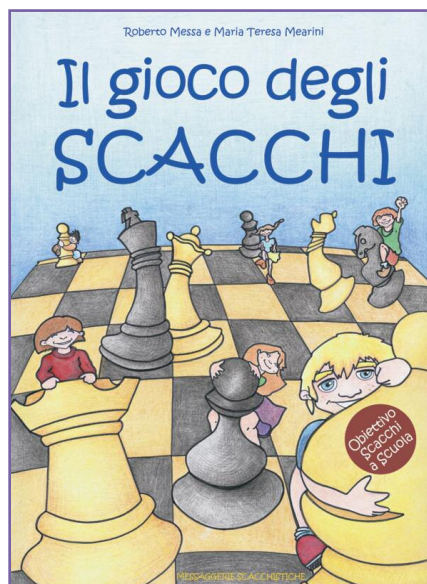
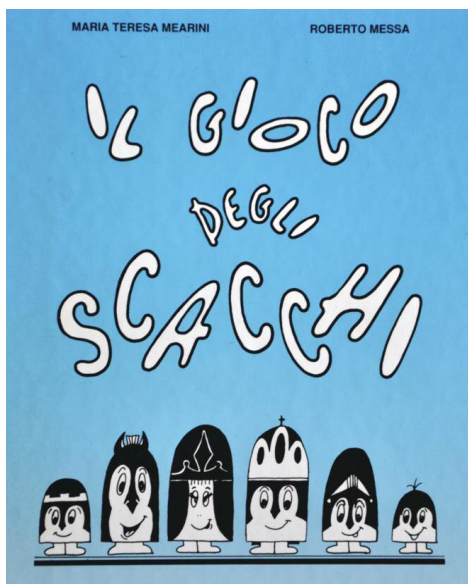
Domanda

Quali possibilità di movimento, o di cattura, ha il Pedone bianco? E quello nero?

Risposta

Il Pedone bianco può avanzare di una o di due caselle, oppure catturare la Torre nera occupando il suo posto. Il Pedone nero non ha alcuna possibilità di movimento.





La copertina della prima edizione (1990) del libro **Il gioco degli scacchi** e la copertina dell'edizione speciale 2015 per l'iniziativa «Obiettivo scacchi a scuola»



Torre & Cavallo Scacco! è l'unica rivista di scacchi in Italia, viene pubblicata mensilmente dal 1987. La copertina del numero di febbraio 2020 è dedicata al campione del mondo Magnus Carlsen, quella di dicembre 2020 raffigura la protagonista de «La Regina degli Scacchi», la serie televisiva che ha suscitato in tutto il mondo un'ondata di popolarità per il nostro gioco