

## LE REGOLE ESSENZIALI DEL GIOCO DEGLI SCACCHI

*Questo promemoria risolve i dubbi più frequenti riguardo le regole degli scacchi. E' stato preparato in funzione di una lezione da tenere con l'ausilio della scacchiera murale, ma puoi anche usarlo per lo studio personale. Se soffri per la mancanza di immagini, ne troverai in abbondanza sul sito web <http://molfettascacchi.altervista.org>.*

**SCACCHIERA.** Per giocare a scacchi occorrono due giocatori, 32 pezzi ed una scacchiera. Sulla scacchiera ci sono 64 caselle quadrate, ordinate su 8 colonne verticali e 8 traverse orizzontali. Le caselle dello stesso colore formano 26 linee oblique chiamate diagonali. La scacchiera va orientata in modo tale che la casella in basso a destra sia bianca.

**MOSSE.** Un giocatore muove i pezzi bianchi e l'altro i pezzi neri. Una mossa consiste nello spostare un solo pezzo da una casella ad un'altra. La **prima** mossa spetta sempre al Bianco. Dopo che il Bianco ha mosso un suo pezzo, tocca al Nero muoverne uno dei suoi, poi al Bianco, poi di nuovo al Nero, ecc. Non si possono mai mettere due pezzi sulla stessa casella.

**RE.** Il pezzo con la croce in testa è il Re. Si può muovere di una sola casella in tutte le direzioni, comprese le diagonali; in tutto sono otto direzioni. Nessun pezzo può mai andare in una casella se questa è già occupata da un pezzo dello stesso colore. Quindi, se il Re è circondato in tutte le direzioni da pezzi dello stesso colore, non si può muovere.

**CATTURE.** Si può invece andare in una casella occupata da un pezzo di colore opposto; quest'ultimo viene eliminato per sempre dal gioco. Si dice che è stato "mangiato", oppure "catturato". **Il pezzo che mangia prende il posto del pezzo mangiato.** Qualsiasi pezzo può mangiare qualsiasi altro pezzo, non ci sono limitazioni al riguardo. Quando un pezzo è attaccato da un pezzo avversario, cioè può essere mangiato, si dice che è **in presa**.

**REGINA, TORRI E ALFIERI** si muovono in linea retta di quante caselle volete, con la condizione che **le caselle attraversate devono essere tutte vuote**. La Regina può muoversi in otto direzioni, come il Re. Le Torri si possono muovere solo in orizzontale o in verticale, cioè in quattro direzioni. Gli Alfieri si possono muovere nelle quattro direzioni diagonali.

**LA REGOLA PIU' IMPORTANTE.** **Non si può mai lasciare il proprio Re in presa.** Se, al termine di una vostra mossa, il vostro Re rimane in presa, significa che l'ultima mossa era irregolare. Altri esempi di mossa irregolare sono: muovere una Torre in diagonale, muovere il Re di tre caselle, ecc. Se, per sbaglio, è stata giocata una mossa irregolare, viene ritirata ed annullata. Se lo sbaglio non è stato scoperto subito ma solo in seguito, bisogna annullare e ritirare tutte le mosse da quella irregolare in poi.

**SCACCO.** Quando, al termine della vostra mossa, il Re avversario rimane in presa, potete annunciare: "Scacco!". L'avversario deve trovare una mossa che non lasci il Re in presa. Se questa mossa non esiste, la partita è terminata e voi avete vinto. In questo caso potete esclamare: "**Scacco Matto!**".

**STALLO.** Quando un giocatore, cui tocchi muovere, **non ha** il Re in presa e non ha a disposizione mosse regolari si verifica la situazione di “stallo”, uno dei tanti casi di **patta**. La partita termina immediatamente senza vincitori né vinti.

IL CAVALLO è l'unico pezzo che può saltare gli altri. Effettua un movimento a forma di L maiuscola, chiamato Salto di Cavallo. La L può essere formata da due passi in verticale ed uno in orizzontale, oppure da due passi orizzontali ed uno in verticale. Un Cavallo al centro della scacchiera può saltare in otto destinazioni diverse.

**DISPOSIZIONE INIZIALE DEI PEZZI.** Prima di iniziare la partita ogni giocatore pone i propri pezzi, esclusi i pedoni, sulla traversa più vicina a sé. Le Torri vanno nei due angoli, ai loro fianchi i Cavalli, al fianco di questi gli Alfieri, al centro Re e Regina. La Regina bianca va sulla casella bianca, la Regina nera sulla casella nera. Sulla seconda traversa si dispongono gli otto pedoni.

I **PEDONI** possono andare solo in avanti, al contrario degli altri pezzi che possono invece tornare sui propri passi. Un pedone di solito si muove **di una sola casella**. La direzione dipende da cosa vuole fare. Se non mangia, procede lungo la colonna su cui si trova. Se invece mangia, deve **avanzare** lungo una diagonale, a destra o a sinistra. Un pedone, se non è mai stato mosso in precedenza, se cioè si trova ancora sulla seconda traversa, ha anche una ulteriore possibilità: può avanzare di due passi, senza mangiare.

**PROMOZIONE.** Non appena un pedone arriva all'ultima traversa diventa Regina, Torre, Alfieri o Cavallo, a scelta del giocatore. Un giocatore può arrivare a possedere nove Regine.

*A questo punto **siete pronti per giocare** la vostra prima partita. Siccome non riuscirete a ricordarvi tutte queste regole, cercatevi un avversario esperto, così vi aiuterà lui. Le regole le assimilerete senza sforzo con un poco di pratica. Se volete trovare subito un avversario, telefonate all'Associazione Scacchistica Molfettese allo 080 335 11 65.*

**MOSSE SPECIALI.** L'**arrocco**, movimento simultaneo di Re e Torre, e la presa **en-passant**, effettuata da un pedone sulla quinta traversa, superano le regole precedenti. Non sono comunque mosse obbligatorie, quindi potete giocare anche senza conoscerle.

**ALTRI CASI DI PATTATA.** A parte lo stallo, la partita termina anche nei casi seguenti. **Insufficienza di Materiale:** restano in gioco solo i due Re, o solo Re e Cavalli, oppure solo Re e massimo un Alfieri per parte. **Ripetizione di Posizione:** la stessa posizione si ripete per tre volte, con la mossa sempre allo stesso giocatore. **50 Mosse:** entrambi i giocatori effettuano cinquanta mosse consecutive senza muovere pedoni e senza effettuare catture. **Accordo:** un giocatore, dopo aver mosso, propone di terminare la partita e l'altro accetta.

**CORRETTEZZA.** Quando si tocca un pezzo, si è tenuti a muoverlo se è il proprio o catturarlo se appartiene all'avversario. Quando la mano lascia il pezzo, non è più possibile cambiare la mossa, se regolare.