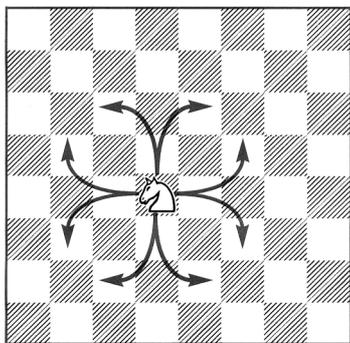




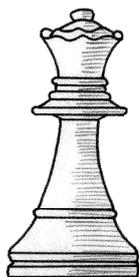
Il Cavallo

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.

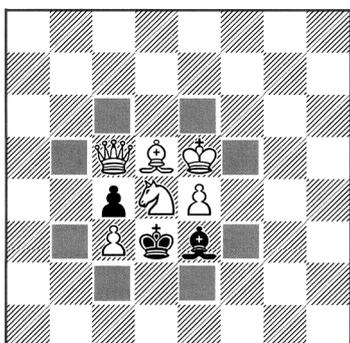


Si può anche dire che il Cavallo, quando muove, fa prima un passo di Torre e poi un passo di Alfiere.

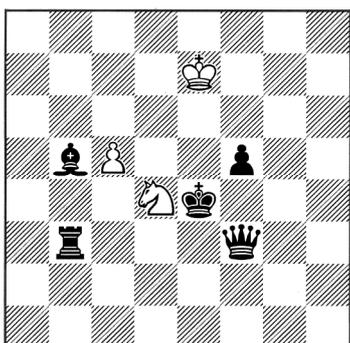
Il Cavallo è l'unico pezzo che può scavalcare gli altri pezzi, sia quelli del suo colore che quelli dell'avversario.



Donna



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



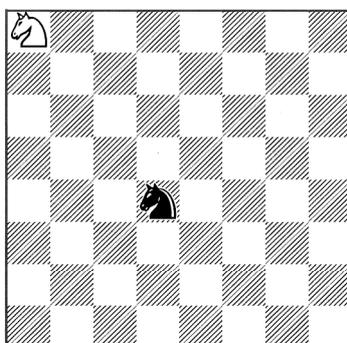
Come tutti gli altri pezzi, un Ca-

vallo può catturare un avversario che si trova nella sua casella di arrivo. In questa posizione il Cavallo può catturare uno dei seguenti pezzi neri: Donna, Pedone, Alfiere, Torre.

Hai notato che il Cavallo, muovendo, arriva sempre su una casella di colore opposto a quella di partenza? Da una casella bianca salta in una nera, e viceversa.

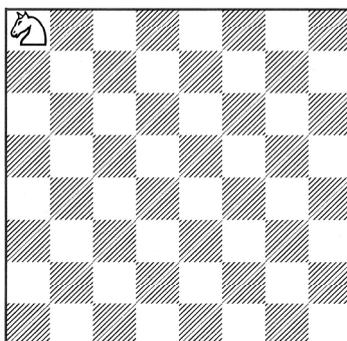
Esercitati sulla mossa del Cavallo tenendo presente quest'ultima osservazione. Così sarà più facile.

Esercizio – 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.

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



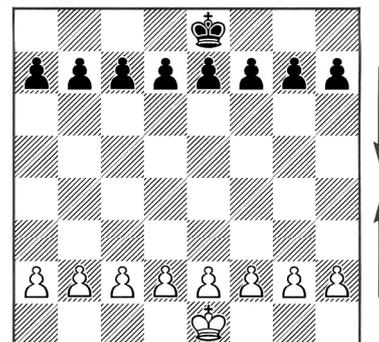
Risposta – Il numero minimo è di 6 mosse. I percorsi possibili sono svariati, prova da solo a trovarne almeno tre.

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.

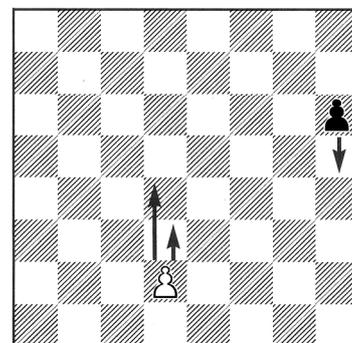
A differenza di tutti gli altri pezzi, i Pedoni muovono solo in avanti. Perciò i Pedoni bianchi nella figura muoveranno verso l'alto e quelli neri verso il basso.



Tieni presente che nei libri e nelle riviste 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.

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.

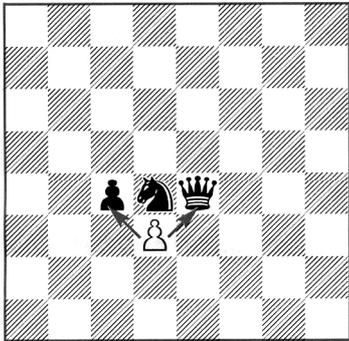


Il Pedone bianco può scegliere se avanzare di un passo o di due, perché si trova nella sua casella iniziale. Il Pedone nero, invece, può soltanto avanzare di una casella.

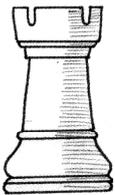
Il Pedone può catturare i pezzi av-



versari, 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.

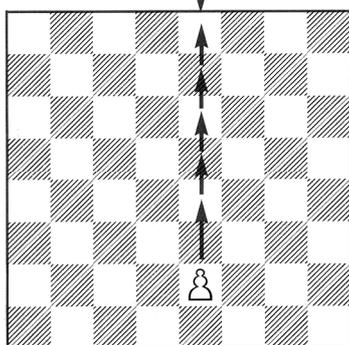


Il Pedone bianco può catturare la Donna o il Pedone avversari, ma non il Cavallo che sbarrò il suo cammino. Se la mossa toccasse al Nero, il Pedone nero potrebbe catturare quello bianco, oppure proseguire la sua marcia in avanti.



Torre

Che cosa succede al Pedone quando arriva in fondo alla scacchiera e non può più proseguire la sua marcia? Poiché è riuscito a raggiungere questo traguardo sfuggendo alle minacce dei pezzi avversari (e magari catturandone lungo il tragitto) riceve una meritata ricompensa: si trasforma in un qualsiasi altro pezzo del suo stesso colore, escluso il Re.



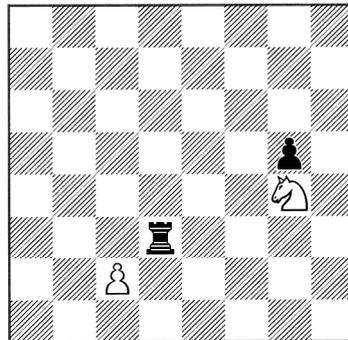
Il Pedone è l'unico pezzo degli scacchi che non può tornare indietro. Inoltre è l'unico che muove in un modo e cattura in un altro.

Il Pedone è anche l'unico pezzo che può trasformarsi in un altro, con la Promozione.

Il giocatore toglie il Pedone dalla scacchiera e al suo posto mette una Donna, un Cavallo, un Alfiere o una Torre. Di solito viene scelta la Donna perché è il pezzo più forte.

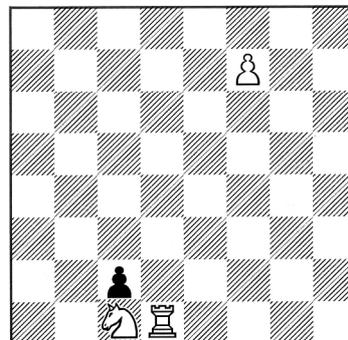
Dopo una lunga marcia il Pedone bianco è giunto alla «promozione». Promozione è la parola precisa con cui indichiamo questa mossa speciale. Ricorda che il giocatore può porre al posto del Pedone uno qualsiasi dei pezzi, anche se tutti quelli dello stesso tipo sono ancora in gioco. Così può capitare di avere anche due Donne, magari addirittura tre!

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



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

Esercizio – Il Pedone bianco può promuovere? E quello nero?



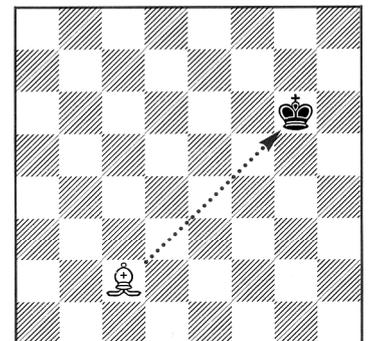
Risposta – Il Pedone bianco può promuovere compiendo l'ultimo passo in avanti. Anche quello nero può promuovere, perché catturando la Torre bianca arriva in fondo al suo cammino.

Scacco al Re e Scacco Matto

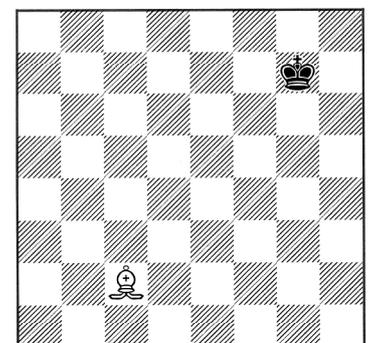
Ora che hai imparato a muovere tutti i pezzi, vediamo cosa devi fare per vincere una partita. Negli scacchi tutto dipende dal Re. Catturare tutti gli altri pezzi dell'avversario può servire soltanto ad indebolire il suo schieramento, ma finché non obblighiamo alla resa «Sua Maestà», il gioco continua e può anche riservare delle sorprese.

Lo Scacco al Re

Quando un pezzo attacca il Re avversario si dice che è: «Scacco al Re».



Ecco un esempio di Scacco al Re: l'Alfiere bianco minaccia il Re nero. Questi deve assolutamente sfuggire dalla cattura. In questo caso bisogna muovere il Re su una casella fuori dalla diagonale dell'Alfiere, come nella figura che segue, e la partita prosegue normalmente.

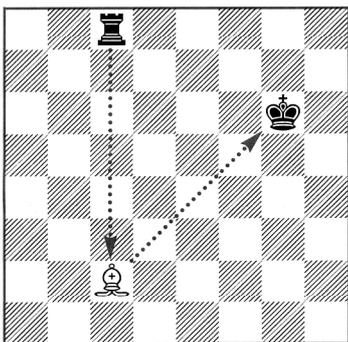


Fino a quando il Re ha una possibilità di salvezza la partita deve continuare. Non è permesso catturare il Re se, per distrazione, l'avversario non si è accorto dello Scacco. Per



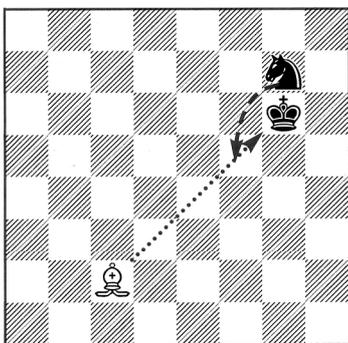
questo molti giocatori dicono sempre: «Scacco!» quando con una loro mossa attaccano il Re nemico. Così l'avversario sa che deve difendersi, e lo può fare in tre modi diversi.

Hai già visto il modo più semplice, che consiste nello spostare il Re. Un altro sistema, spesso più conveniente, consiste nel catturare il pezzo avversario che ha dato lo «Scacco».



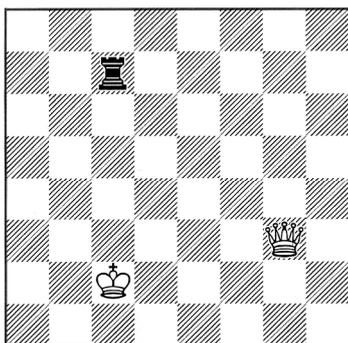
La Torre nera può catturare l'Alfiere che dà Scacco al Re.

Il terzo modo è quello di parare lo Scacco frapponendo un altro pezzo.



Il Cavallo nero protegge il suo Re sbarrando la traiettoria dell'Alfiere.

Esercizio – In quali modi il Bianco può difendersi dallo Scacco?

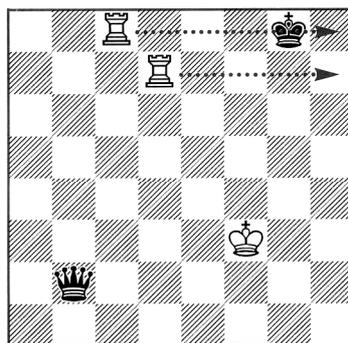


Risposta – In tre diversi modi, a

sua scelta: 1) sposta il Re dalla traiettoria della Torre; 2) la Donna bianca cattura la Torre; 3) la Donna bianca si mette davanti al Re, proteggendolo.

Lo Scacco Matto

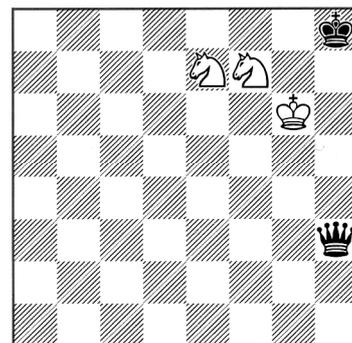
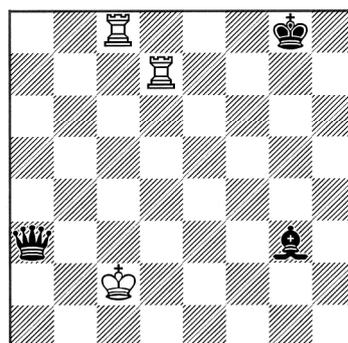
Cosa succede se il Re non ha alcun modo di sfuggire allo «Scacco»? Se non c'è nessuna difesa possibile? In tal caso il Re subisce lo «Scacco Matto», ciò significa che ogni mossa è inutile, non c'è via di salvezza.



In questo caso, il Re nero non ha via di scampo e la partita è finita. Ha vinto chi ha dato lo «Scacco matto» e ha perso chi è costretto a dichiarare la resa del proprio Re.

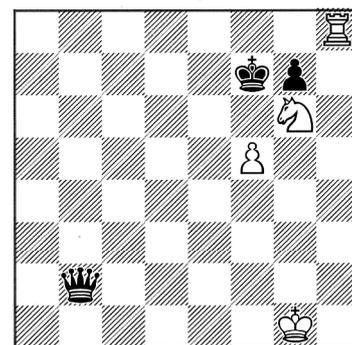
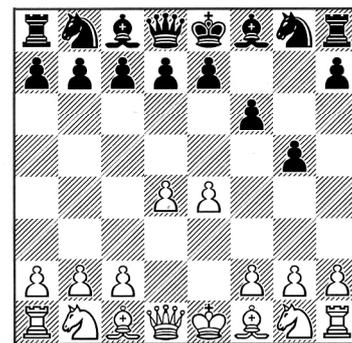
Trovare la mossa che dà lo Scacco Matto, cioè la vittoria della partita, non è sempre facile. Anche un solo Pedone può dare Scacco Matto. A volte la soluzione è davvero imprevedibile, perciò bisogna allenarsi, ed imparare ad usare la fantasia.

Esercizio – In una di queste due posizioni il Nero ha perso per Scacco Matto, nell'altra può ancora difendersi. Sai dire in quale delle due non è Scacco Matto e indicare la mossa difensiva del Nero?



Risposta – Nella prima posizione la Donna nera può parare lo Scacco, frapponendosi tra il Re e la Torre, quindi è solo Scacco al Re e la partita continua. Nella seconda posizione i Cavalli ed il Re bianchi non lasciano scampo al Re nero: è Scacco Matto e il Bianco ha vinto la partita.

Esercizio – Nelle posizioni che seguono il Bianco con una sola mossa può dare Scacco Matto. Come?



Risposta – Ecco i due schemi di Scacco Matto, dopo la mossa del Bianco.

