



BREVI NOTE SUL GIOCO DEGLI SCACCHI: IL MOVIMENTO DEI PEZZI

a cura di Marco Maurizio
Istruttore SNAQ della Federazione Scacchistica Italiana



BREVI NOTE SUL GIOCO DEGLI SCACCHI: IL MOVIMENTO DEI PEZZI

Negli Scacchi ogni pezzo ha un suo movimento proprio, ma non possono oltrepassare (saltare) i pezzi avversari.

L'unica eccezione a questa regola è il Cavallo, che per questo motivo è spesso decisivo nelle posizioni bloccate o con scarse possibilità di movimento. Un pezzo può eliminare un pezzo avversario occupandone la casa e togliendolo dalla scacchiera. Si dice in questo caso che si ha *catturato* (o, più popolarmente, *mangiato*) un pezzo dell'avversario.

La partita viene sempre iniziata dal giocatore che conduce i pezzi bianchi.

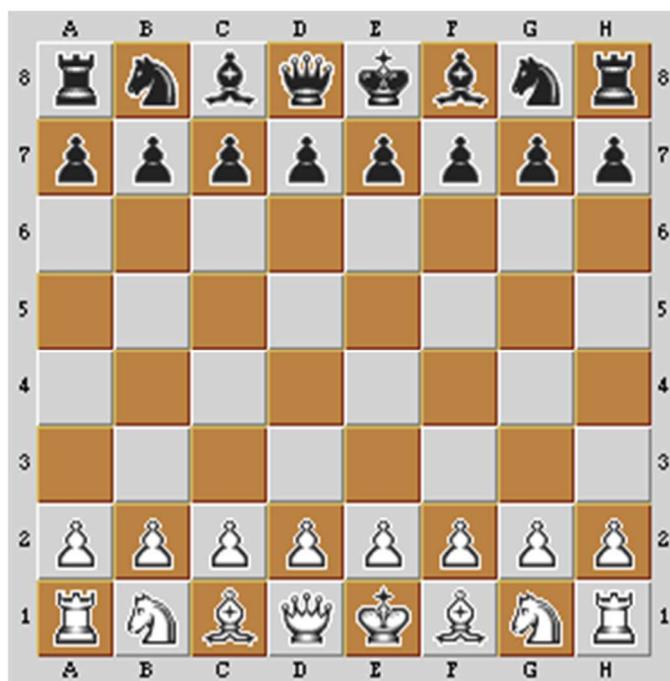
I due giocatori dispongono inizialmente di pari forze, cioè di 16 pezzi a testa divisi in:

- 1 Re
- 1 Donna (o Regina)
- 2 Torri
- 2 Alfieri
- 2 Cavalli
- 8 Pedoni

I pezzi vanno disposti sulla scacchiera come mostrato nel diagramma, facendo attenzione ad una elementare regola pratica:

"La Donna va nella casa del proprio colore".

In altre parole la Donna bianca va nella casa *d1*, che è chiara, mentre la Donna nera va nella casa *d8*, che è scura (i principianti di solito fanno il contrario).





IL MOVIMENTO DEL RE

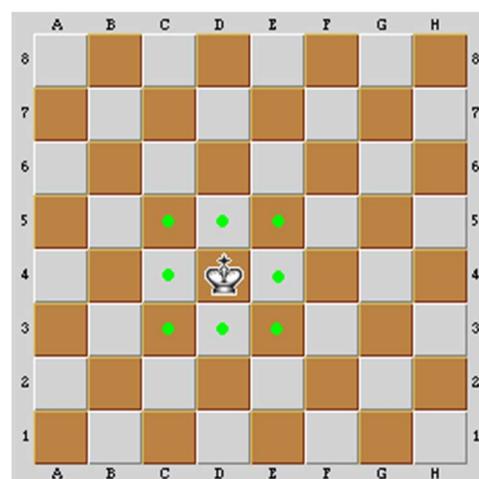
Il Re è il pezzo più importante dello schieramento, dato che perderlo significa automaticamente essere sconfitti.

In genere si riconosce subito dagli altri pezzi perché alla sua sommità porta una croce.

Il Re si muove di una casa alla volta in una qualunque direzione, tranne durante l'arrocco, quando può muoversi di due case in un colpo solo.

I movimenti possibili del Re sono evidenziati nel diagramma tramite segnalini verdi:

Il Re non può attraversare in alcun momento della partita le case che sono sotto il tiro di pezzi avversari.



IL MOVIMENTO DELLA DONNA

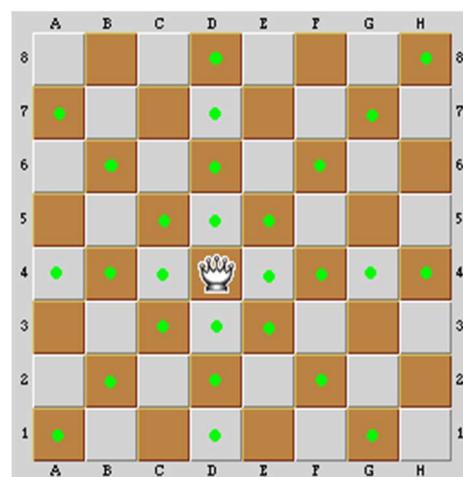
La Donna si sposta come il Re, ma può farlo di quante case il giocatore desidera.

In altre parole questo pezzo può muoversi a piacimento o lungo una colonna, o lungo una traversa, o lungo una diagonale, purchè tali linee comprendano la casa di partenza, come mostrato nella figura.

La Donna può muoversi sempre e solo in linea retta.

Confrontando il campo d'azione della Donna con quello degli altri pezzi, dal grande numero di case controllate si capisce facilmente che è il pezzo più forte sulla scacchiera.

In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo della Donna è 10.





IL MOVIMENTO DELLA TORRE

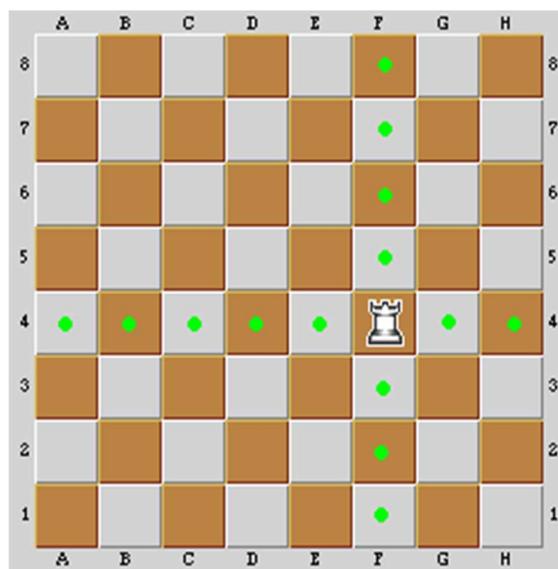
La Torre si sposta come la [Donna](#), eccetto i movimenti in diagonale.

In altre parole la Torre può muoversi a piacimento solamente lungo colonne o traverse

Dopo la [Donna](#), la Torre è il pezzo più potente degli scacchi.

Infatti, come tale pezzo, ha una lunga gittata e quindi può colpire da lontano, inoltre ha libero accesso sia alle case chiare che a quelle scure.

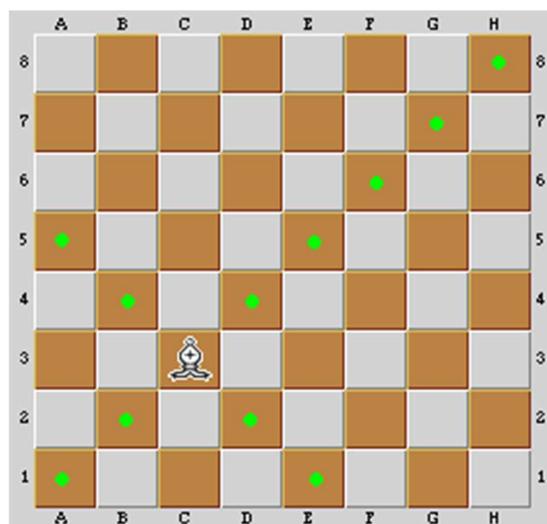
La Donna e la Torre per questo motivo sono denominate *figure pesanti*. In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo della Torre è 5.



IL MOVIMENTO DELL' ALFIERE

L'Alfiere si muove lungo le diagonali, di quante case si vuole, ma sempre e solo in linea retta, come disegnato nel diagramma. Ogni giocatore, per tale motivo, ha due Alfieri: uno si muove lungo le diagonali scure, l'altro lungo quelle chiare. L'Alfiere risulta un pezzo molto agile e dalla lunga gittata se la posizione è aperta e con relativamente pochi [Pedoni](#). In posizioni chiuse e bloccate da molti Pedoni questa figura perde invece molti dei suoi vantaggi. Comunque un Alfiere può muoversi solo sulle case di un unico colore, quindi è meno potente della [Torre](#).

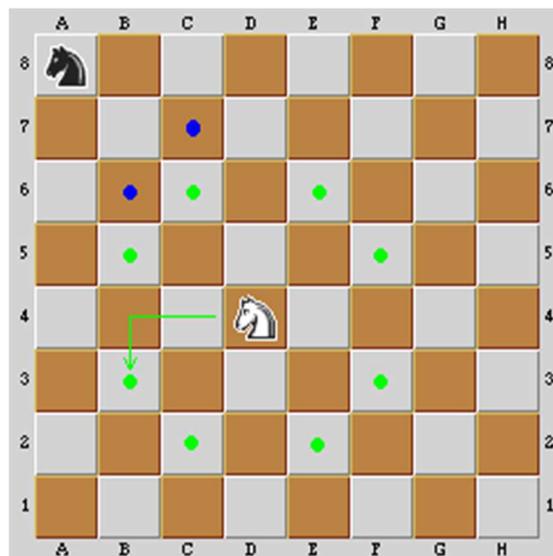
In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo dell'Alfiere è 3.





IL MOVIMENTO DEL CAVALLO

Il Cavallo è il pezzo più caratteristico degli scacchi, dato che ha un movimento molto particolare, nonché la possibilità di saltare pezzi del proprio schieramento e di quello avversario. In parole semplici il Cavallo si muove spostandosi di una casa come la [Torre](#) e poi di una casa come l'[Alfiere](#), in modo da fare una specie di movimento ad L, cioè senza tornare indietro. L'insolito modo di muoversi del Cavallo spesso è fonte di amare sorprese per chi sottovaluta la potenza di questa figura degli scacchi. Il Cavallo, pur essendo un pezzo a corta gittata, ha l'indubbio pregio di poter saltare qualunque altro pezzo.



In parecchi casi questa particolarità può risultare decisiva per l'esito della partita. Saper usare bene i Cavalli è uno dei requisiti essenziali per diventare buoni scacchisti.

Nel diagramma vediamo il Cavallo bianco in *d4* che può muovere in ben 8 posizioni diverse, evidenziate da un segnalino verde: sono le case *c2*, *e2*, *b3*, *f3*, *b5*, *f5*, *c6* e *d6*. In pratica per spostare il **Cavallo bianco** dalla casa *d4* alla casa *b3* si deve spostare il pezzo con un movimento di [Torre](#) da *d4* a *c4*, poi, sempre durante la stessa mossa, con un movimento di [Alfiere](#) da *c4* a *b3*, senza tornare indietro, cioè svoltando in questo caso a sinistra rispetto alla direzione di provenienza.

Può essere tuttavia più facile ricordare il **movimento ad L** risultante, evidenziato nel diagramma da una linea verde con freccia. Il **Cavallo nero** in *a8* può invece andare solo nelle case *b6* e *c7* (individuate nel diagramma medesimo con un segnalino blu).

In partita ricordatevi quindi di muovere i Cavalli preferibilmente verso il centro della scacchiera, da dove possono spaziare in più direzioni. Il Cavallo esprime il meglio di sé nelle posizioni chiuse e con molti pezzi sulla scacchiera, mentre la sua potenza diminuisce notevolmente nelle posizioni aperte e molto dinamiche. In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo del Cavallo è 3.



IL MOVIMENTO DEI PEDONI

Il Pedone spostarsi si muove in un certo modo, mentre per mangiare si muove in tutt'altra maniera. Il Pedone può muoversi solamente in avanti.

Esso in genere si sposta di una sola casa alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi anche di due case in un colpo solo.

Invece per catturare un pezzo avversario si muove in diagonale solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.

I movimenti consentiti al Pedone sono visualizzati nella figura, dove il segnalino verde indica una mossa di semplice spostamento, quello giallo una mossa di cattura.

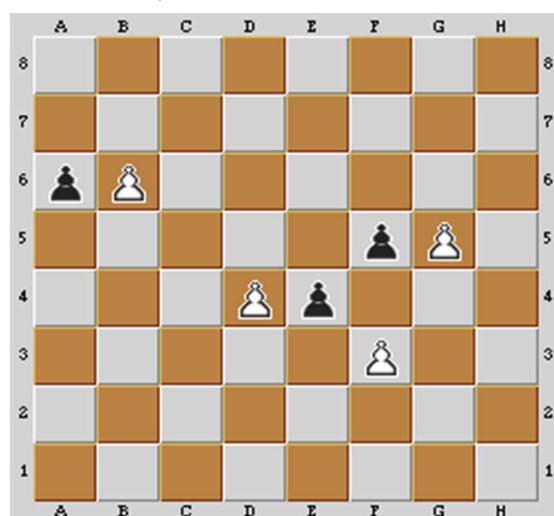
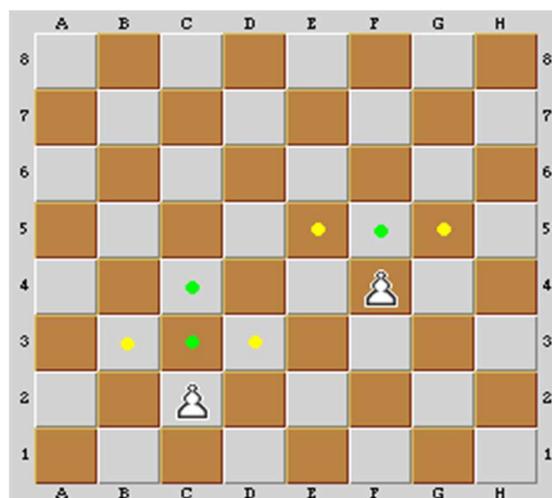
Quando un Pedone raggiunge il fondo della scacchiera, cioè l'ultima traversa, ha il diritto (e il dovere!) di **essere promosso** in un qualunque altro pezzo, in genere la [Donna](#) perché è il pezzo più mobile e potente.

Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti.

Si tratta della **presa al varco**, detta anche **presa en passant**.

E' l'unico caso negli scacchi in cui un pezzo può mangiarne un altro senza occuparne la sua casa.

La presa al varco si può compiere soltanto quando un Pedone avversario ne affianca uno nostro uscendo di **due** case dalla fila di partenza. In tal caso il nostro Pedone può mangiarlo collocandosi nella casa posta alle sue spalle. La presa al varco





va effettuata subito dopo l'affiancamento, altrimenti alla mossa successiva si perde il diritto di farla.

L' ARROCCO

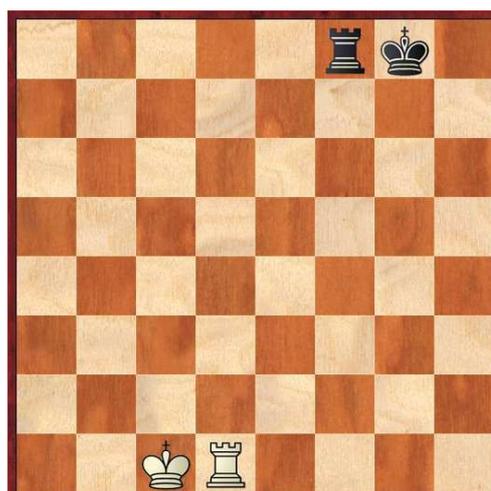
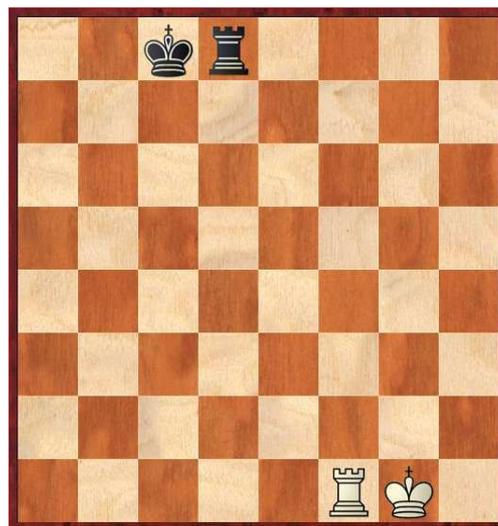
L'arrocco è l'**unica** mossa degli scacchi in cui un giocatore può muovere due suoi propri pezzi in un colpo solo.

Tale mossa coinvolge solo il [Re](#) e una delle due [Torri](#), inoltre può essere effettuata solo **una** volta in tutta la partita. Ecco le condizioni necessarie per poter effettuare l'arrocco:

- Il Re non deve mai essere stato mosso prima durante la partita;
- La Torre coinvolta nell'arrocco non deve mai essere stata spostata prima durante la partita;
- Il Re al momento di effettuare l'arrocco non deve essere sotto scacco (cioè situato in una casa sottoposta al tiro avversario);
- Il Re durante il movimento dell'arrocco non deve attraversare case sotto scacco. Anche la casa d'arrivo non deve essere sotto scacco;
- Fra il Re e la Torre non ci devono essere altri pezzi, né amici né avversari.

Il movimento dell'arrocco viene effettuato con la seguente importante regola:

"Il Re si sposta di due case verso la Torre e quest'ultima gli si mette a fianco dall'altra parte".





LO SCOPO DEL GIOCO DEGLI SCACCHI

In questa diapositiva sono spiegate le regole che fissano i casi di vittoria e di pareggio in una partita a scacchi.

La vittoria

L'obiettivo del giocatore è quello di battere l'avversario dando *scacco matto* al suo [Re](#). Questo accade quando il Re nemico si trova sotto scacco, cioè sotto il tiro di uno o più pezzi del giocatore, e non gli è possibile spostarsi in altre case, perché bloccate o anch'esse sotto scacco, o parare lo scacco in altra maniera, come per esempio mangiando il pezzo che sta dando scacco con una qualunque figura del proprio schieramento o interponendo una di esse lungo la linea del pezzo che gli sta dando scacco.

E' da sottolineare il fatto che se si ha il proprio Re sotto scacco bisogna **obbligatoriamente** cercare di parare lo scacco avversario, catturando il pezzo che sta dando scacco, spostando il Re o interponendo un altro pezzo lungo la linea da cui arriva lo scacco. Se non ci sono mosse per parare lo scacco si ha perso la partita per scacco matto. Naturalmente non è necessario che una partita prosegua fino allo scacco matto, dato che è concesso che un giocatore che si trova in netta inferiorità di pezzi o di posizione abbia la possibilità di abbandonare la partita prima della sua logica conclusione. Si dice in questo caso che l'avversario vince la partita per *abbandono* dell'altro giocatore.

La patta

Negli scacchi esiste anche il risultato di parità, detto *patta*.

Può avvenire per cinque motivi:

- I due giocatori si accordano per interrompere e concludere la partita con un risultato di parità, perché magari si sono accorti che nessuno dei due riesce a battere l'altro. Si dice in questo caso che la partita è terminata patta per *accordo*;
- Entrambi i giocatori restano con pochissimi pezzi, non sufficienti a dare scacco matto all'avversario. Si dice in questo caso che la partita è finita con una patta *teorica*;
- Una certa posizione si è ripetuta per tre volte, anche non di seguito, sulla scacchiera. Si dice in tal caso che la partita è terminata patta per *ripetizione di mosse*;
- Uno dei due giocatori non può più muovere legalmente alcun pezzo, pur non avendo il proprio Re sotto scacco. Si dice in questo caso che la partita è finita con una patta per *stallo*;



- Durante la partita sono state effettuate 50 mosse consecutive senza che ci sia stata una cattura o che sia stato mosso un Pedone. In questo caso si dice che la partita è terminata patta per la *regola delle 50 mosse*.

SCACCOMATTO

Per ogni sottodiagramma, ovviamente, si immagina che non ci siano altri pezzi sulla parte rimanente della scacchiera. Partendo dal sottodiagramma in alto a sinistra vediamo subito che il Nero ha subito uno scacco matto.

Infatti il Re nero in *b8* sta subendo uno scacco da parte della [Torre](#) bianca in *a8* e non può scappare e non può nemmeno mangiare tale Torre, perché se lo facesse finirebbe sotto lo scacco dell'[Alfiere](#) bianco posto in *c6*.



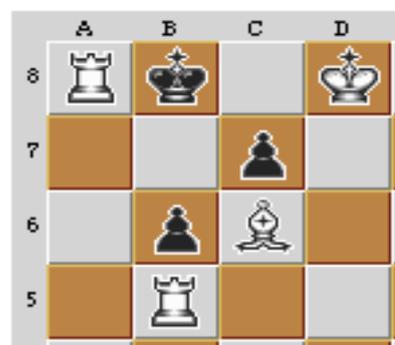
Nel sottodiagramma, si vede un altro scacco matto, dove il Re bianco con l'aiuto dei suoi due [Cavalli](#) ha intrappolato in *h8* il Re nero.

Il pezzo che sta dando lo scacco matto è in questo caso il Cavallo in *g6*.

Nel sottodiagramma è invece il Nero a dare scacco matto al Bianco.

Il pezzo che sta dando scacco matto è l'Alfiere nero in *g2*.

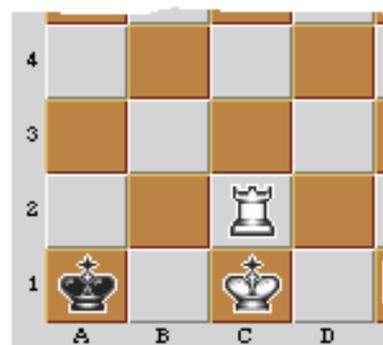
Il Re bianco non può mangiarlo perché finirebbe sotto lo scacco del Re nero, non può andare in *g1* per lo stesso motivo, non può andare in *h2* perché tale casa è sotto scacco da parte del [Pedone](#) nero posto in *g3*, e infine non può eliminare l'Alfiere nero che sta dando scacco mangiandolo col suo Alfiere posto in *h3* perché se lo facesse il Re bianco finirebbe sotto lo scacco della Torre nera in *h4* (la mossa sarebbe pertanto illegale).





STALLO

- Per ogni sottodiagramma, ovviamente, si immagina che non ci siano altri pezzi sulla parte rimanente della scacchiera. Nell'ultimo sottodiagramma, supponiamo che sia il Nero a muovere. Si vede facilmente che il Re nero, unico pezzo rimasto al Nero, non può muoversi da nessuna parte perché finirebbe sotto lo scacco o del Re bianco o della Torre bianca. Tuttavia il Re nero attualmente non è sotto scacco nella casa *a1*, quindi non si tratta di una posizione di scacco matto, bensì di una posizione di stallo, cioè la partita è terminata pari.
- I principianti nel tentativo di dare scacco matto all'avversario, pur essendo magari in netto vantaggio, nella foga del gioco spesso e volentieri non si accorgono di tale eventualità, regalando in tal modo un insperato pareggio all'altro.



Ma anche la consultazione di siti internet quali:

- ["http://www.scacchi.qnet.it"](http://www.scacchi.qnet.it)
- ["http://www.directory-blu.com"](http://www.directory-blu.com)
- ["http://www.chesstempo.com"](http://www.chesstempo.com).