

Impariamo a giocare a scacchi

di Giovanni Ornaghi

un progetto Blogosfere realizzato da Blogchess



Indice

1	Introduzione	I
2	In breve	1
3	La scacchiera	2
4	Pezzi leggeri: Cavallo e Alfiere	4
5	Pezzi pesanti: Torre e Donna	6
6	L'anima degli scacchi: i pedoni	7
7	Sulla scacchiera sono il re	9
8	Prepararsi all'assedio: l'arrocco	11
9	Veni Vidi Lusi: le regole per la vittoria e il pareggio	13
10	Verba volant, scacchi manent: trascrivere le mosse	14
11	Appendice – Ancora sui pezzi leggeri	17
12	Appendice – La notazione descrittiva	18
13	Appendice – Risorse online per principianti	19

1 Introduzione

Questo piccolo progetto nasce da un'idea: *gli scacchi sono un gioco che merita di essere diffuso*. Difficilmente potrete trovare due scacchisti concordare su qualcosa, ma vi accorgete che l'affermazione fatta poc'anzi è quasi un presupposto. Molti volontari e professionisti dedicano a questa disciplina gran parte della loro vita con la stessa passione di chi sa di star facendo qualcosa di utile per il prossimo. Forse hai sentito parlare degli scacchi in televisione, forse conosci qualcuno che disputa tornei o forse ti sei trovato di fronte a una scacchiera ben apparecchiata con la curiosità di sapere la sua organizzazione e la sua logica. Questo eBook ti aiuterà a far luce sui termini che senti tutti i giorni come *scacco*, *scacco matto* e a farne buon uso. Ho pensato il manuale agile e privo di troppi preamboli, voglio portarti subito al centro della scacchiera! Cerca un amico, oltre a un tesoro potrai trovare il tuo primo avversario. Chi prenderà il bianco, chi il nero, la lotta si svolgerà a colpi alterni di astuzia e strategia.

Dovrai imparare le regole con cura e sicurezza. Di questo si occupano i primi otto capitoli in cui introduco: un velocissimo riassunto delle regole che potrai stampare e consultare in caso di dubbio, la scacchiera, il cavallo e l'alfiere, la torre e la donna, il re, l'arrocco e le regole che decreteranno la vittoria o il pareggio. Non ho avuto la pretesa di trattare ogni cosa nel minimo dettaglio, per questo ti rimando all'appendice dove troverai spunti e risorse per proseguire nella tua istruzione scacchistica. Una volta imparate le regole queste andranno messe in pratica con un allenamento costante e ragionato. Così come una volta imparata l'ortografia ci si esercita nello stile, lo scacchista impara il movimento dei pezzi per trovare la logica sotterranea che regola la partita perfetta.

Il metodo che propongo in queste pagine richiede la massima concentrazione e una buona intuizione, molto è il lavoro richiesto dal lettore. Se dopo qualche capitolo ti gira la testa non disperare, ogni lezione è stata trattata sul mio blog e le trovi a questo indirizzo: <http://blogchess.blogosfere.it/corso/>. Lascia pure un commento se qualcosa non ti è chiaro!

Per la realizzazione di questo manuale devo ringraziare: *Guido Tedoldi* che ha letto le bozze e ha avuto l'idea del primo capitolo "In Breve", *Tomaso Tarini* e *Stefano Bonora* per i consigli sulla grafica e l'impaginazione del testo. Ma sono soprattutto debitore allo staff di *Blogosfere* che ha appoggiato questo progetto con entusiasmo.

2 In breve

1. Gli scacchi sono un gioco dove due schieramenti, bianco e nero, eseguono una mossa alternativamente a partire dal bianco. Il campo di gioco è una scacchiera di lato 8 bianca e nera, dove la casa nell'angolo in basso a destra è di colore bianco. Scopo del gioco è dare *scacco matto*. Ogni giocatore ha: 8 pedoni, 2 cavalli, 2 alfieri, una donna e un re. I pedoni sono posizionati lungo la seconda traversa, gli altri pezzi sono sulla prima traversa in questo ordine da sinistra a destra: torre, cavallo, alfiere, donna, re, alfiere, cavallo, torre
2. La **torre** si muove perpendicolarmente con unico limite i pezzi sulla sua strada. L'**alfiere** si muove sulle diagonali con la stessa logica. Il **cavallo** si muove di una casa perpendicolarmente e una in diagonale, può saltare oltre i pezzi sulla sua strada. La **donna** si muove combinando i movimenti di torre e alfiere. Il **pedone** si muove di una casa in avanti e non può tornare indietro, quando è ancora sulla seconda traversa ha la possibilità di fare due passi avanti. Il pedone cattura i pezzi nelle due case in diagonale di fronte a lui. Se un pedone avversario si posiziona al suo fianco con la prima mossa, può prenderlo come se avesse fatto un passo solo, ma deve farlo subito! Quando un pedone raggiunge l'ultima casa può essere promosso (sostituito) in cavallo, alfiere, torre o donna. Il **re** si muove di una casa intorno a sé. Quando un pezzo minaccia la sua cattura si dice sotto scacco. Se si trova sotto scacco e non ha modo di trarsi in salvo è scacco matto
3. Tutti i pezzi catturano ponendosi sulla casa del pezzo avversario, per il pedone la mossa di cattura è diversa da quella di movimento. Non è possibile catturare i propri pezzi
4. Nell'*arrocco* il re si muove di due case verso una torre e la torre si posiziona subito dopo. L'arrocco non può essere fatto se: ci sono pezzi tra re e torre, un pezzo avversario controlla una casa interessata dal movimento del re, il re è sotto scacco, il re o la torre si sono già spostate
5. Un giocatore *vince* se: dà scacco matto, l'avversario abbandona. Due giocatori *pareggiano* se: si accordano, ripetono la stessa posizione tre volte, uno dei due giocatori è in stallo, si sono giocate 50 mosse consecutive senza catture o movimenti di pedone, non è possibile raggiungere una posizione di matto con i pezzi sulla scacchiera. Lo stallo avviene quando uno dei due giocatori non ha mosse legali a disposizione ma il suo re non è sotto scacco

3 La scacchiera

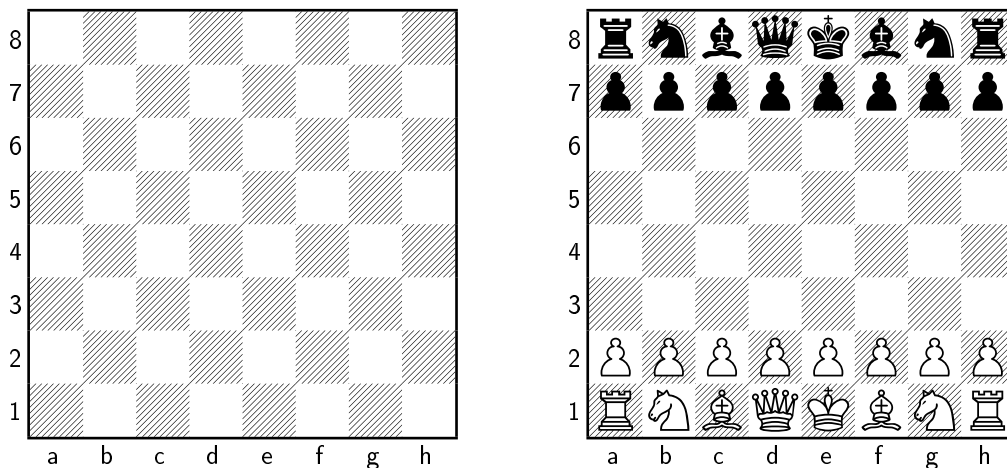
Ogni buon comandante, prima di buttarsi in battaglia, deve conoscere il terreno su cui combatterà. Essendo tra scacchisti, la scacchiera sarà quel piccolo spazio su cui suderemo giocandoci la faccia in scontri epici o... demenziali! Tanto vale quindi cominciare a prenderne visione e familiarità: come è composta e suddivisa? Quali sono le sue parti più importanti? Quali sono le sue caratteristiche essenziali?

La scacchiera è composta da un quadrato di 8x8 caselle che, come i più arguti di voi avranno intuito, consta di un'area di 64. Le celebri 64 case! 32 saranno nere, 32 bianche. Il colore può variare, alcuni bimbi mi parlano di "bianco sporco" e "marroncino scuro". Qualsiasi sia la vostra percezione dei colori, nell'angolo in basso a destra dovrà esserci la casa convenzionalmente denominata bianca. È importante orientare la scacchiera nel verso giusto in modo da porre i pezzi sui propri colori. Ma di questo ci occuperemo poi.

Alcune scacchiere riportano lettere e numeri: le 8 colonne sono denominate tramite lettere (dalla 'a' alla 'h') mentre le traverse per numeri (dall'uno all'otto) in ordine sequenziale. Per indicare una casa specifica basterà incrociare i due riferimenti a partire dalle ascisse: a5, c7... i giocatori più esperti possono riconoscere le varie case anche senza avere lettere e numeri per aiutarli. Spesso usano la scacchiera al contrario (sono pigri e quando si cambiano di colore non girano il supporto insieme ai pezzi) senza per questo confondersi. Per un principiante sarà buona norma avere lettere e numeri per evitare di rendere più difficile ciò che è già complesso. Potete facilmente realizzare una scacchiera di carta, attenti soltanto a disegnare caselle abbastanza grandi per i pezzi (3cm di lato possono bastare).

Non c'è molto altro da dire sulla scacchiera, notiamo solo alcune cose che ci torneranno utili in seguito: *le diagonali bianche e nere a1-h8 e h1-a8 sono dette "grandi diagonali"* in quanto sono, è facile vederlo, le più lunghe sulla scacchiera. *Fate attenzione alle case e4-e5-d4-d5, sono proprio al centro!* E sappiamo che, da buoni strateghi, vorrete occupare proprio il centro del campo in modo da lasciare meno spazio al vostro avversario, potendo allo stesso tempo muovervi in ogni direzione.

Cercate ora le 32 differenze: una scacchiera vuota e una ben apparecchiata!



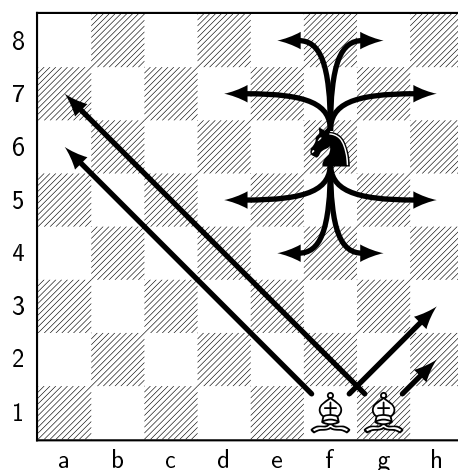
Tutto è pronto perché il bianco faccia la prima mossa! Notate la casa bianca in basso a destra. Le torri agli angoli, al loro fianco la cavalleria. Due alfieri per parte: uno bianco e uno nero. La famiglia reale dona il vero riferimento per mettere i pezzi al loro posto: la donna (impropriamente detta regina) siede sulla casa del proprio colore, al suo fianco il re sulla casa del colore opposto. Sulla seconda traversa vigilano i soldati semplici, i pedoni, pronti a essere sacrificati nel gioco più cruento del mondo, parola di *Kasparov*!

4 Pezzi leggeri: Cavallo e Alfiere

Dopo aver visto le particolarità della scacchiera e la posizione iniziale dei pezzi, occupiamoci ora di quelli che sono comunemente chiamati “pezzi leggeri”, cioè il cavallo e l’alfiere.

L’alfiere si muove in diagonale senza limiti di case. Come è facile vedere dalla collocazione iniziale dei pezzi, avremo quindi un alfiere delle case nere e un alfiere delle case bianche. Dato che le diagonali sono composte da case dello stesso colore, i due alfieri controlleranno lo stesso colore per tutta la partita.

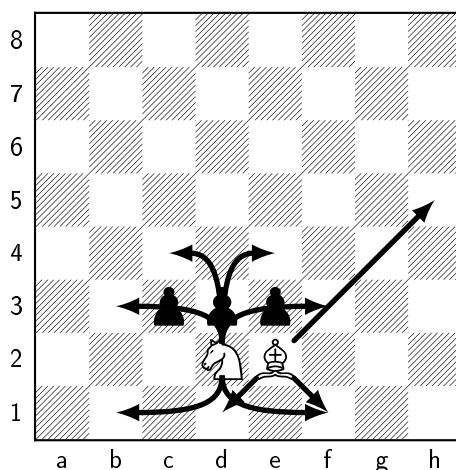
Il cavallo ha un movimento particolare, segue infatti quello che è comunemente chiamato movimento a ‘L’ facilmente intuibile dalla figura:



Il cavallo esegue il movimento a L cadendo sulla casa bianca.

Il movimento è definibile in realtà in due modi, si può infatti dire che il cavallo si muove di due case perpendicolarmente e una a lato, oppure che si muove di una casa perpendicolarmente e una in diagonale. Il risultato è lo stesso e per quanto la definizione più diffusa sia la prima non mancano istruttori che preferiscono la seconda.

La particolarità del cavallo, che lo differenzia da tutti gli altri pezzi, è che può saltare i pezzi che si frappongono sul suo cammino, mentre l'alfiere è da essi bloccato:



Il movimento del cavallo, rispetto a quello degli altri pezzi, non risulta immediato alla vista. Spesso anche giocatori con esperienza pluriennale nel nobile giuoco, colti da funesta ispirazione, sbagliano e muovono il cavallo in diagonale. Per rendere l'apprendimento più semplice, oltre alla costante pratica del gioco, sarà utile notare come ad ogni movimento il cavallo muta il colore della casa dove siede.

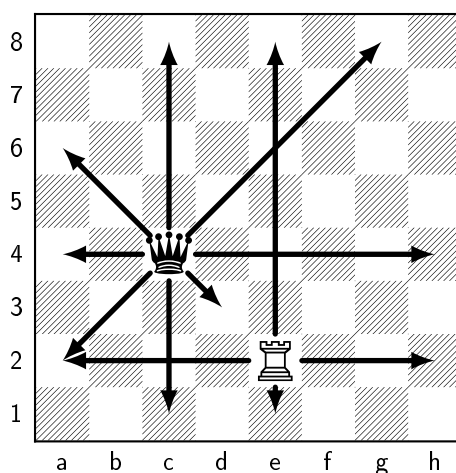
Questo particolare, così vuole la leggenda, è stato evidenziato dal celebre campione del mondo cubano *Josè Capablanca* all'età di 5 anni, che corresse il movimento errato del cavallo del padre.

Tutti i pezzi, tranne il pedone, possono catturare un pezzo avversario semplicemente raggiungendo la casa ove è posto col loro naturale movimento. Non è possibile catturare pezzi del proprio schieramento.

5 Pezzi pesanti: Torre e Donna

Proseguiamo il nostro breve corso con la spiegazione di torre e donna. Questi pezzi sono chiamati anche “pezzi pesanti” in virtù della loro maggior influenza sul campo rispetto a quelli leggeri.

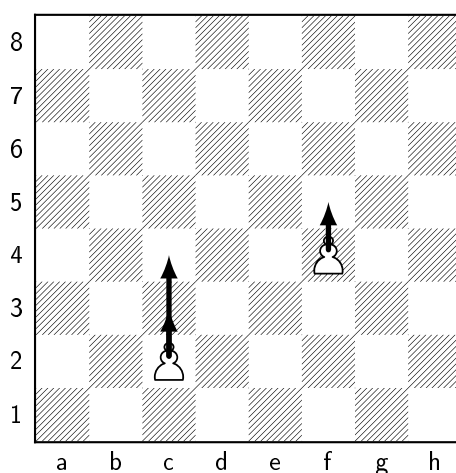
La torre si muove per linee perpendicolari, quindi su traverse e colonne, senza limitazioni oltre a quelle date dai pezzi che incontra (così è per ogni pezzo tranne il cavallo!). Per questo è facile intuire che il numero di case controllate dalla torre, su una scacchiera vuota, è indifferente dalla sua posizione. La donna, il pezzo più potente sulla scacchiera, combina i movimenti della torre e dell’alfiere. Si muove quindi per diagonali, traverse e colonne senza limitazioni. Il numero di case controllate dalla donna supera, potenzialmente, quello di qualsiasi altro pezzo ed è per questo che è considerato il pezzo più potente.



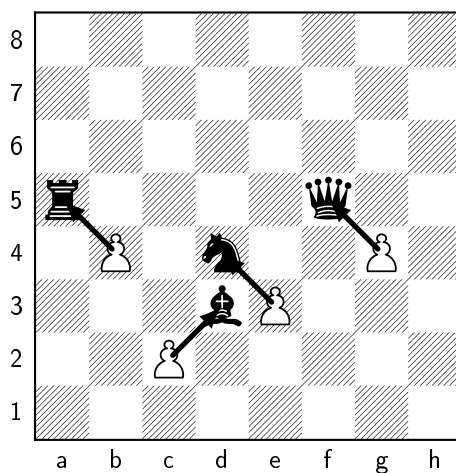
La differenza tra pezzi leggeri e pezzi pesanti non è così diversa da quella tra armi leggere e armi pesanti: mentre le prime si infiltrano facilmente nel campo nemico, le seconde risultano più impacciate e attaccano dalle retrovie.

6 L'anima degli scacchi: i pedoni

Consideriamo in questo capitolo quelli che nella prima lezione ho definito i soldati semplici, cioè i pedoni. *I pedoni sono un elemento particolare sulla scacchiera a causa del loro movimento.* Infatti possono andare solo in avanti, mai indietro. Possono compiere due passi avanti quando si trovano ancora nella loro casa iniziale, solo uno successivamente. Chiaramente non è obbligatorio fare due passi, è solo una possibilità di cui si può usufruire.

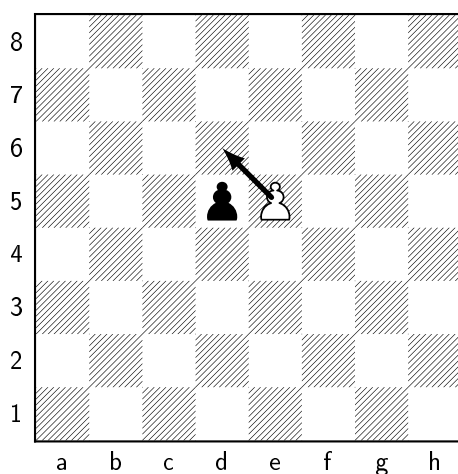


Il movimento di cattura dei pedoni differisce da quella di ogni altro pezzo. Là dove tutti gli altri pezzi catturano le armate avversarie semplicemente muovendosi sulla loro casa, i pedoni catturano nelle case diagonali immediatamente adiacenti:



Come se non fosse abbastanza, i pedoni hanno altre due mosse che li distinguono dai restanti pezzi:

- *la presa en-passant* (detta anche: presa al varco). Nel momento in cui il nostro avversario muove un pedone di due case su una colonna adiacente è possibile catturarlo come se l'avesse mosso di una casa soltanto, ma va fatto alla mossa immediatamente successiva!



il pedone bianco si muove nella casa d6 e prende il pedone nero.

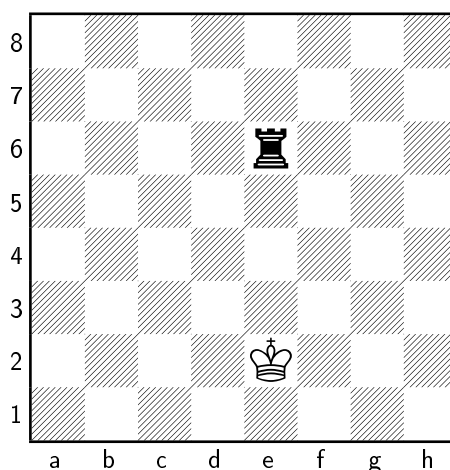
- Alcuni di voi potrebbero chiedersi: cosa succede quando un pedone raggiunge l'ultima traversa? Dato che può muoversi solo in avanti, mai indietro, sarà fermo per il resto della partita? No, questa è la seconda particolarità: *un pedone che raggiunge l'ottava traversa verrà subito "promosso" in un pezzo a scelta tra: cavallo, alfiere, torre, donna.*

I pedoni sono tanti (ben otto!) ma attenti a non perderli per strada. Come disse il grande scacchista francese *François-André Philidor*: i pedoni sono l'anima degli scacchi!

7 Sulla scacchiera sono il re

L'ultimo pezzo di cui dobbiamo parlare è il re, il monarca al centro della partita e delle fantasie di psicologi come il Fine del celebre "La psicologia del giocatore di scacchi". La particolarità del re, per molti poco comprensibile, è che *pur essendo il pezzo più importante sulla scacchiera, è anche il più vulnerabile*. Contro questa apparente contraddizione si scagliò il primo campione del mondo e teorizzatore dei fondamenti della strategia scacchistica, valida in gran parte ancora oggi, *Wilhelm Steinitz* tuonando: il re è un pezzo forte!

Il re si può muovere di una sola casa intorno a sé e non può essere catturato. Quando un pezzo minaccia la cattura del re, cioè quando sarebbe possibile catturare il re alla mossa successiva, si dice infatti che quest'ultimo è sotto scacco. In questo diagramma, ad esempio, il nero ha mosso la torre in e6. Se avesse a sua disposizione un'altra mossa, potrebbe catturare il re! ma per fortuna i turni di gioco sono alternati:

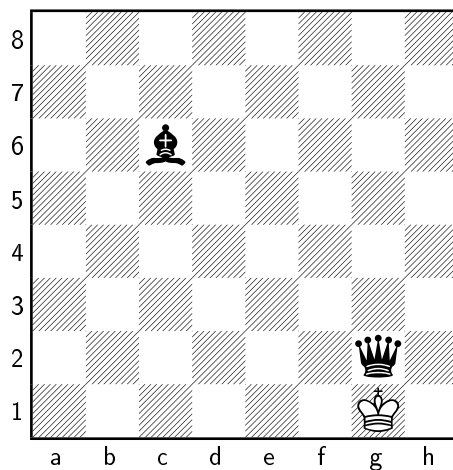


Quando il re si trova sotto scacco ha tre possibilità, di cui almeno una deve essere messa in atto:

1. può spostarsi in una casa intorno a sé dove non è minacciato
2. può catturare il pezzo che dà scacco
3. può interporre un pezzo tra sé e il pezzo avversario, eliminando di fatto la minaccia

è chiaro che il re non potrà volontariamente mettersi sotto scacco, nè potrà attuare la terza opzione (interposizione) nel caso in cui il pezzo che dà scacco sia un cavallo. Qualora il re si trovi sotto scacco e non possa compiere alcuna

delle opzioni si dice che *il re ha subito scacco matto*. Il giocatore che riceve scacco matto perde immediatamente la partita. Ad esempio:



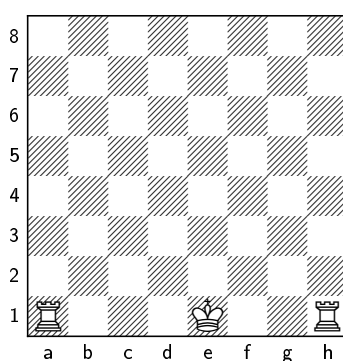
Il re non può spostarsi perché le case adiacenti, le sole che può occupare, sono controllate dalla donna. Non può catturare il pezzo che dà scacco (la donna) perché a sua volta protetta dall'alfiere (il re si metterebbe sotto scacco dell'alfiere). Non può interporre alcun pezzo perché, oltre a non esserci, la distanza tra re e donna non lo permetterebbe.

Ma le stranezze legate al re non finiscono qui, nella prossima lezione infatti affronteremo una mossa che lascia molti neofiti senza fiato: l'arrocco.

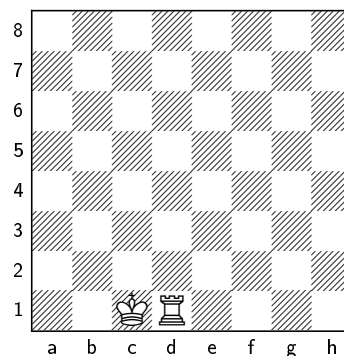
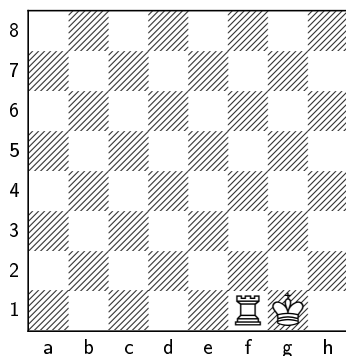
8 Prepararsi all'assedio: l'arrocco

L'arrocco è una delle mosse più importanti nella partita, volta a difendere il proprio monarca dagli attacchi dell'avversario e a portare in gioco più facilmente i pezzi pesanti. *La sua particolarità sta nel coinvolgere due pezzi insieme: il re e la torre.*

Essendoci due torri, come i più arguti tra voi avranno intuito, possono esserci due tipi di arrocco: un arrocco lungo e un arrocco corto.



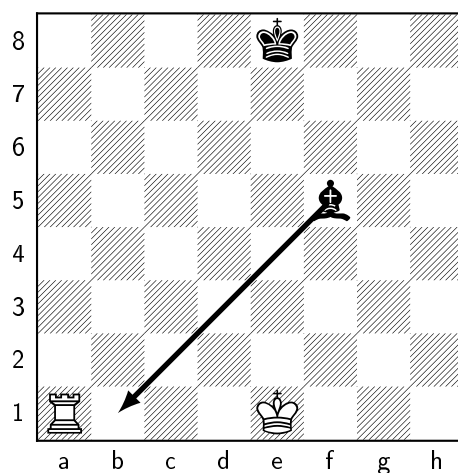
La mossa consiste nello spostare il re di due case verso la torre e posizionare la torre immediatamente dopo. Nello specifico:



L'arrocco non sarà possibile nei seguenti casi:

1. ci sono pezzi nelle case tra il re e la torre
2. il re o la torre interessata dall'arrocco si sono già mossi
3. il re è sotto scacco
4. un pezzo avversario controlla una o più case interessate dal movimento del re

Attenzione all'ultima regola: non solo la torre potrà essere attaccata senza influire sulla possibilità dell'arrocco, ma nel caso di un arrocco lungo la casa b1 (o b8) potrà essere controllata da un pezzo avversario, dato che il re si fermerà in c1.



La domanda può sorgere spontanea: *perché dovrei fare l'arrocco?* Come già detto, può essere utile spostare il re velocemente dalle trafficate linee centrali, così come può risultare vantaggioso collegare le torri in una mossa. Quelle che per ora possono sembrarvi finezze saranno subito comprensibili appena guadagnerete un po' di esperienza.

9 Veni Vidi Lusi: le regole per la vittoria e il pareggio

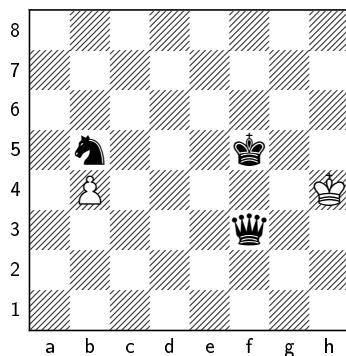
Ora che sappiamo come muovere i pezzi e abbiamo capito che *per vincere basta dare scacco matto*, vediamo più nel dettaglio le regole che concernono vittoria e patta (o pareggio). Ci possono essere altri casi e particolarità applicabili a discrezione dell'arbitro e del regolamento in vigore, ma per i fini di questo corso non ci interessa andare così nel dettaglio.

Casi di vittoria:

1. scacco matto
2. abbandono dell'avversario
3. tempo di riflessione scaduto
4. mossa illegale dell'avversario (non sempre si applica in torneo)

Casi di patta:

1. accordo tra i giocatori
2. stallo (il giocatore con il tratto non può compiere alcuna mossa e il re non è sotto scacco). Come vedete il re bianco è intrappolato e il pedone è bloccato. La mossa è al bianco, ma nessuna mossa è possibile.



3. triplice ripetizione della posizione (anche non consecutiva)
4. 50 mosse consecutive in cui non ci sono movimenti di pedoni o catture
5. insufficienza di materiale per dare scacco matto (alfiere+re, cavallo+re, due cavalli+re)
6. tempo scaduto per entrambi i giocatori

10 Verba volant, scacchi manent: trascrivere le mosse

Un metodo infallibile per migliorare il proprio gioco è l'analisi delle partite. Che siano state giocate in un torneo, tra amici, che si leggano su una rivista o in un database poco importa. La notazione scacchistica ci permette di condividere conoscenze sul nobile giuoco allo stesso modo in cui la scrittura permise una prima *historia mundi*.

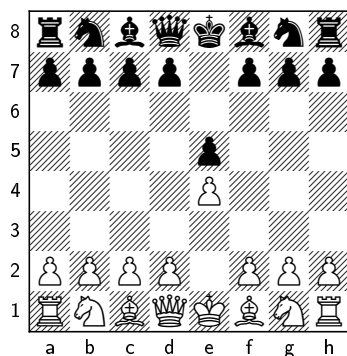
La notazione algebrica, ormai entrata nell'uso corrente, è piuttosto semplice da imparare.

Ci sono sei predicati corrispondenti ai sei tipi di pezzo sulla scacchiera: R=re – D=donna – A=alfiere – C=cavallo – T=torre – ø=pedone

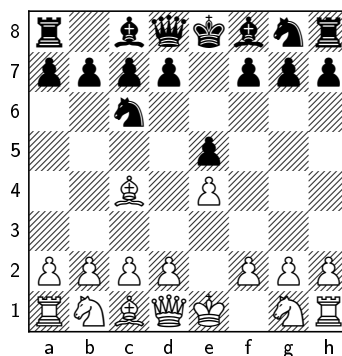
Diverse lingue avranno diverse lettere per i predicati, ad esempio in inglese: K=king – Q=queen – B=bishop – N=knight – R=rook – ø=pawn

Il pedone, di fatto, non è indicato da alcuna lettera maiuscola. Al predicato aggiungeremo la casa di arrivo del pezzo, individuata con il metodo indicato nella prima lezione. Di seguito una semplice partita illustrativa.

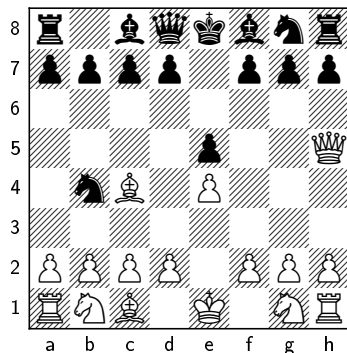
1. e4 e5



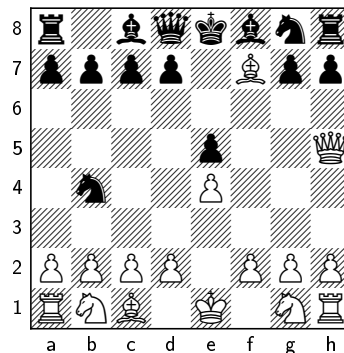
2. Ac4 Cc6



3. Dh5 Cb4

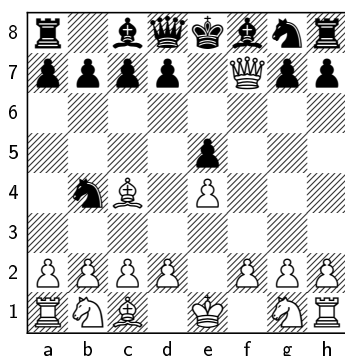


4. Axf7+??



La mossa di alfiere sarebbe un grosso errore. Intanto notiamo la notazione per la cattura ('x' tra il predicato e la casa - a volte si trova ':' o viene semplicemente omesso) e dello scacco ('+')'. Quando è un pedone a prendere un altro pezzo, si indica la colonna del pedone, e.g. cxd4, exd4...

La mossa corretta è 5.Dxf7#



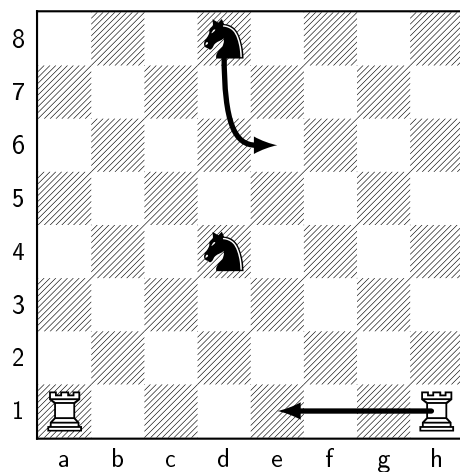
Dando scacco matto al re nero e aggiudicandosi la partita in sole 5 mosse! Questa sequenza è nota col nome di “matto del barbiere” o “scholar’s mate” in inglese.

Altri simboli importanti: # (scacco matto) ++ (doppio scacco) 0-0 (arrocco corto) 0-0-0 (arrocco lungo) d8=D (il pedone da d7 va in d8 promuovendo in donna).

Al formulario di una partita si possono aggiungere dei sintetici commenti dopo la mossa: !! (mossa straordinaria) ! (buona mossa) !? (mossa interessante) ?! (mossa dubbia) ? (mossa debole) ?? (mossa pessima) e.g. 5. Axf7+?? – 5. Dxf7!

Un ultimo problema da affrontare è quando due pezzi (ad esempio due cavalli o due torri) possono andare nella stessa casa. In questa situazione si

indicherà anche la colonna (o la traversa, nel caso i due pezzi siano sulla stessa colonna) prima della casa di destinazione.



e.g. C8e6 – The1

In appendice potrete trovare un diverso e curioso modo di segnare le mosse, detto anche “notazione descrittiva”.

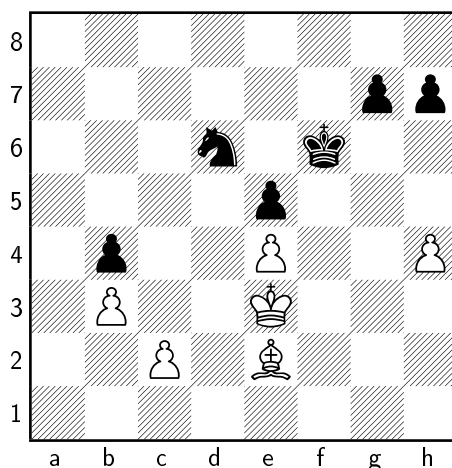
11 Appendice – Ancora sui pezzi leggeri

Cavallo e alfiere sono ritenuti generalmente pezzi di egual valore pur avendo movimenti completamente diversi. Per questo dovremo far attenzione là dove il loro valore reale differisce sensibilmente. Ma come individuare queste situazioni?

Presumo ricordate la prima lezione quando ho parlato delle grandi diagonali e delle case centrali d4-d5-e4-e5. Queste case offrono ai pezzi leggeri la massima influenza sulla scacchiera. Considerando una scacchiera vuota infatti un alfiere collocato in una delle quattro case sarà allo stesso tempo su una delle due grandi diagonali e un cavallo controllerà 8 case su 8 possibili. Ma la collocazione del cavallo in una delle case centrali oltre a offrirgli un vantaggio sulle sue possibilità di movimento, lo pone generalmente in un'area di influenza sullo schieramento avversario.

Un pezzo collocato e protetto oltre la quinta traversa si dice “avamposto” e costituisce un importante vantaggio strategico, dato che impedisce il libero movimento dei pezzi avversari. Chiaramente un cavallo al centro varrà molto più di un alfiere bloccato dai suoi stessi pedoni, o comunque in una diagonale infelice. Così specularmente: un alfiere su una grande diagonale aperta, varrà più di un cavallo in un angolo.

Bobby Fischer, uomo di poche parole ma sempre efficaci, disse “giocare a scacchi è semplice, basta cambiare i propri pezzi cattivi con quelli buoni dell'avversario”. Ma confrontare vari pezzi in posizioni apparentemente simili per capire quale dei due sia più promettente non è affatto facile.



Cosa direste in questa posizione? Si presenta il classico problema: cavallo buono contro alfiere cattivo. Solo esperienza, lo studio e il miglioramento delle proprie capacità di analisi possono aiutare in queste situazioni.

12 Appendice – La notazione descrittiva

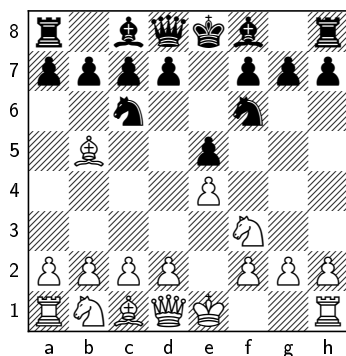
L'altro giorno stavo guardando un telefilm, pensavo di aver chiuso con gli scacchi per la giornata ma mi sbagliavo di grosso. Ad un certo punto uno dei personaggi riceve una telefonata, risponde, una voce anonima e minacciosa dichiara: "Knight to King's Bishop 3". Cioè: Cavallo sulla terza casa dell'alfiere di re. Se non sapete cosa significa, siete nel posto giusto!

Frequentando siti di scacchi in inglese, potrete accorgervi come per molti la notazione algebrica (cioè quella usata da noi comuni mortali e descritta nell'ultimo capitolo di questo eBook), sia ancora una stranezza. In giro per il mondo ci sono persone che usano la notazione non-algebrica, detta anche "descrittiva", e alcuni libri sono pubblicati seguendo questo non-standard. Perciò può essere utile sapere come districarsi in quello che all'inizio può sembrare un vero e proprio enigma.

Nella notazione descrittiva ogni pezzo ha una sua lettera, anche i pedoni. Usando le lettere inglesi: P, R, N, B, Q, K: pedone (pawn), torre (rook), cavallo (kNight), alfiere (bishop), donna (queen) e re (king). La casa è individuata in modo non dissimile dal solito, solo che le colonne sono chiamate in base al pezzo che occupa la casa iniziale, un po' come nei finali a volte parliamo di "pedone di alfiere" o "pedone di cavallo", avendo l'accorgimento di indicare se si tratta del lato di re o di donna. L'ordine delle traverse non è sequenziale da 1 a 8, sarebbe troppo semplice, ma ogni giocatore conta le otto traverse a partire dal proprio lato. L'arrocco è sempre 0-0 o 0-0-0 e per districarsi nei casi ambigui basta aggettivare il pezzo, ad esempio: N2-K3, Nk-Q4...

Facciamo le prime tre mosse di un'ipotetica partita:

1. P-K4 P-K4 2. N-Bk3 N-Bq3 3. B-N5 N-Bk3



Spero non abbiate mai a che fare con questa diabolica invenzione, ma nel caso qualcuno vi telefoni in piena notte... ora sapete cosa fare!

13 Appendice – Risorse online per principianti

Manuali di avviamento

Pieghevole a colori con una breve sintesi delle regole del gioco

“Imparare gli scacchi senza farsi del male” di Pietro Vetturi

“Tattica scacchistica - i primi elementi” di Pietro Vetturi

Blog di Sebastiano Paulesu – istruttore di scacchi

Esercizi di tattica

Chess Tempo

Idea Chess

Chess Tactics Server

Programmi di scacchi

Computer Chess - Home of the Dutch Rebel

Chess Training

Scid – interfaccia di gioco e database

Stockfish – motore di gioco

Organizzazioni

FIDE – Federazione Internazionale Di Scacchi

FSI – Federazione Scacchistica Italiana

Aggiornato al marzo 2011.

Formattazione, grafica e diagrammi L^AT_EX