

Indice



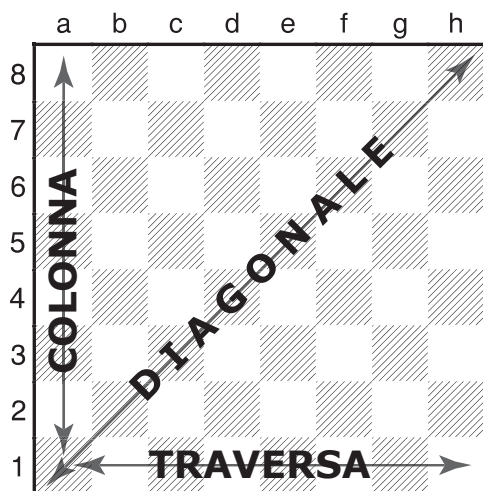
La scacchiera	8
I pezzi	13
Il pedone	15
La Torre	21
L'Alfiere	24
La Donna	28
Il Cavallo	32
Il Re	40
Lo scacco	48
Lo scacco matto	49
Scrivere e leggere gli scacchi	54
L'arrocco	58
Lo scacco di scoperta	61
Lo scacco doppio	65
Difesa e scambio di pezzi	68
L'inchiodatura	77
Lo stallo	81
Lo scacco matto con due Torri	84
Lo scacco matto con la Donna	88
Lo scacco matto con una Torre	92
L'apertura	102
Principi d'apertura	103
Il centro	104
Principi sul centro	105
La formazione pedonale	106
Principi sulla struttura pedonale	107
Errori d'apertura ed esempi	108
Il finale	114
Principi sui finali	114
Lo zugzwang	115
La regola del quadrato	117
Soluzioni degli esercizi	123



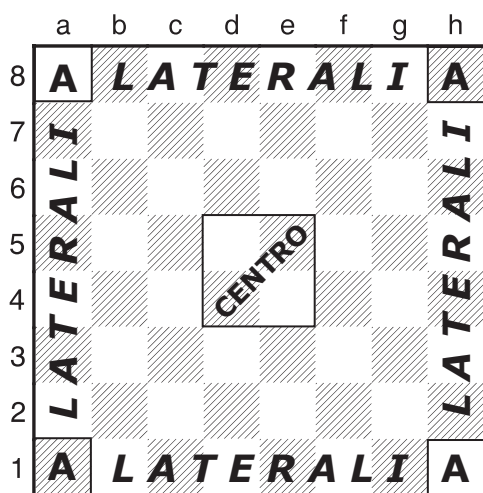
La scacchiera

	a	b	c	d	e	f	g	h
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

La scacchiera è composta da 64 case, alternativamente bianche e nere. È posta in modo corretto se nell'angolo in basso alla vostra destra si trova una casa bianca. Ogni casa ha un nome. Con l'aiuto delle cifre e delle lettere ai bordi della scacchiera si possono definire con esattezza i nomi delle case.



Le linee orizzontali della scacchiera si chiamano "TRAVVERSE". Per esempio: prima traversa (corrispondente al numero 1), seconda traversa (corrispondente al numero 2), ecc. Le linee verticali della scacchiera si chiamano "COLONNE". Per esempio: colonna "a", colonna "b", colonna "c", ecc. Le linee oblique della scacchiera si chiamano "DIAGONALI". Per esempio: diagonale "a1-h8", diagonale "b1-h7", ecc.



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 case marcate da un asterisco. Inizia dalla colonna "a", da sinistra a destra.

1

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

2

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

3

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

4

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

5

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

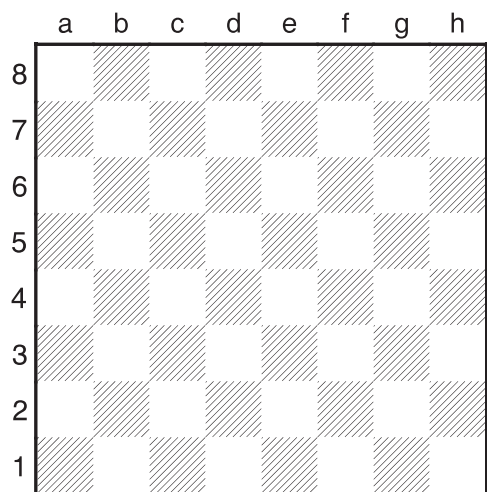
6

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




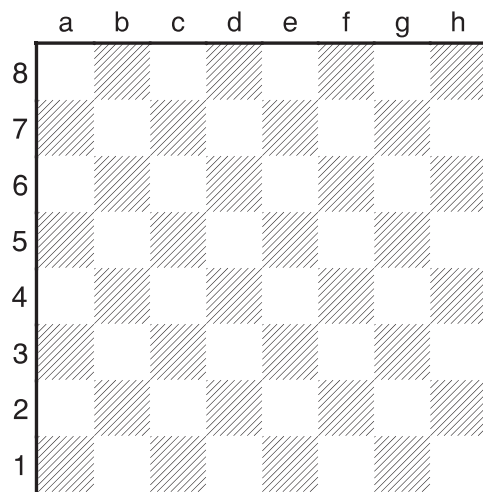
Esercizio 2

La scacchiera: marca con una "x" le case indicate sotto al rispettivo diagramma.




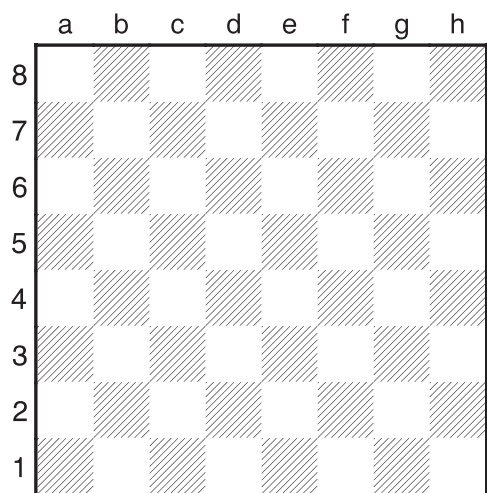
1

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




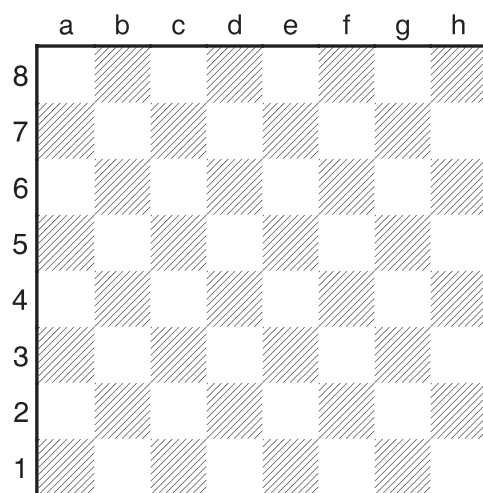
2

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



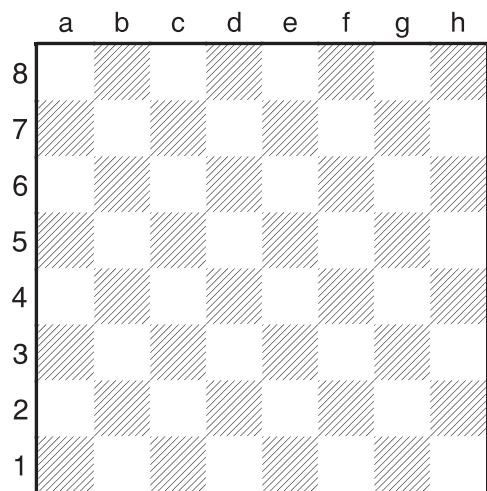
3

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




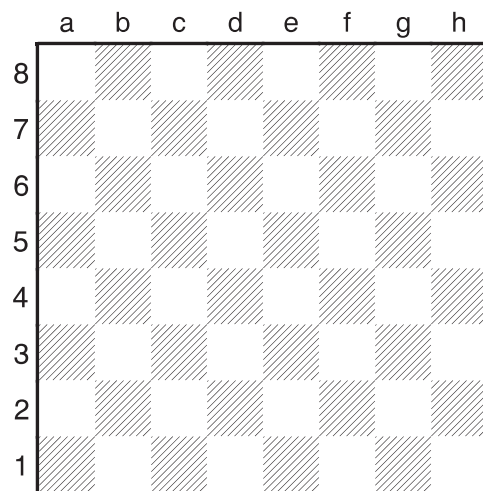
4

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




5

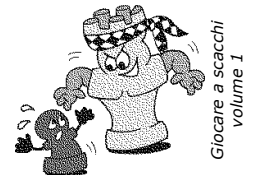
 a5, b7, c3, d5, f3, g4, h5



6

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

Esercizio 3



La scacchiera: scrivi il nome di tutte le case della diagonale indicata su ogni diagramma.

a b c d e f g h

8							
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							

1

a1-h8

a b c d e f g h

8							
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							

2

d1-h5

a b c d e f g h

8							
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							

3

e1-a5

a b c d e f g h

8							
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							

4

a4-e8

a b c d e f g h

8							
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							

5

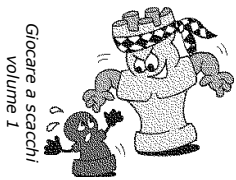
g1-a7

a b c d e f g h

8							
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							

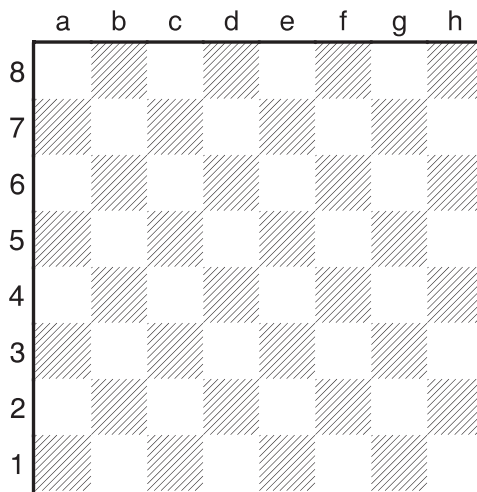
6

h3-c8



Esercizio 4

La scacchiera: scrivi il nome delle...



...case laterali dell'ottava traversa:

 _____

...case laterali della sesta traversa:

 _____


...case laterali della prima traversa:

 _____

...case laterali della colonna "a":

 _____

...case laterali della colonna "h":

 _____

...case laterali della colonna "e":

 _____

...case d'angolo bianche:

 _____

...case d'angolo nere:

 _____

...case centrali:

 _____

...case bianche della prima traversa:

 _____

...case nere della quarta traversa:

 _____

...case bianche della settima traversa:

 _____

...case bianche della seconda traversa:

 _____

...case nere della terza traversa:

 _____

...case bianche dell'ottava traversa:

 _____

...case pari della colonna "a":

 _____

...case pari della colonna "d":

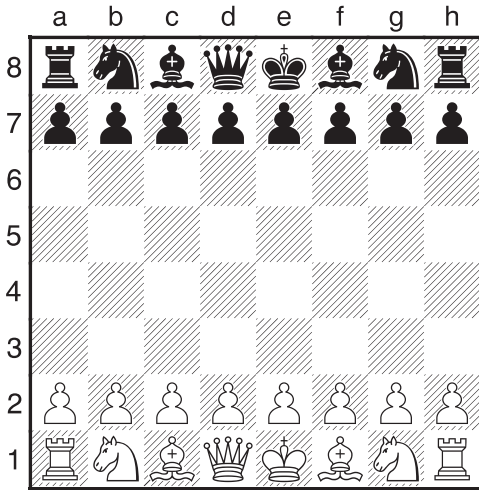
 _____

...case dispari della colonna "f":

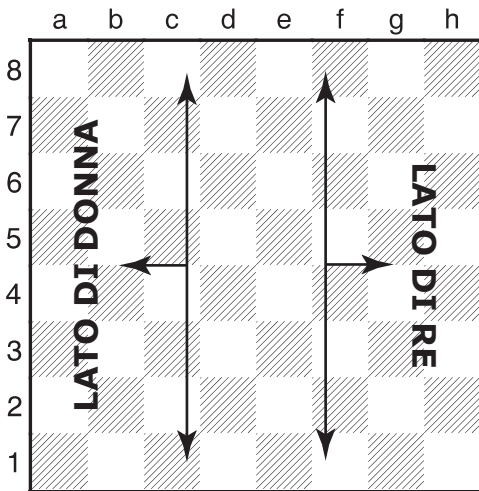
 _____



I pezzi



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



Le colonne "a", "b" e "c" costituiscono il LATO DI DONNA
Le colonne "f", "g" e "h" costituiscono il LATO DI RE

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

Il valore dei pezzi indicato qui sopra è un valore MEDIO.
Ricordati questi valori prima di catturare un pezzo avversario.
Il Re ha valore infinito, poiché la sua conquista significa la vittoria della partita.



Esercizio 5

I pezzi: facciamo un po' di conti!

Il Nero ha
catturato
questi pezzi

Valore

Il Bianco ha
catturato
questi pezzi

Valore

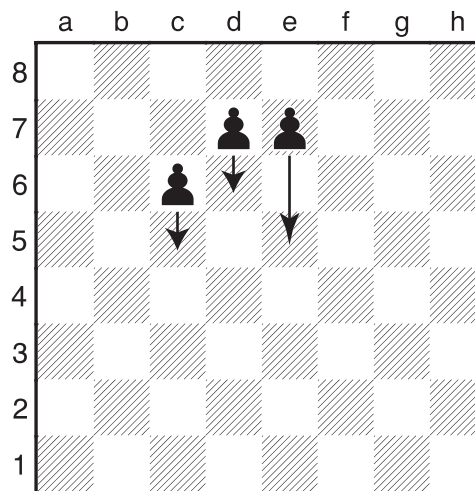
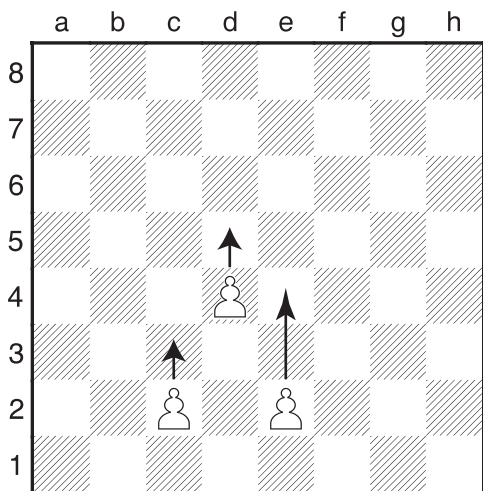
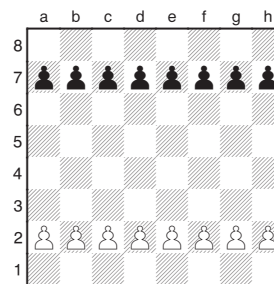
Chi sta
meglio?



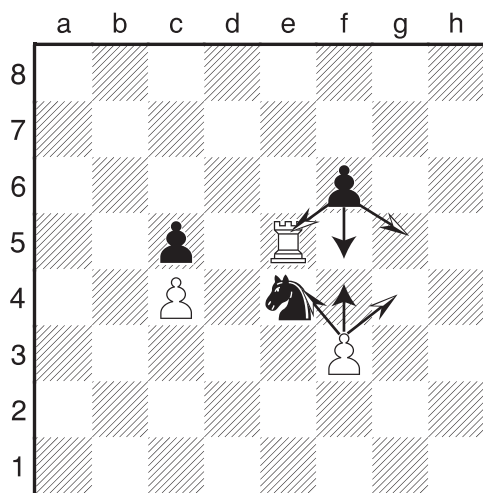
Il Nero ha catturato questi pezzi	Valore	Il Bianco ha catturato questi pezzi	Valore	Chi sta meglio?
	2		3	Bianco
	3		3	=



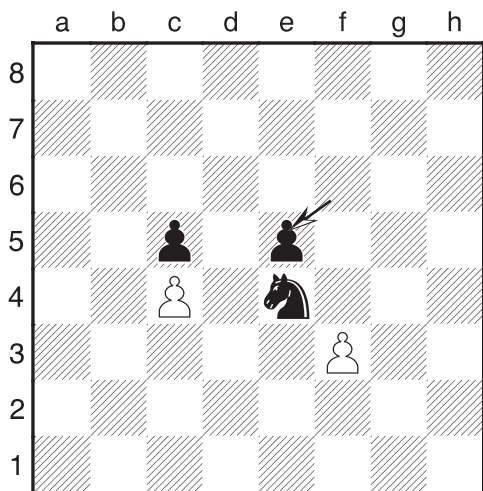
Il pedone = ♟ = P



Il pedone muove di una casa per mossa e solamente in avanti: non può mai tornare indietro. Quando si trova sulla sua casa di schieramento iniziale può anche muovere di due case in una sola mossa (cioè: la prima volta che un pedone muove, può scegliere se muovere di una o due case). Lasciata la casa di schieramento iniziale, può muovere solo di una casa per volta.



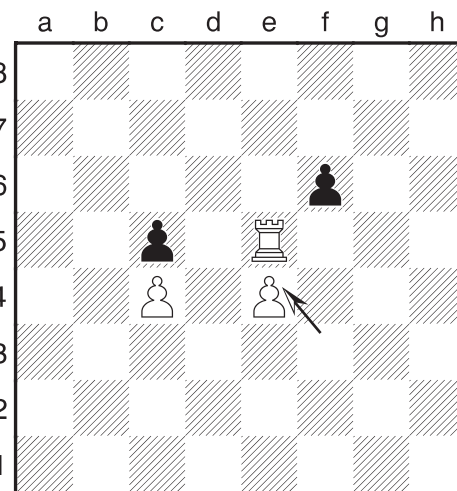
Se il suo cammino viene ostacolato da un pezzo, non può continuare. In tal caso, il pedone è **"bloccato"**. Il pedone può catturare solo i pezzi che si trovano in diagonale davanti a lui. Di conseguenza, il pedone **controlla** soltanto le case che si trovano in diagonale davanti a lui.



♞ 1.f3×e4

La presa
si simboleggia
con una "x"

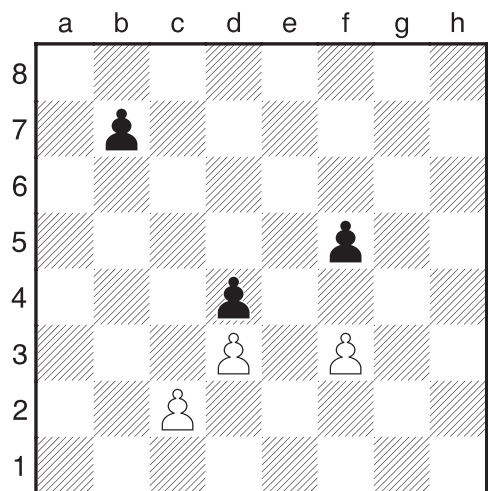
♖ 1...f6×e5



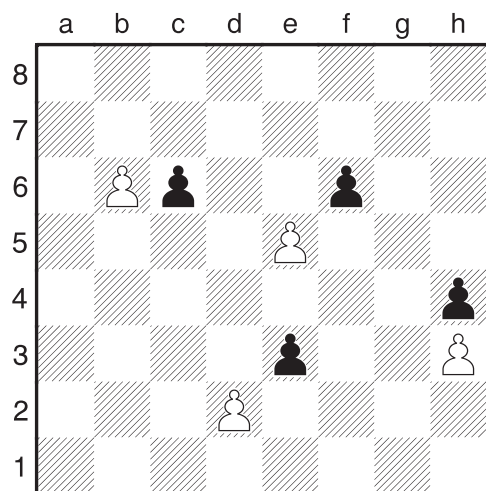


Esercizio 6

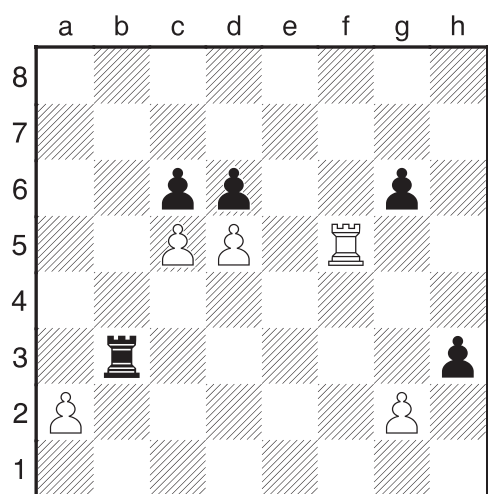
Il pedone: scrivi tutte le mosse possibili dei pedoni bianchi. Inizia da sinistra, verso destra.



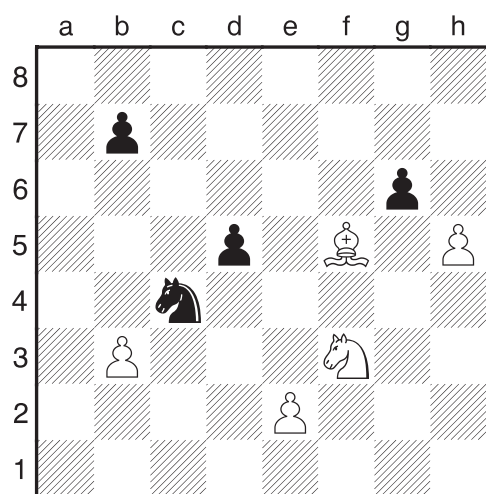
1



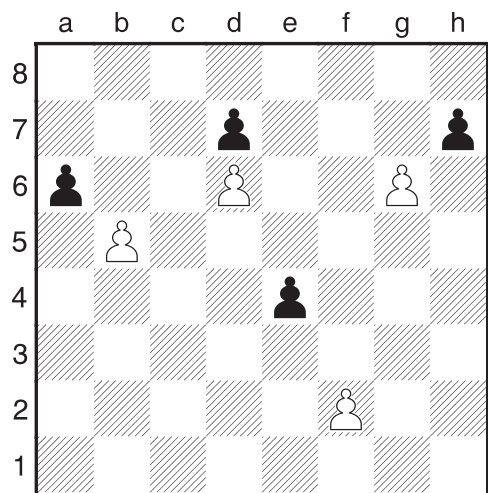
2



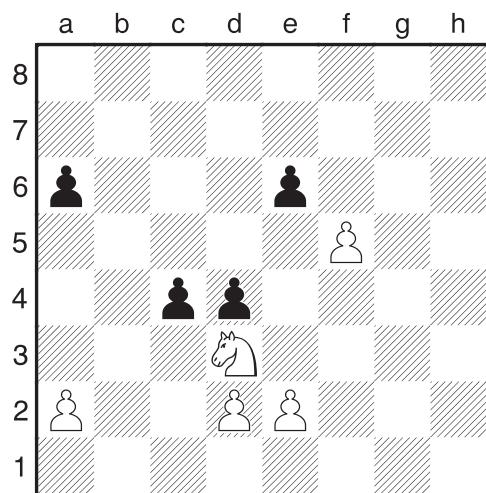
3



4



5



6



Esercizio 7



Il pedone: scrivi tutte le mosse possibili dei pedoni neri. Inizia da sinistra, verso destra.

1

Diagram 1: Chessboard with columns a-h and rows 1-8. Black pawns are on b7, d4, and f5. White pawns are on c2, d3, and f3.

2

Diagram 2: Chessboard with columns a-h and rows 1-8. Black pawns are on c6, e6, and g4. White pawns are on b6, d5, f3, and h3.

3

Diagram 3: Chessboard with columns a-h and rows 1-8. Black pawns are on c6, d6, f6, and h3. White pawns are on c5, d5, e5, a2, and g2. A white rook is on b3.

4

Diagram 4: Chessboard with columns a-h and rows 1-8. Black pawns are on b7, d5, and g6. White pawns are on b3, e2, and h5. A white knight is on c4 and a white bishop is on f5.

5

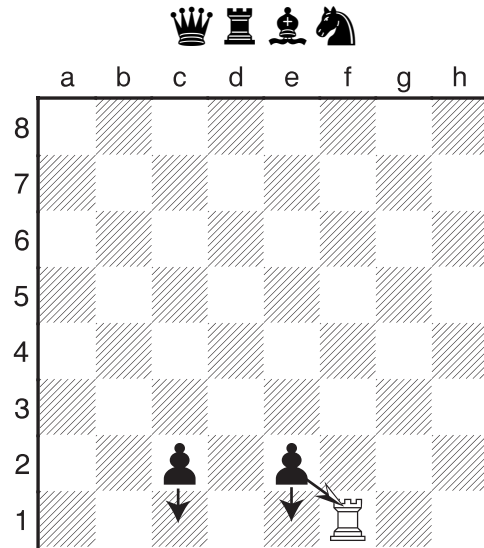
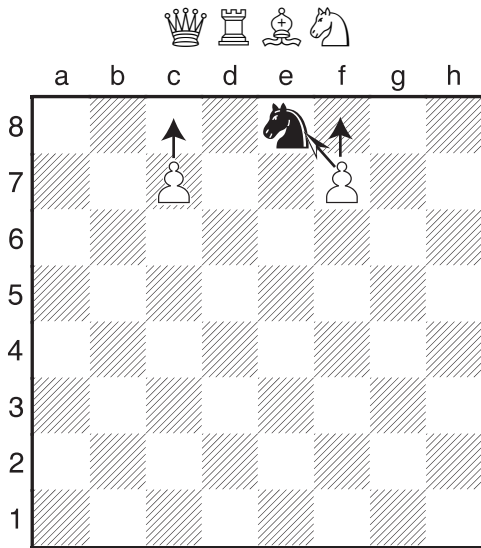
Diagram 5: Chessboard with columns a-h and rows 1-8. Black pawns are on b6, d7, e4, and h7. White pawns are on a6, c6, f6, d4, and g2.

6

Diagram 6: Chessboard with columns a-h and rows 1-8. Black pawns are on a6, c4, d4, and f6. White pawns are on a2, c3, e3, and g5. A white knight is on d3.



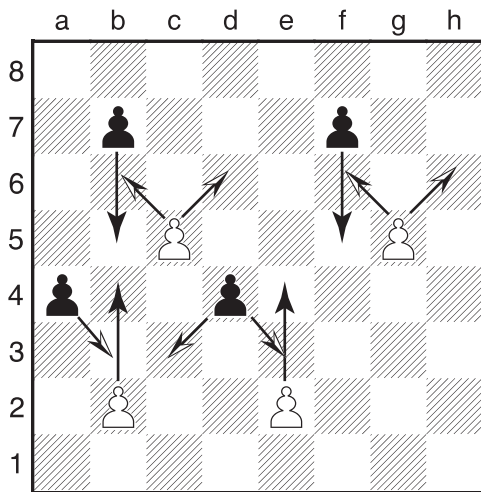
La promozione



Se un pedone bianco raggiunge l'ottava traversa (o un pedone nero la prima) deve subito promuovere, trasformarsi cioè in uno dei seguenti pezzi:

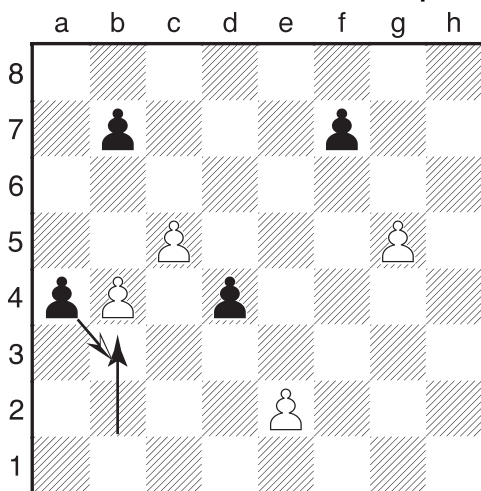


La presa en passant (o presa al varco)

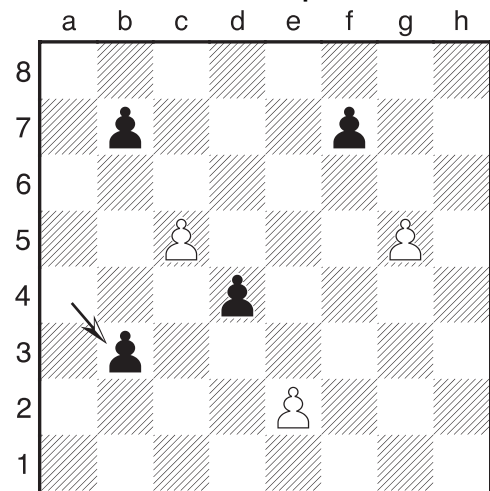


Se un pedone, muovendo (dalla posizione di partenza) di due caselle, viene a trovarsi affiancato ad un pedone avversario, quest'ultimo può catturarlo. La presa en passant deve essere eseguita immediatamente, altrimenti si perde il diritto di farla. In pratica, con la presa al varco, il pedone che cattura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

Il Bianco muove di due passi...



...e il Nero prende



...a4×b3 e.p.

