



# Il Gioco degli Scacchi

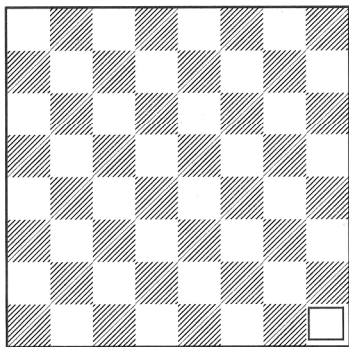
DI ROBERTO MESSA & MARIA TERESA MEARINI

Oggi, come mille anni fa, ci sono giocatori di scacchi in tutto il mondo, e di ogni età. Tutti possono giocare: 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 e i pezzi

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



Quando cominci a giocare, prima di disporre i pezzi, 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.

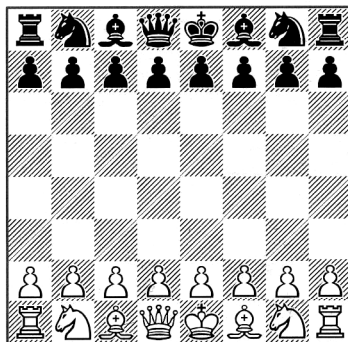
Ciascuno dei due avversari dispone di 16 pezzi. Impara i loro nomi.

Per raffigurare i pezzi sulla scacchiera, usiamo 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 i neri.



All'inizio della partita i pezzi si dispongono in questo modo.

Chi ha il Bianco ha sempre diritto alla prima mossa.

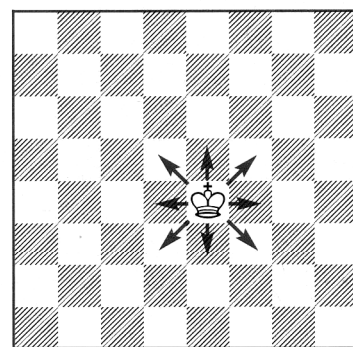
## Come si muovono i pezzi

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

Ma 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.



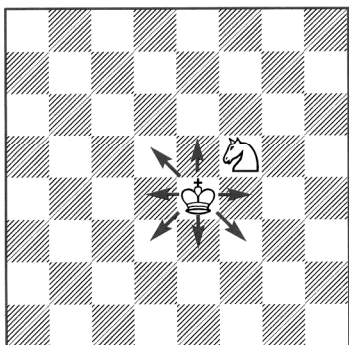
In questa figura, il Re può muovere in tutte le caselle indicate.

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

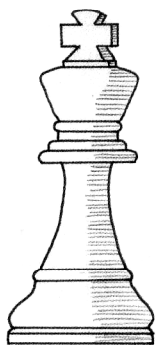
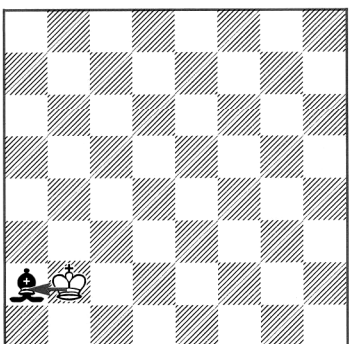
Nella scacchiera che segue il Re non può muovere nella casella occupata dal suo Cavallo, ma solo nelle caselle indicate.

Comitato Regionale Pugliese

Federazione Scacchistica Italiana  
Comitato Regionale Pugliese  
Web: [www.federscacchipuglia.it](http://www.federscacchipuglia.it)  
E-mail: [crp@federscacchipuglia.it](mailto:crp@federscacchipuglia.it)

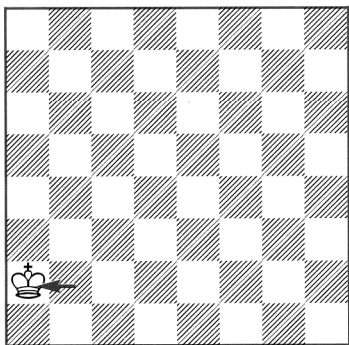


Può succedere che in una casella dove noi possiamo muovere ci sia un pezzo avversario. In questo caso è possibile catturarlo.



Re

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



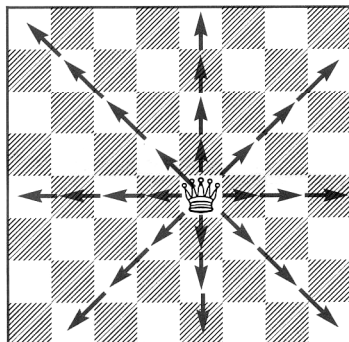
L'Alfiere nero è stato "mangiato"!

## Libertà di cattura

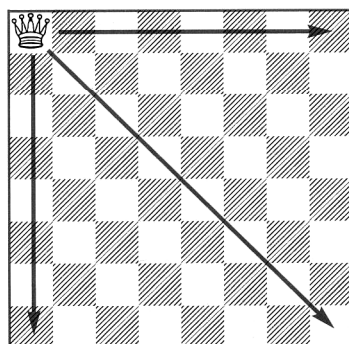
Negli scacchi ogni pezzo può prendere (o catturare) qualsiasi pezzo avversario, escluso il Re. Tieni presente che quando puoi catturare un pezzo del tuo avversario non sei obbligato a farlo, puoi anche scegliere una mossa normale.

## 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.

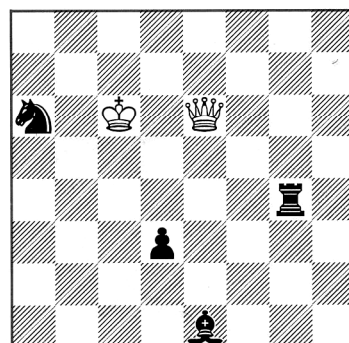


**Esercizio** – Metti la Donna nella casella d'angolo. Conta tutte le caselle in cui puoi muoverla.



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

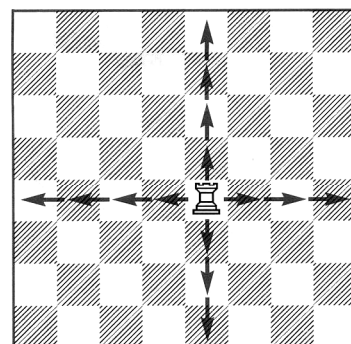
**Esercizio** – Quali pezzi può catturare la Donna bianca?



**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.

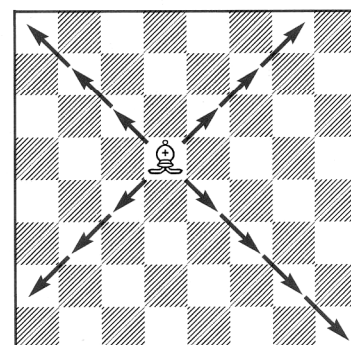
## La Torre

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.



## 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.

All'inizio della partita ogni giocatore dispone di un Alfiere che si muove sulle caselle nere e uno che si muove lungo le caselle bianche, rimanendo 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.