

# Nozioni elementari per imparare il gioco

Anche i bambini si appassionano al gioco degli scacchi

**L**a pandemia in corso ha portato a praticare i giochi "in due".

Così alcuni lettori del mensile ci hanno suggerito di pubblicare le nozioni elementari del gioco degli scacchi per invogliare ad impararlo dal momento che nu-

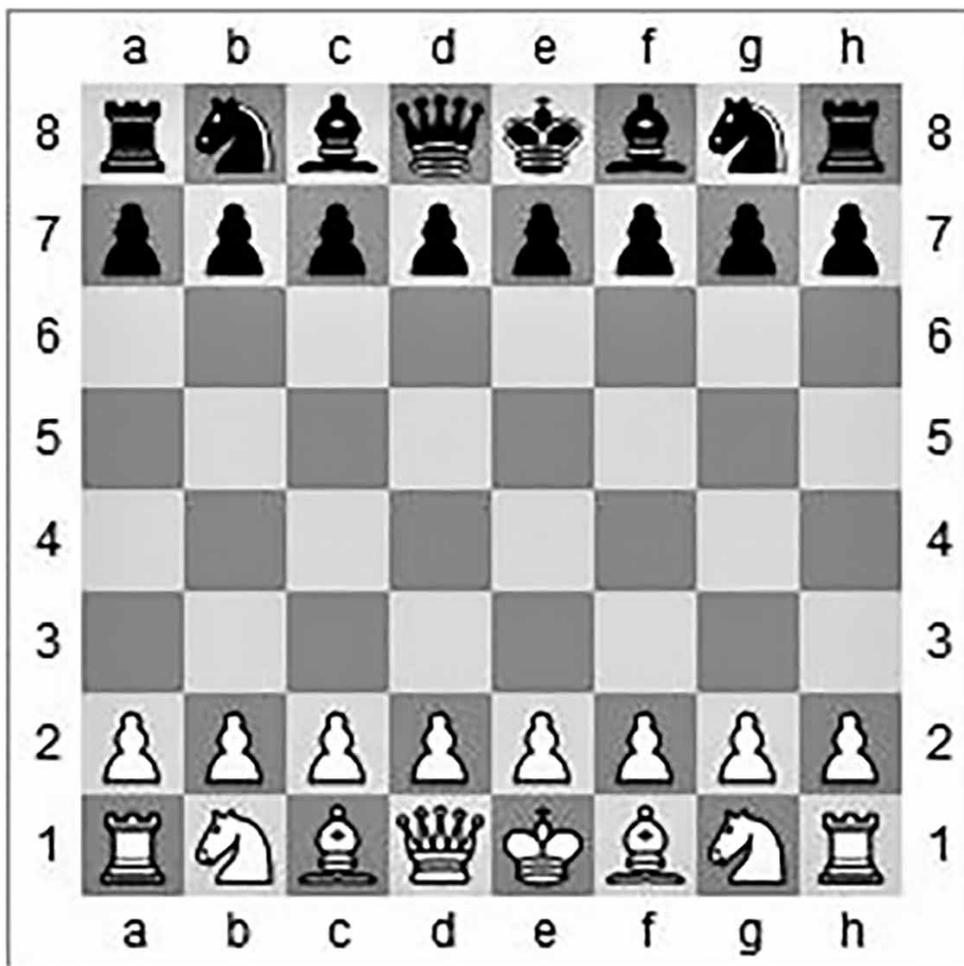
merose ricerche hanno dimostrato che la sua pratica contribuisce allo sviluppo delle capacità cognitive, migliora la concentrazione e l'attitudine al *problem solving*, aiuta a mantenere il controllo, insegna il rispetto delle regole e... in altri tempi favorisce la socializzazione.

Il gioco degli scacchi è nato in India nel VI secolo e solo verso l'anno 1000 iniziò a diffondersi in Europa grazie agli Arabi. La parola scacchi discende dal persiano *shāh*, "re", da cui è derivato il termine provenzale e catalano *escac*. Si tratta di un gioco di strategia che prevede l'uso di una scacchiera quadrata costituita da 64 caselle (case) di due colori diversi e alternati. Ogni giocatore dispone di 8 pedoni, 2 torri, 2 alfieri, 2 cavalli o cavalieri, 1 re e 1 regina per un totale di 16 pezzi bianchi e 16 pezzi neri. L'obiettivo del gioco è dare scacco matto all'avversario vale a dire attaccare il re dello sfidante e catturarlo aggiudicandosi la vittoria.

Ogni singolo pezzo si sposta sulla scacchiera in modo preciso. Il giocatore che muove per primo è colui che vede il proprio re a destra della propria regina e si chia-



# degli scacchi 1- Come si muovono i pezzi



ostacolata da uno qualunque dei pezzi, a prescindere dalla sua posizione, la torre controlla sempre 14 case. È protagonista, insieme al re, di una mossa particolare conosciuta con il nome di *arrocco*, l'unica che permette di spostare contemporaneamente due pezzi e che consente al re di muoversi di due caselle.

**REGINA:** o donna, è il pezzo più forte e conosciuto in passato con il nome di "generale", "stratega" o "visir". Può spostarsi verticalmente, orizzontalmente o diagonalmente in base alle

*Posizione dei pezzi all'inizio di una partita*

ma Bianco mentre l'avversario è il Nero. Apertura, mediogioco e finale sono le tre fasi che compongono ogni partita.

Nessun pezzo può occupare una casella in cui si trova un altro pezzo dello stesso schieramento. Al contrario un pezzo può spingersi verso una casa occupata da un pezzo avversario eliminandolo e prendendo il suo posto sulla scacchiera. In questo caso si parla di "cattura" mentre quando un pezzo "attacca" o "minaccia" una casa significa che può muoversi su di essa.

## 1-Come si muovono i pezzi

**PEDONE:** la prima mossa gli consente di muoversi di una o due case in avanti a patto che la casella finale e la casa saltata siano libere. Se spostandosi il pedone finisce accanto al pedone avversario allora quest'ultimo può effettuare la presa *en passant* (o presa al varco). Nelle mosse successive il pedone

può avanzare di una sola casa. A differenza degli altri pezzi non può mai muoversi all'indietro e cattura gli avversari spostandosi in senso diagonale e sempre in avanti. Un pedone viene promosso e sostituito con un pezzo dello stesso colore, scelto dal giocatore, quando raggiunge l'ottava traversa.

**CAVALLO:** può spostarsi e catturare sia su caselle nere che su caselle bianche e i suoi movimenti formano idealmente una "L". È l'unico dei sedici pezzi a cui è permesso "saltare" sia gli alleati che gli avversari e pur trovandosi dietro i pedoni può essere mosso senza spostarli.

**ALFIERE:** può muoversi diagonalmente in base al numero delle caselle libere disponibili e la sua casa d'arrivo non può essere occupata da un pezzo amico.

**TORRE:** la torre può muoversi sia in senso verticale che orizzontale in base alle case libere disponibili davanti e di fianco. Se non

caselle libere disponibili e a ogni mossa può anche scegliere se muoversi come un alfiere o una torre. A differenza della torre non può effettuare la mossa dell'arrocco.

**RE:** tra i sedici pezzi è il più importante e può muoversi in qualsiasi direzione ma una casa alla volta e a patto che la casella di destinazione non sia minacciata da un pezzo avversario. Al re è permesso catturare pezzi avversari muovendosi sulla casa occupata da questi ultimi e insieme alla torre può eseguire la mossa dell'arrocco. Quando il re è minacciato si trova sotto *scacco*. Lo *scacco matto* (o più semplicemente, *matto*) è invece una situazione che si verifica quando non più possibile per il giocatore difendere il re con altri pezzi o spostarlo in una casella libera che lo salverebbe dall'avversario. Il giocatore che utilizza questa mossa chiude la partita e si aggiudica la vittoria. (1- continua)

**Alberto Meraviglia**