

Indice

La scacchiera	8
I pezzi	13
Il pedone	15
La Torre	21
L'Alfiere	24
La Donna	28
Il Cavallo	32
Il Re	40
Scacco	48
Scacco matto	49
Scrivere e leggere gli scacchi	54
L'arrocco	58
Scacco di scoperta	61
Scacco doppio	65
Copertura e scambio di pezzi	68
L'inchiodatura	77
Lo scacco matto	81
Matto con due Torri	81
Matto con la Donna	85
Matto con una Torre	89
L'apertura	99
Principi d'apertura	100
Il centro	101
Principi sul centro	102
Formazione pedonale	103
Principi sulla struttura pedonale	104
Errori d'apertura ed esempi	105
Finali	111
Principi sui finali	111
Zugzwang	113
La regola del quadrato	114

La scacchiera

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

La scacchiera è composta da 64 case alternativamente bianche e nere.

La scacchiera è posta in modo corretto se nell'angolo alla vostra destra si trova una casella bianca.

Ogni casella ha un nome. Con l'aiuto delle cifre e delle lettere ai bordi della scacchiera si possono definire con esattezza il nome delle case.

8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

Labels on the diagram: COLONNA (vertical), TRAVERSA (horizontal), DIAGONALE (diagonal).

Le linee orizzontali della scacchiera si chiamano "TRAVVERSE", p.e. prima traversa, seconda traversa ecc .

Le linee verticali della scacchiera si chiamano "COLONNE", p.e. colonna "a" , colonna "b" , colonna "c" ecc.

Le linee oblique della scacchiera si chiamano "DIAGONALI", p.e. diagonale "a1-a8" , diagonale "b1-h7" ecc.

8	A	LATERALI						A
7	LATERALI						LATERALI	
6								
5				CENTRO				
4								
3								
2	LATERALI						LATERALI	
1	A	LATERALI						A
	a	b	c	d	e	f	g	h

Le case sul bordo della scacchiera si chiamano case "LATERALI"

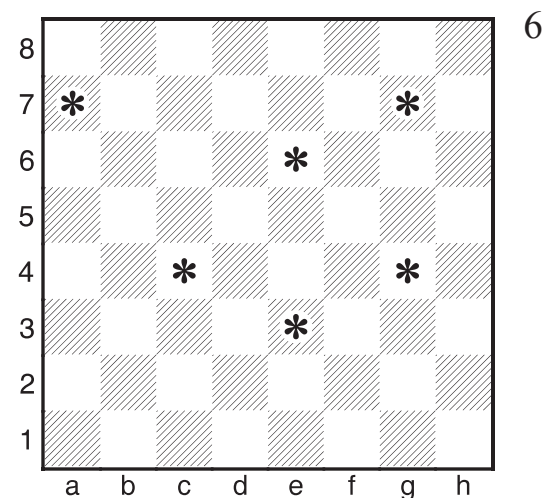
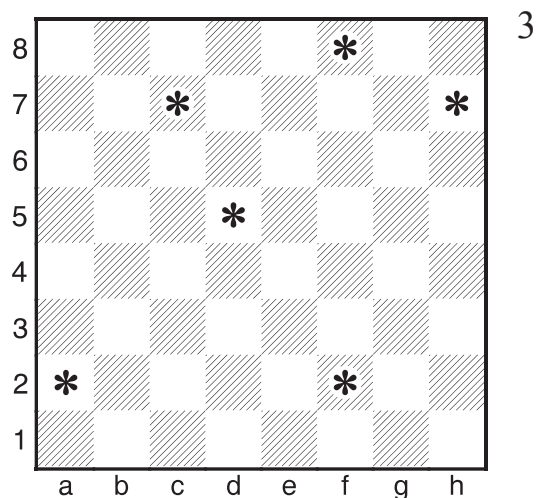
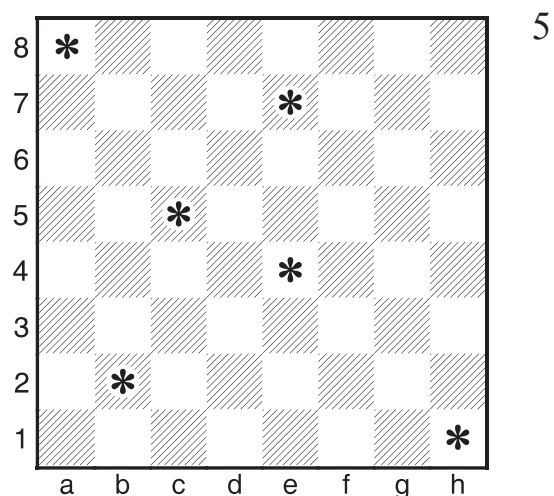
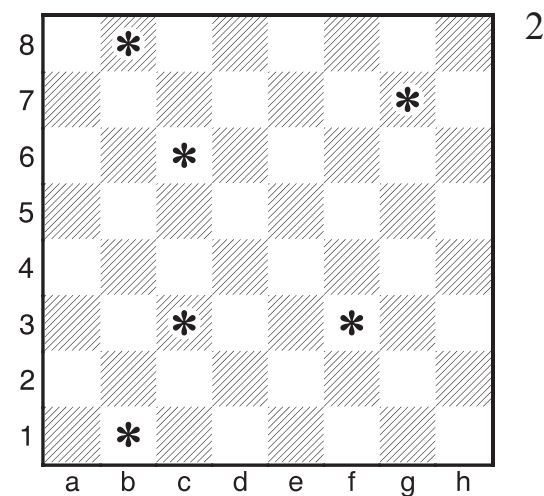
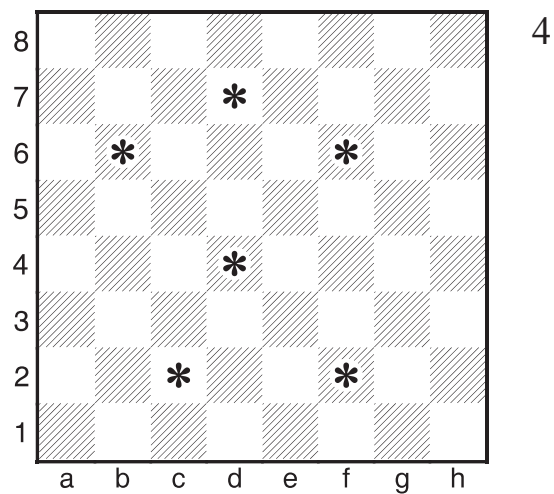
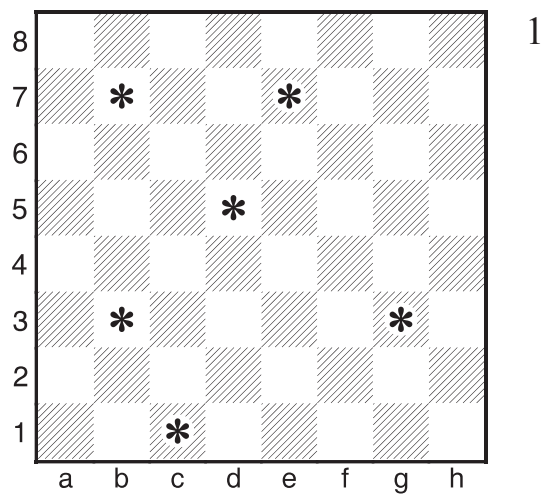
Le case negli angoli (a1, h1, a8, h8) si chiamano "ANGOLI".

Le quattro case nel centro della scacchiera costituiscono il "CENTRO". Si chiamano d4-d5-e4-e5.

Esercizio: 1

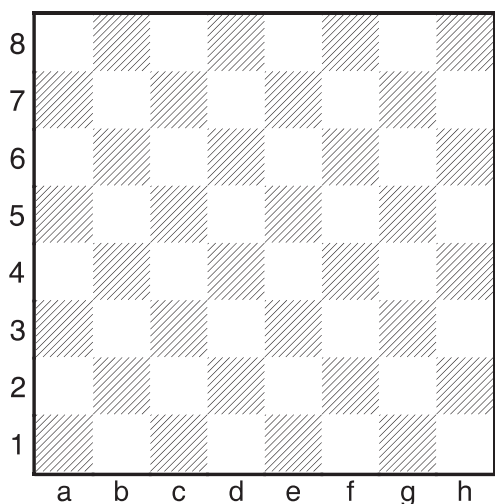
La scacchiera

Scrivi i nomi delle caselle marcate. Inizia dalla colonna "a",
da sinistra a destra.



Esercizio: 2

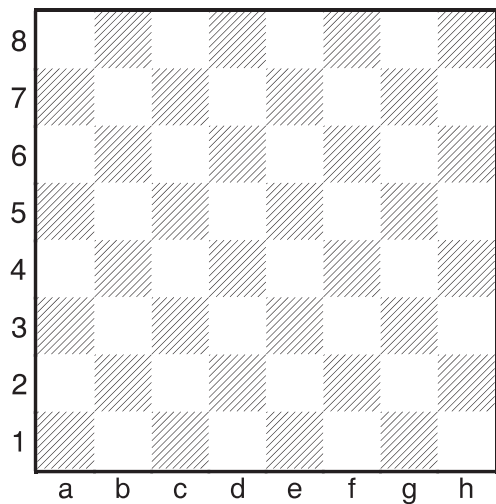
La scacchiera



1

Marca le case:

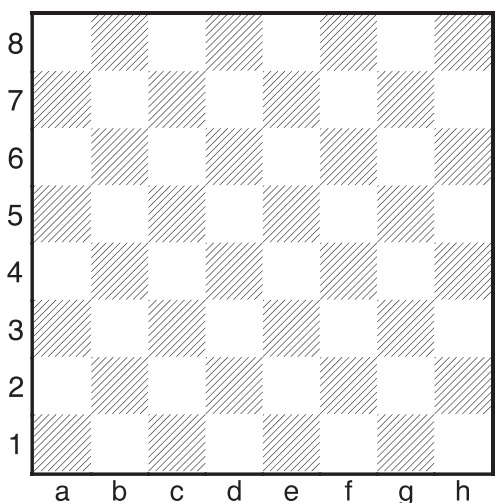
a6, b1, c4, d6, f7, g3, h4



4

Marca le case:

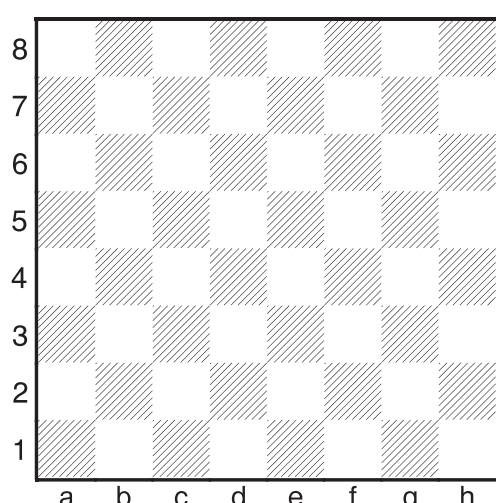
a4, b3, c7, d1, f2, g5, h6



2

Marca le case:

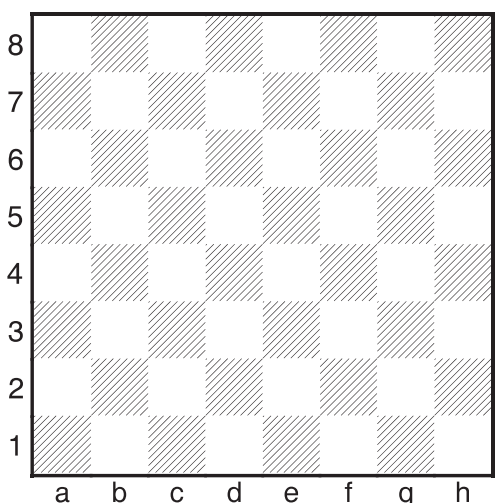
a7, b6, c8, d4, f5, g1, h7



5

Marca le case:

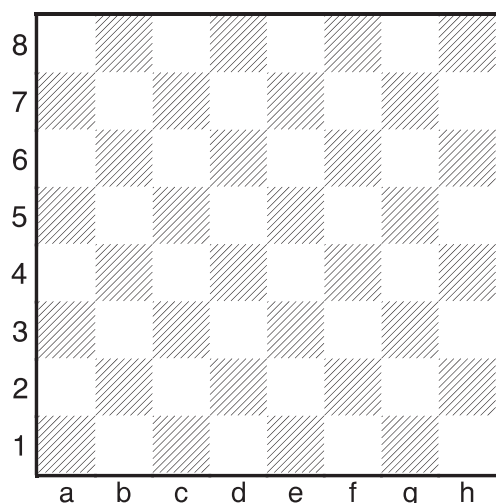
a5, b7, c3, d5, f3, g4, h5



3

Marca le case:

a3, b4, c5, d3, f6, g7, h3



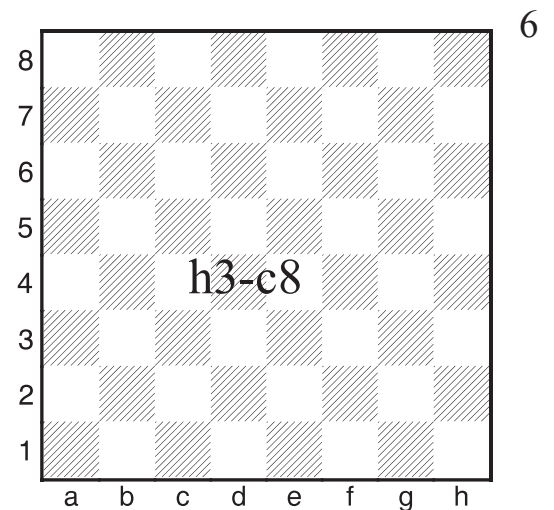
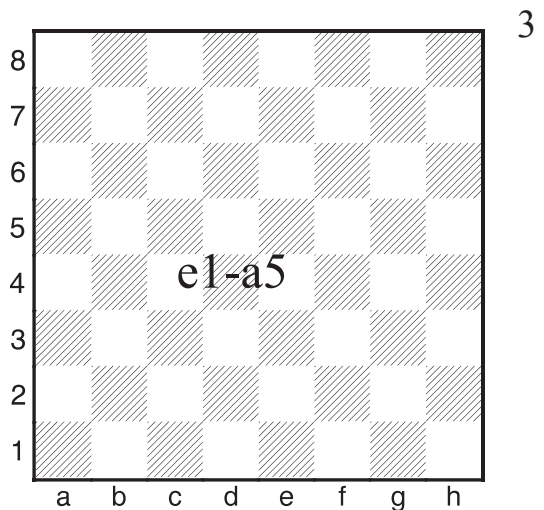
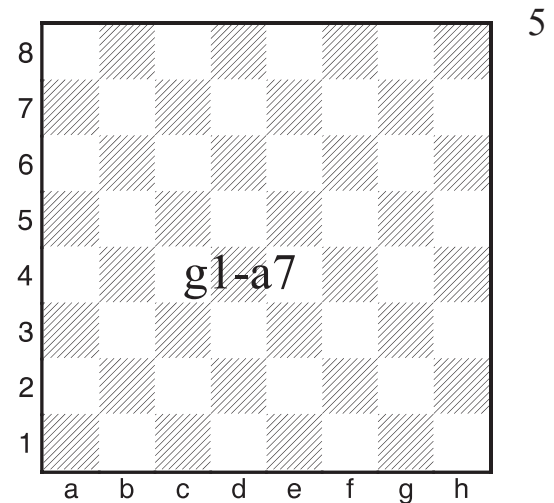
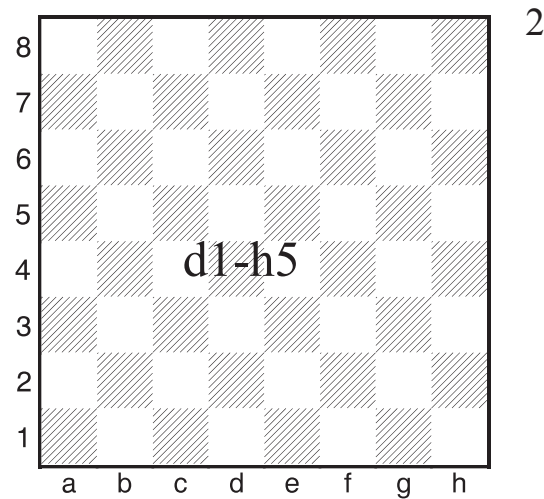
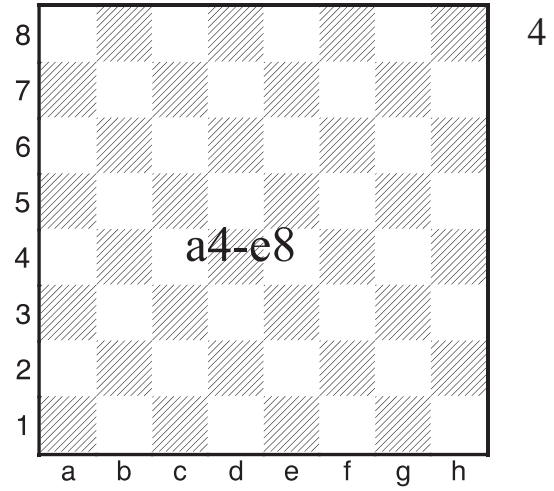
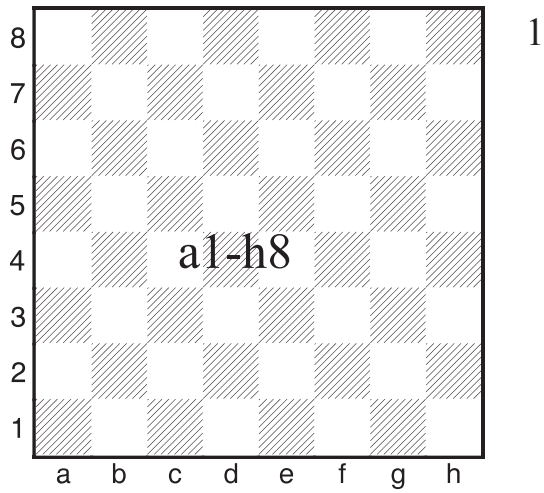
6

Marca le case:

a1, b5, c6, d8, f4, g2, h6

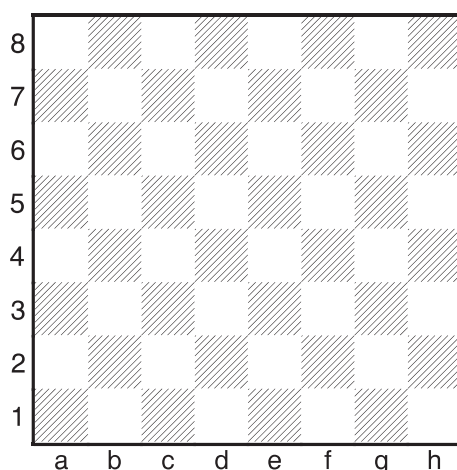
La scacchiera

Scrivi tutte le case delle seguenti diagonali:



Esercizio: 4

La scacchiera



Scrivi le case laterali dell'ottava traversa: _____

Scrivi le case laterali della sesta traversa: _____

Scrivi le case laterali della prima traversa: _____

Scrivi le case laterali della colonna a: _____

Scrivi le case laterali della colonna h: _____

Scrivi le case laterali della colonna e: _____

Scrivi il nome delle case d'angolo bianche: _____

Scrivi il nome delle case d'angolo nere: _____

Scrivi il nome delle case centrali: _____

Scrivi le case bianche della prima traversa: _____

Scrivi le case bianche della quarta traversa: _____

Scrivi le case bianche della settima traversa: _____

Scrivi le case bianche della seconda traversa: _____

Scrivi le case bianche della terza traversa: _____

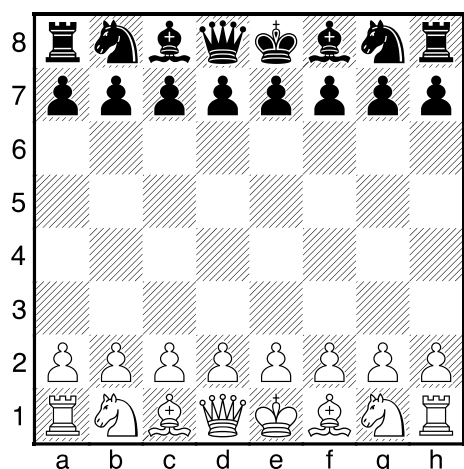
Scrivi le case bianche dell'ottava traversa: _____

Scrivi i nomi delle case pari della colonna a: _____

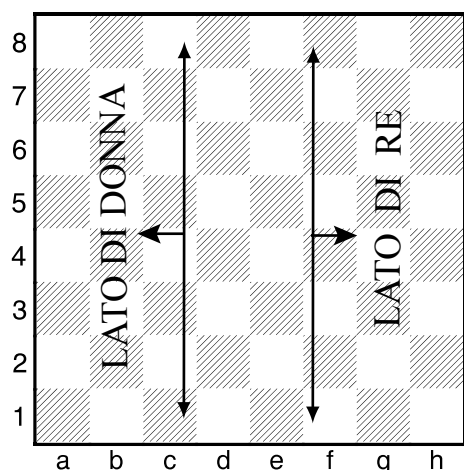
Scrivi i nomi delle case pari della colonna d: _____

Scrivi i nomi delle case pari della colonna f: _____













I pezzi



Ai due lati della scacchiera si confrontano due eserciti di uguale forza. Sono composti da 8 pezzi e 8 pedoni. Questa formazione è chiamata lo “Schieramento di partenza”.



Le colonne a - b - c compongono il LATO DI DONNA
Le colonne f - g - h compongono il LATO DI RE

PEZZI	NOTAZIONE	SIMBOLI	VALORE
Re	R	 	nessuno
Pedone	P	 	1
Alfiere	A	 	3
Cavallo	C	 	3
Torre	T	 	5
Donna	D	 	9

Il valore dei pezzi a lato annotato è un valore MEDIO.

Ricordati questi valori prima di prendere un pezzo avversario.

Il Re non ha valore dato che non può essere preso.

Esercizio: 5

I pezzi

Il Nero ha preso questi pezzi

Valore

Il Bianco ha preso questi pezzi

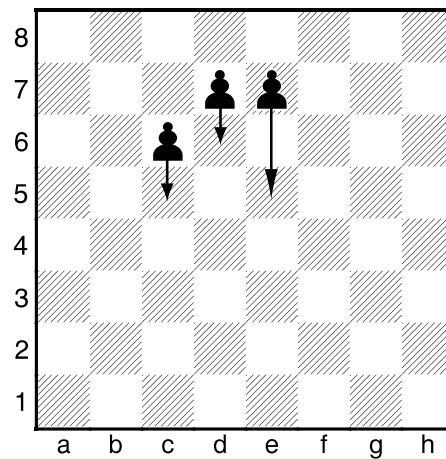
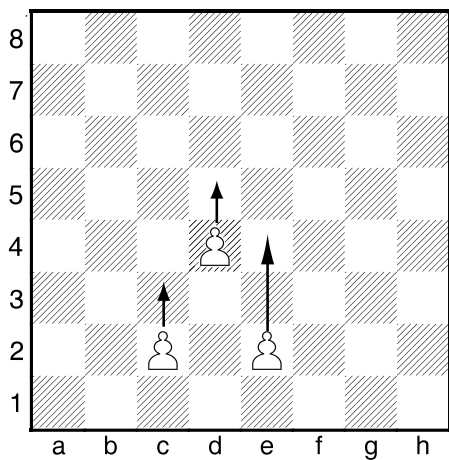
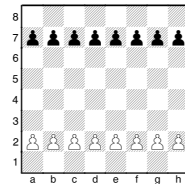
Valore

Chi sta meglio?

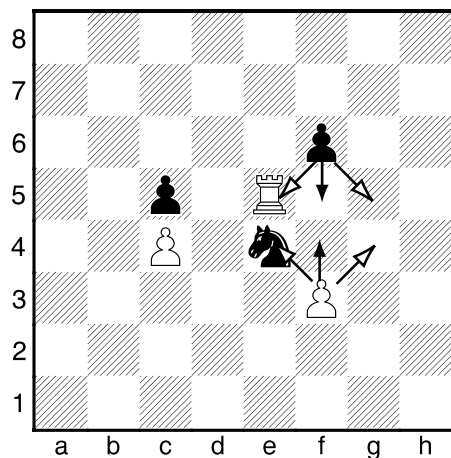


	2		3	Bianco
	3		3	=

Il pedone =  =

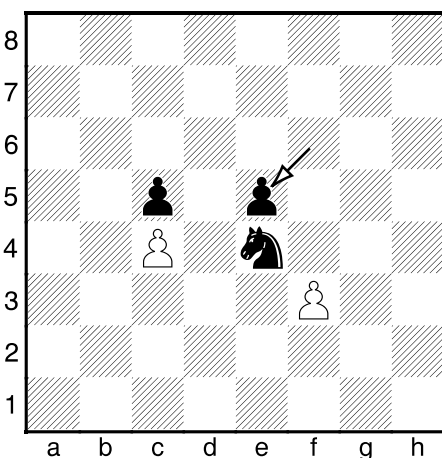


Il pedone muove di una casa per mossa e solamente in avanti; non può mai tornare indietro. Soltanto dalla sua casa di partenza può muovere una volta di due case (nota bene: la prima volta che un pedone muove può scegliere se muovere di una o di due case).



Se il suo cammino viene ostacolato da un pezzo non può continuare. Il pedone è “**bloccato**”. Il pedone può prendere solamente i pezzi che si trovano in diagonale davanti a lui. Di conseguenza il pedone **controlla** solamente le case che si trovano in diagonale davanti a lui.

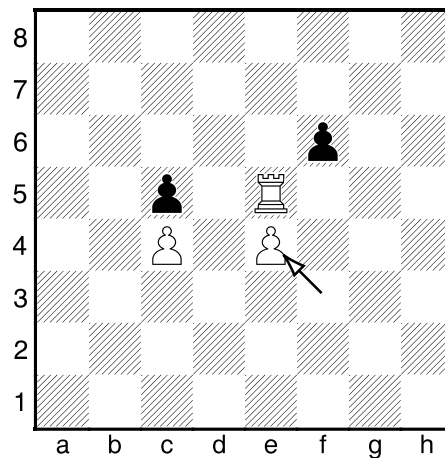
1...f6xe5



La presa si simboleggia con una x



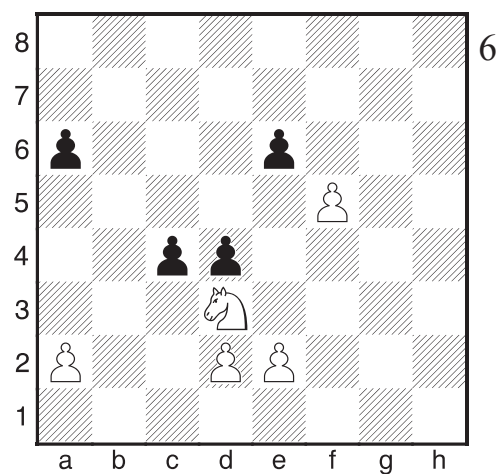
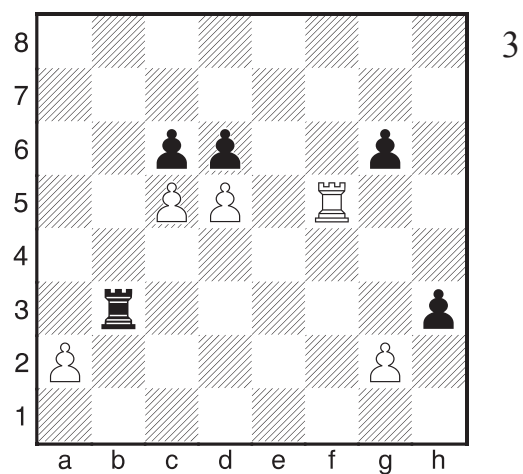
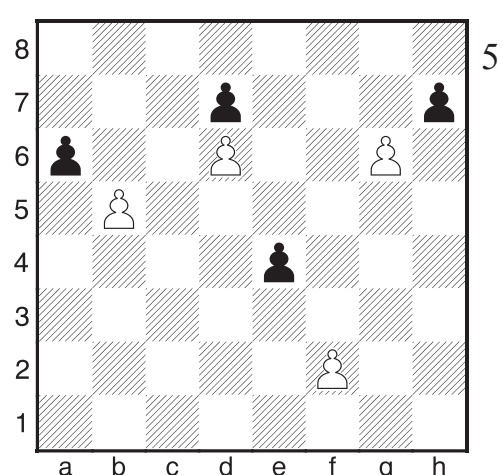
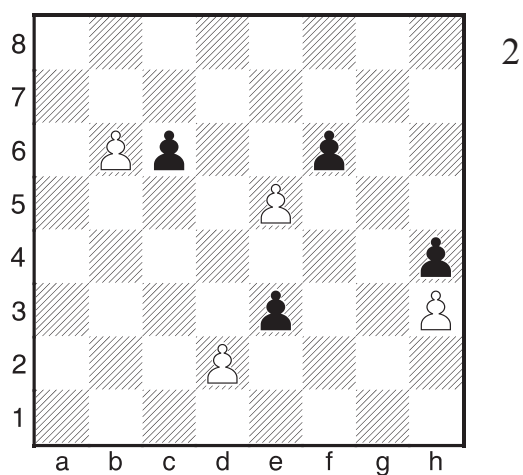
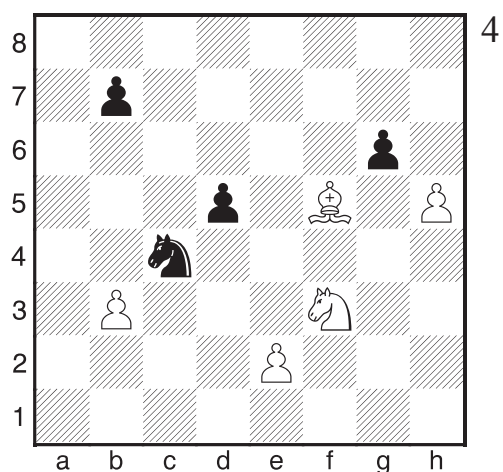
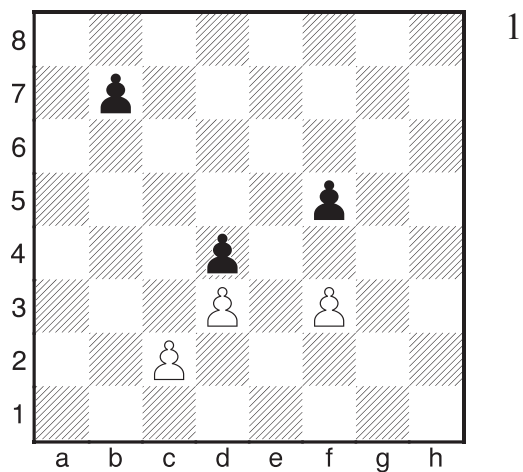
1.f3xe4



Il pedone

Esercizio: 6

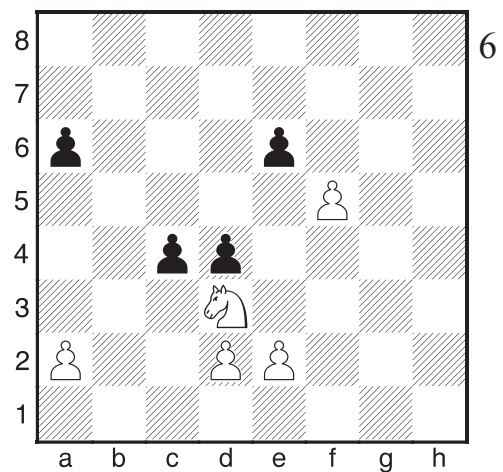
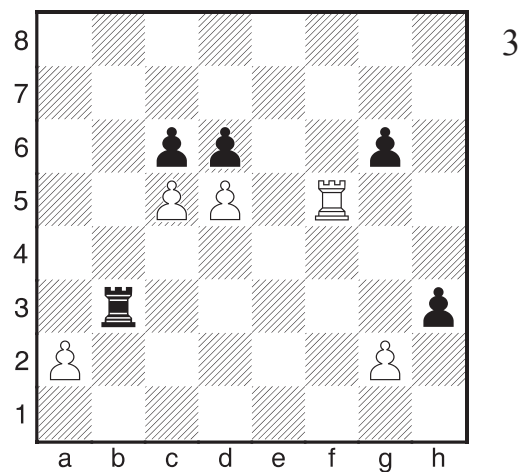
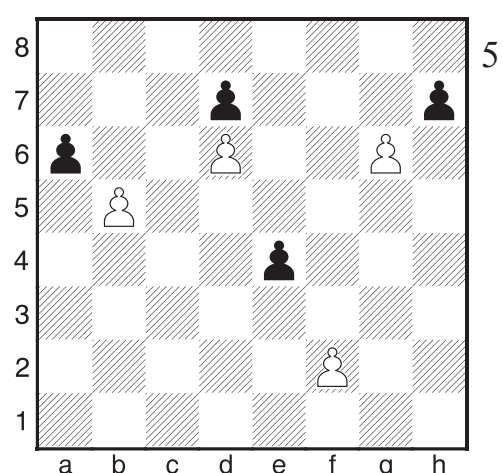
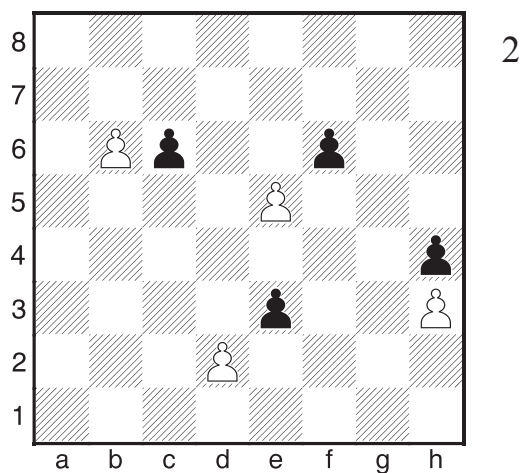
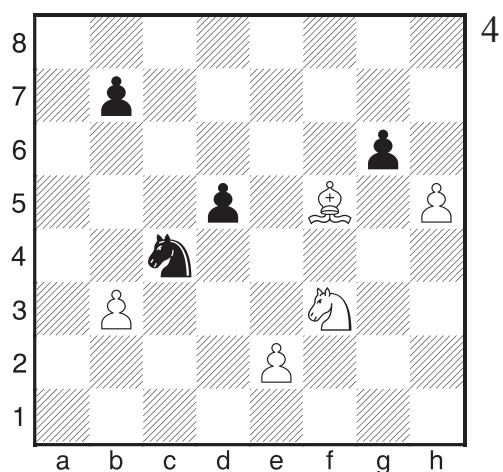
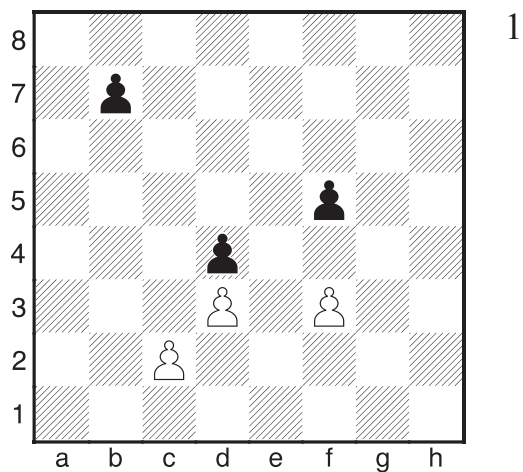
Scrivi tutte le possibili mosse dei pedoni bianchi. Inizia da sinistra a destra



Il pedone

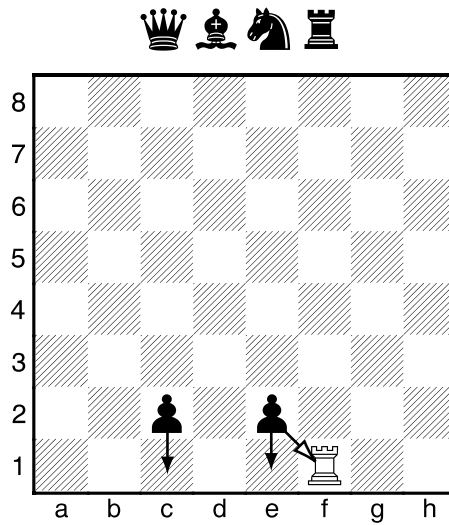
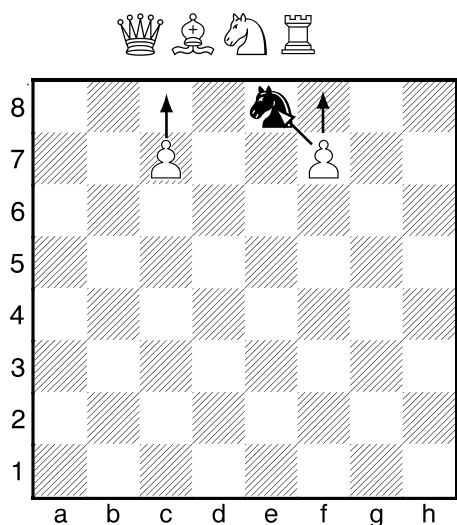
Esercizio: 7

Scrivi tutte le possibili mosse dei pedoni neri. Inizia da sinistra a destra





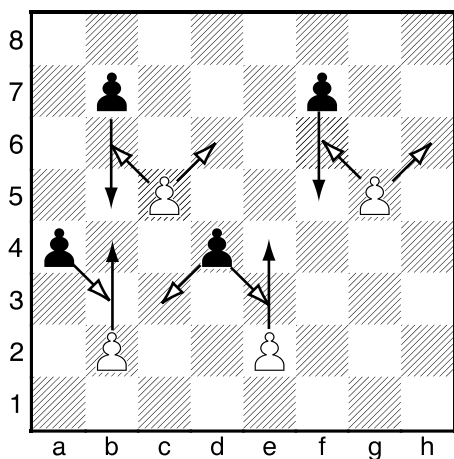
La promozione



Se un pedone bianco raggiunge l'ottava traversa o un pedone nero la prima traversa deve subito promuovere (trasformarsi). Può scegliere tra i seguenti pezzi ♔, ♕, ♞, ♜



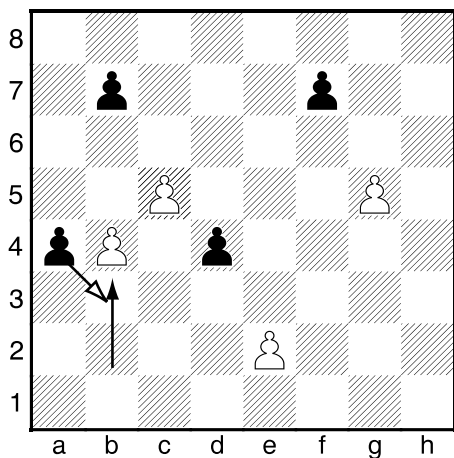
En passant o presa al varco



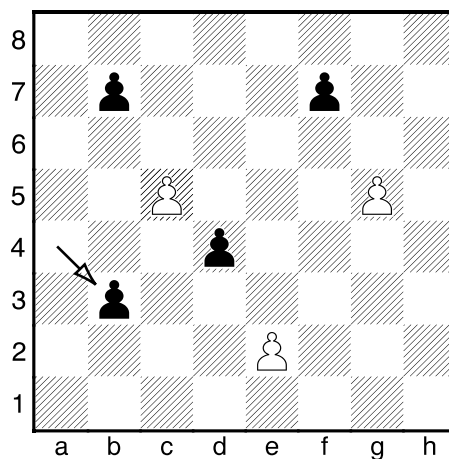
Se un pedone muovendo (dalla posizione di partenza) di due caselle si trova affiancato ad un pedone avversario, quest'ultimo può catturarlo. La presa en passant deve essere eseguita immediatamente o si perde il diritto di farla. In pratica dopo la presa al varco il pedone che prende si comporta come se quello avversario fosse avanzato solamente di un passo. Vedi sotto

La presa al varco o en passant

Il Bianco muove di due passi



e il Nero prende



a4xb3 e.p.

