

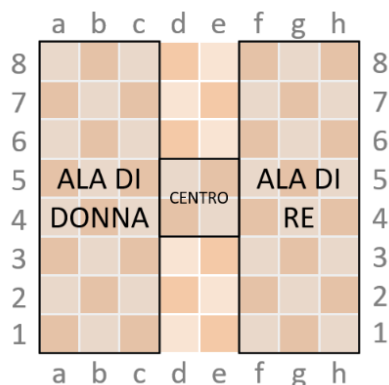
Astratti PerGioco

Newsletter #16 | 8 aprile 2022 | www.pergioco.net

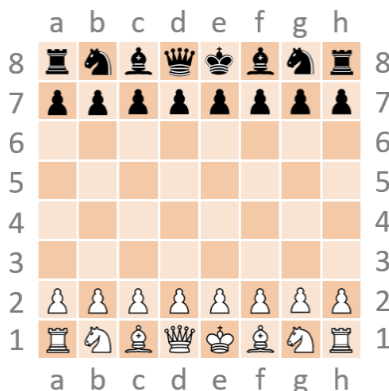


Scacchi

Scacchi (1)

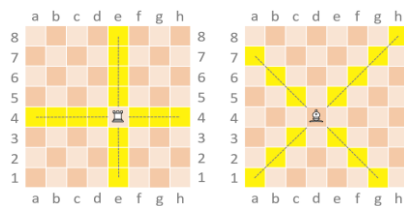


Il tavoliere per il gioco degli Scacchi occidentali, detto "scacchiera", è composto da 64 caselle, o "case", 32 chiare e 32 scure; è orientato come nel diagramma in alto, in modo che in basso a destra vi sia una casella chiara. Le traverse sono numerate dal basso verso l'alto dall'1 all'8; le colonne sono identificate da lettere dell'alfabeto, da sinistra a destra, dalla lettera "a" alla lettera "h". La disposizione iniziale dei pezzi è quella riprodotta nel diagramma seguente.



La regina bianca si trova in una casella chiara (d1); la regina nera si trova in una casella scura (d8).

Ciascun pezzo degli Scacchi si muove con precise modalità. Nessun pezzo può andare a occupare una casa in cui è presente un altro pezzo dello stesso schieramento; può invece muoversi su una casa occupata da un pezzo avversario, effettuando in tal caso una "cattura", cioè eliminando dalla scacchiera il pezzo avversario e prendendo il suo posto. Si dice inoltre che un pezzo "attacca" o "minaccia" una casa se esso può muoversi su di essa.

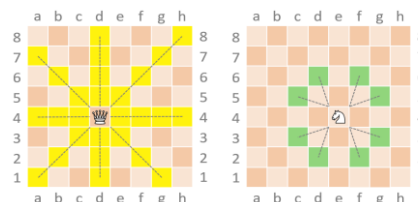


La torre si muove su una qualunque casa della stessa traversa o della stessa colonna in cui si trova, purché fra la casella di arrivo e quella di partenza non vi siano pezzi (propri o avversari) e purché la casa di arrivo non sia occupata da un proprio pezzo.

La torre può anche "arroccare": si tratta di un movimento particolare che descriviamo in seguito.

L'alfiere si muove su una qualunque casa delle stesse diagonali in cui si trova, purché fra la casella di arrivo e quella di partenza non vi siano pezzi (propri o avversari) e purché la

casa di arrivo non sia occupata da un proprio pezzo.

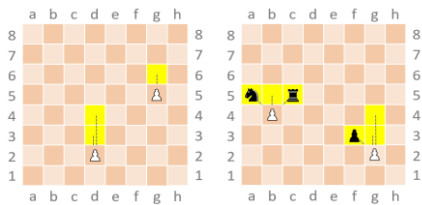


La regina combina le mosse dell'alfiere e della torre, potendo muoversi su tutte le case della stessa traversa, della stessa colonna o delle stesse diagonali in cui si trova, purché fra la casella di arrivo e quella di partenza non vi siano pezzi (propri o avversari) e purché la casa di arrivo non sia occupata da un proprio pezzo. La regina non può "arroccare".

Il cavallo si muove su una delle case a lui più vicine, che non appartengono alla traversa, alla colonna e alle diagonali in cui si trova, purché la casa di arrivo non sia occupata da un proprio pezzo. Il cavallo è l'unico pezzo che nel suo movimento può "saltare" gli altri pezzi; può cioè attraversare anche caselle occupate da altri pezzi. Il cavallo si muove sempre da una casella chiara verso una casella scura, o viceversa.

Il pedone segue regole di movimento più complesse. Alla sua prima mossa, ovvero quando parte dalla posizione iniziale, il pedone può muovere di una oppure di due case in avanti, a scelta del giocatore, purché fra la casella di arrivo e

quella di partenza non vi siano pezzi (propri o avversari) e purché la casa di arrivo sia libera. Nelle sue mosse successive il pedone può avanzare solo di una casa per mossa, a patto che questa sia libera. A differenza degli altri pezzi, non può muovere all'indietro.



Nell'esempio del diagramma qui sopra il pedone in d2 (posizione iniziale) può muovere, a scelta, in d3 o in d4; il pedone in g5 può muovere in g6.

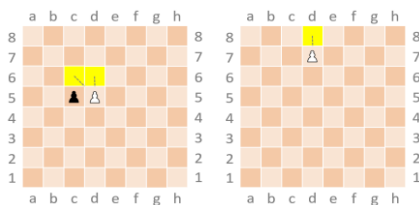
Il pedone è l'unico pezzo che cattura in maniera differente da come muove: può catturare un pezzo avversario solo se si trova su una delle due case poste diagonalmente in avanti rispetto alla sua casa di partenza, ma non può né muovere in tali case se esse sono libere né catturare i pezzi che si trovano nelle case che ha di fronte.

Nel diagramma in alto a destra il pedone in b4 può muovere in b5, oppure catturare il cavallo in a5, oppure catturare la torre in c5; il pedone in g2 (posizione iniziale) può muovere in g3, oppure in g4, oppure catturare il pedone in f3.

Quando, eseguendo la sua prima mossa di due case in avanti, il pedone viene a trovarsi di fianco a un pedone avversario, quest'ultimo può alla mossa successiva catturarlo *en passant*, o *al varco*, come se il primo fosse avanzato di una sola casa. La presa *en passant* può essere eseguita solo come mossa successiva all'avanzamento del pedone avversario di due case.

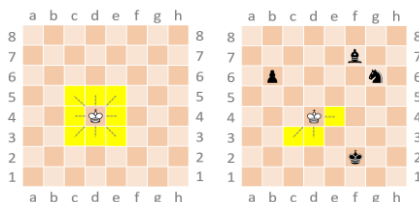
Nell'esempio riprodotto nel diagramma seguente il pedone nero, che si trovava nella sua posizione iniziale in c7, ha appena mosso in c5, venendosi a trovare di fianco al pedone bianco in d5; il pedone bianco può muovere in d6, ma può anche catturare *en passant* il pedone nero, come se lo stesso

avesse mosso di una sola casella in c6.



Nell'esempio del diagramma seguente il pedone in d7 può muovere in d8, scegliendo di essere promosso, ad esempio, a regina. Se un pedone, infatti, riesce ad avanzare fino all'ottava traversa, viene promosso, ossia assume il ruolo e le capacità di movimento di un altro pezzo dello stesso colore a scelta del giocatore, indipendentemente dai pezzi già presenti sulla scacchiera. L'effetto è immediato: si può ad esempio dare scacco o scacco matto con una promozione se il re avversario è nel raggio di azione del nuovo pezzo.

Il re può muovere in una qualsiasi delle case adiacenti (anche diagonalmente) a quella occupata, purché questa non sia "controllata" da un pezzo avversario e purché la casa di arrivo non sia occupata da un proprio pezzo.

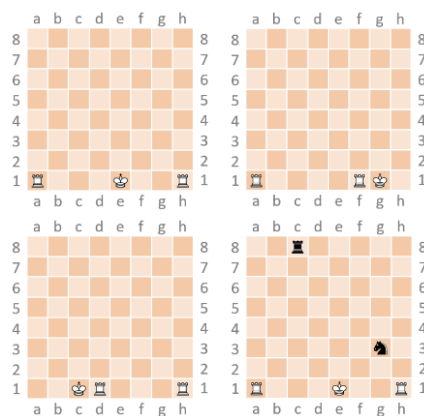


Nel diagramma qui sopra a destra il re bianco non può muovere in c5 (casella controllata dal pedone avversario), né in e5 (casella controllata dal cavallo avversario), né in e3 (casella controllata dal re avversario), né in d5 o in c4 (caselle controllate dall'alfiere avversario).

Una sola volta in tutta la partita ciascun re può usufruire di una mossa speciale, nota come "arrocco", che consiste nel muovere il re di due case a destra o a sinistra in direzione di una delle due torri e successivamente (ma sempre durante lo stesso turno) muovere la torre (quella verso la quale il re si è mosso) nella casa

compresa tra quelle di partenza e di arrivo del re.

Questo si può fare solamente se tutte le condizioni seguenti sono soddisfatte: a) il giocatore non ha ancora mosso né il re né la torre coinvolta nell'arrocco; b) non ci sono pezzi (propri o avversari) fra il re e la torre utilizzata; c) né la casa di partenza del re, né la casa che esso deve attraversare, né quella di arrivo devono essere minacciate da un pezzo avversario, cioè il re non deve trovarsi sotto scacco né prima né dopo né "durante" l'arrocco.



Nel primo diagramma qui sopra il Bianco può effettuare un arrocco corto (nell'ala di re) o un arrocco lungo (nell'ala di donna). L'esito delle due mosse è riprodotto nei due diagrammi che seguono.

Dopo l'arrocco corto il re bianco si trova nella casella g1 e la torre nella casella f1. Dopo l'arrocco corto del nero il re e la torre si trovano nelle caselle g8 ed f8. Dopo l'arrocco lungo il re bianco si trova nella casella c1 e la torre nella casella d1. Dopo l'arrocco lungo del nero il re e la torre si trovano nelle caselle c8 e d8.

Nell'ultimo diagramma, invece, non è possibile effettuare alcun arrocco in quanto la casella c1 è controllata dalla torre avversaria e la casella f1 è controllata dal cavallo avversario.

(continua)

Testi e diagrammi
a cura di Marino Carpignano
Contatti: pergioco@pergioco.net

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle varianti consulta la pagina
www.pergioco.net/scacchi.html