



**CIRCOLO
DI SCACCHI
AD - MATIDIA**

SESSA AURUNCA (CE)



SMICV 2022

Sede Circolo Matidia

Corso Introduttivo

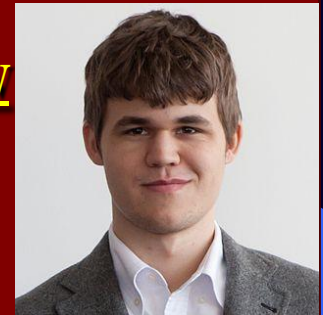
- **Lezione 1:** *Elementi degli scacchi*
- **Lezione 2:** *Notazione scacchistica*

Storia degli Scacchi



Storia degli Scacchi

- ✓ *Gli scacchi sono nati in India 1500 anni fa.*
- ✓ *In Europa sono stati portati dagli arabi 1000 anni fa.*
- ✓ *Oggi sono diffusi in tutto il mondo*
- ✓ *Esiste una Federazione Internazionale (**FIDE**) che raggruppa le associazioni di tutte le nazioni*
- ✓ *In l'Italia c'è la **F.S.I.** : “Federazione Scacchistica Italiana”*
- ✓ *Attuale Campione del Mondo è il norvegese **MAGNUS CARLSEN***
- ✓ *Ultimi Campioni Mondiali;*
 - Anand _____ (2007-2013)*
 - Kasimidzhanov (2004-2005)*
 - Ponomariov _____ (2002-2004)*
 - Anand _____ (2000-2002)*
 - Kasparov _____ (1983-2002)*
 - Karpov*



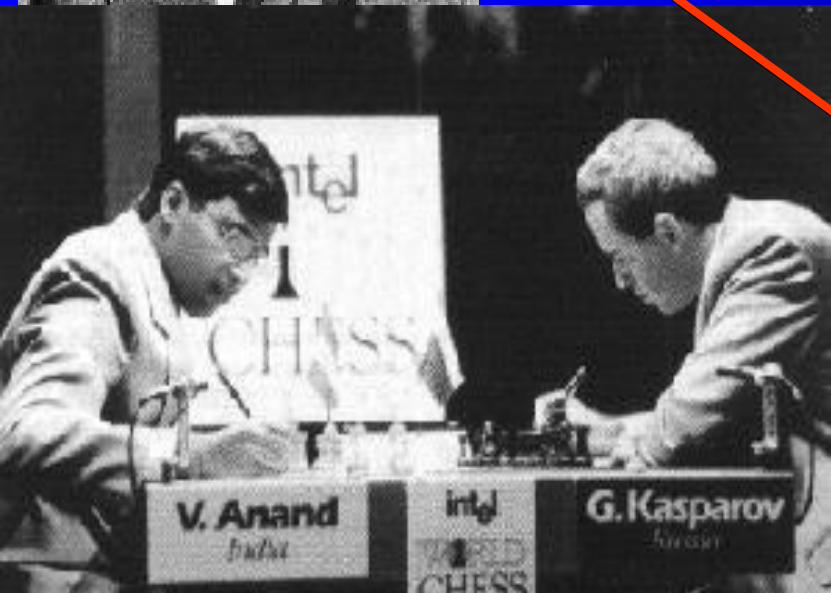
....

Tra i Grandi Campioni del passato vanno ricordati:
Lasker, Capablanca, Alekhine, Botvinnik, Tal, Spasskj, Fischer

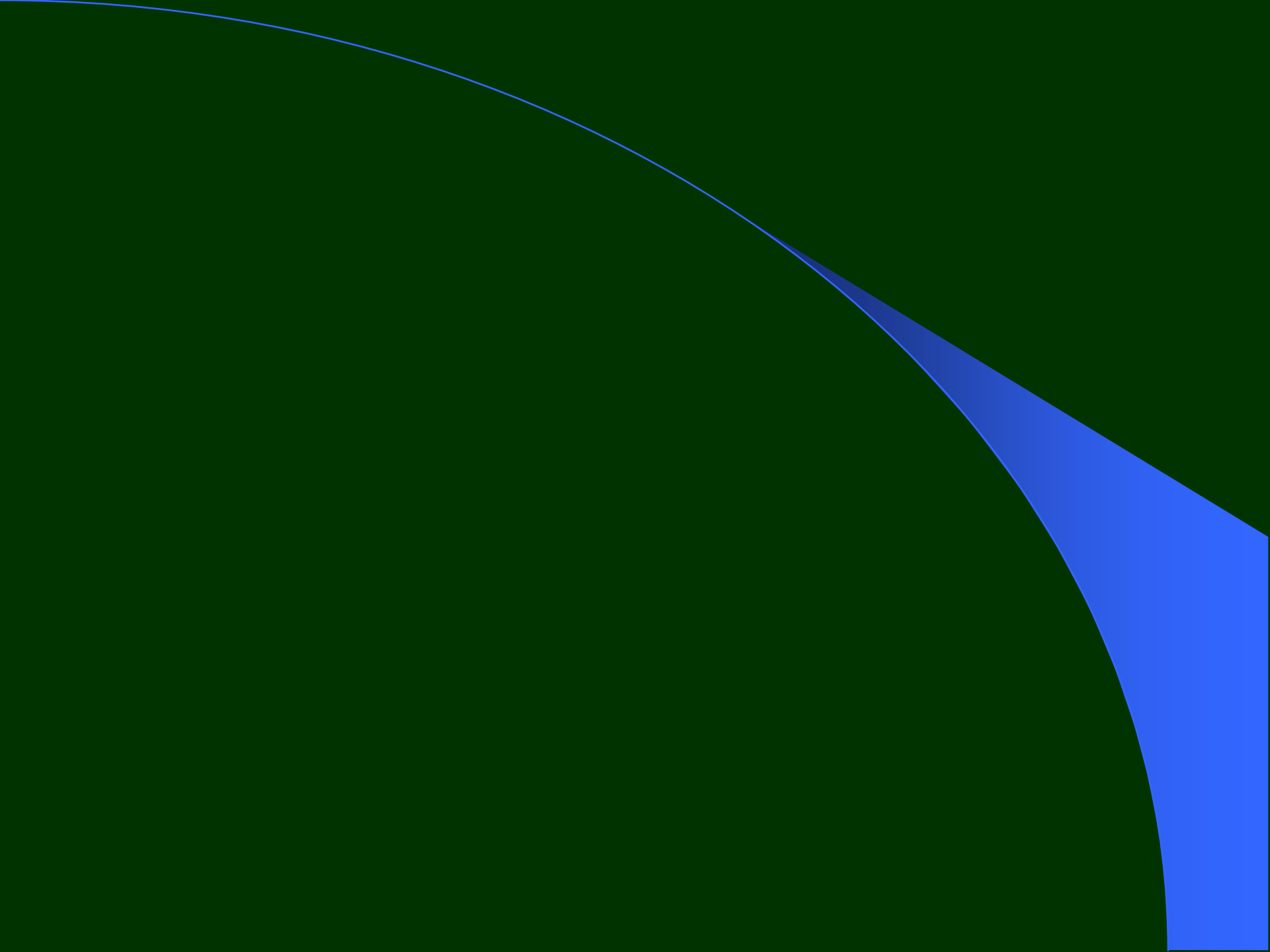
KASPAROV

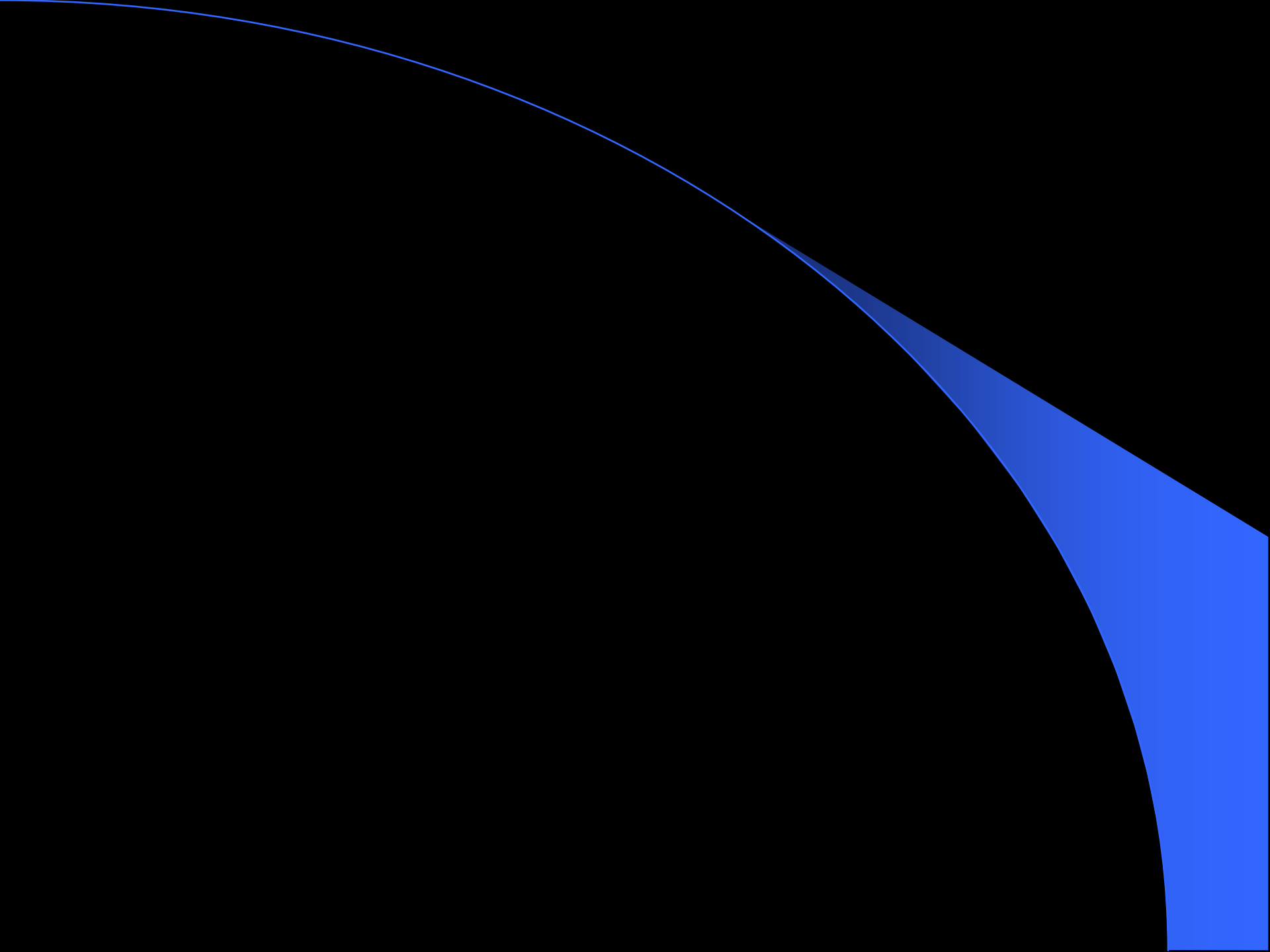
può essere considerato uno dei più grandi della storia degli scacchi

CAMPIONI MONDIALI



“Match del secolo” Fischer-Spasskj





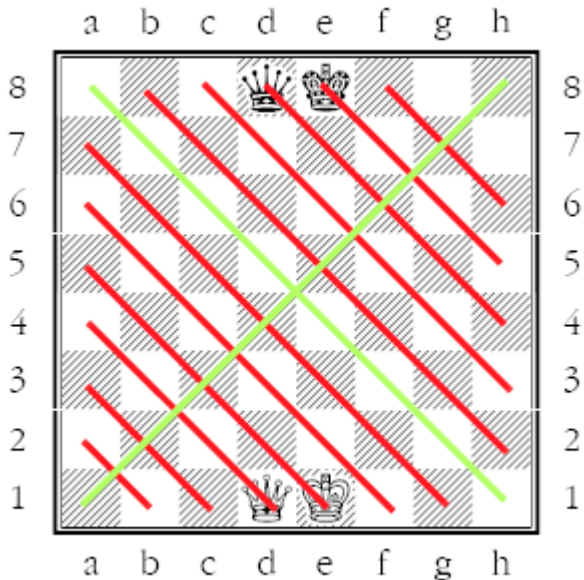
LEZIONE 1

Elementi degli Scacchi

L.1

Elementi degli Scacchi: SCACCHIERA

Giocatore dei Neri



Giocatore dei Bianchi

Disposizione corretta della SCACCHIERA:

Ogni giocatore deve avere di colore BIANCO per la casa in fondo alla sua destra. (**h1** per il Giocatore dei Bianchi, **a8** per quelli dei Neri)

SCACCHIERA

- E' un quadrato 8 x 8.
- Le caselle sono dette case
- E' divisa in 8 file di case verticali, dette colonne, e 8 file di case orizzontali, dette traverse
- Poi ci sono le diagonali, definite come case consecutive dello stesso colore poste in linea obliqua.

Case: a1, b5, d4, e4, f3, g6, h5... (64)

Colonne: colonna a, colonna b ... colonna h (8)

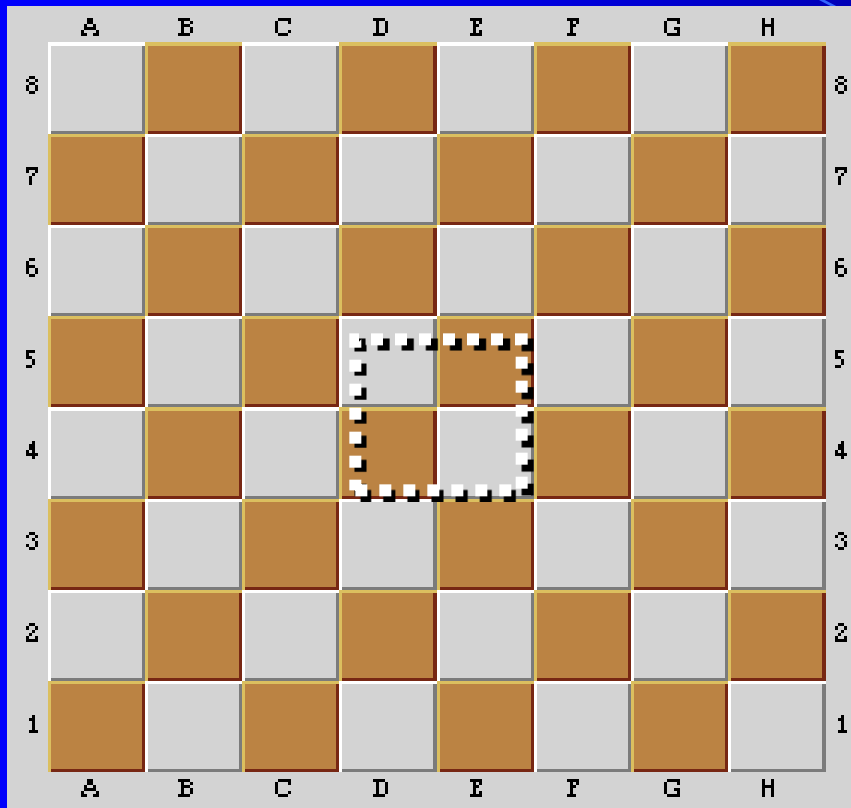
Traverse: traversa 1, traversa 2,.. Traversa 8 (8)

Diagonali: Diagonale grande (a1-h8, h1-a8)

Diagonali minori (g1-a7, f1-a6, f8-h6...)

L.1

Elementi degli Scacchi: SCACCHIERA



- Ala di Re: *Colonne e,f,g,h*
- Ala di Donna: *Colonne a,b,c,d*
- CENTRO: *case d4,d5 e e4 e5*

L.1

Elementi degli Scacchi: **SCACCHIERA**

Schieramento Iniziale



L.1

Elementi degli Scacchi: **SCACCHIERA**

Ogni giocatore ha 16 pezzi:

PEZZO

SIMBOLO

1 Re

Re

1 Donna

D

2 Alfieri

A

2 Cavalli

C

2 Torri

T

8 Pedoni

...




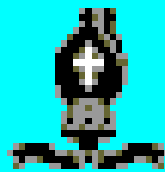



REGOLA disposizione pezzi:





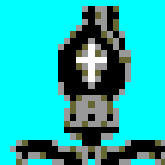


Sulla colonna D: la Donna segue il suo colore !!!


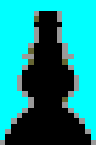






L.1






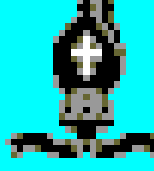


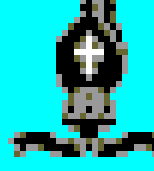
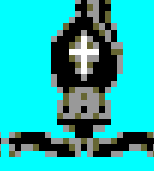

Elementi degli Scacchi: Valore dei Pezzi

 = Unità base

 =  =   

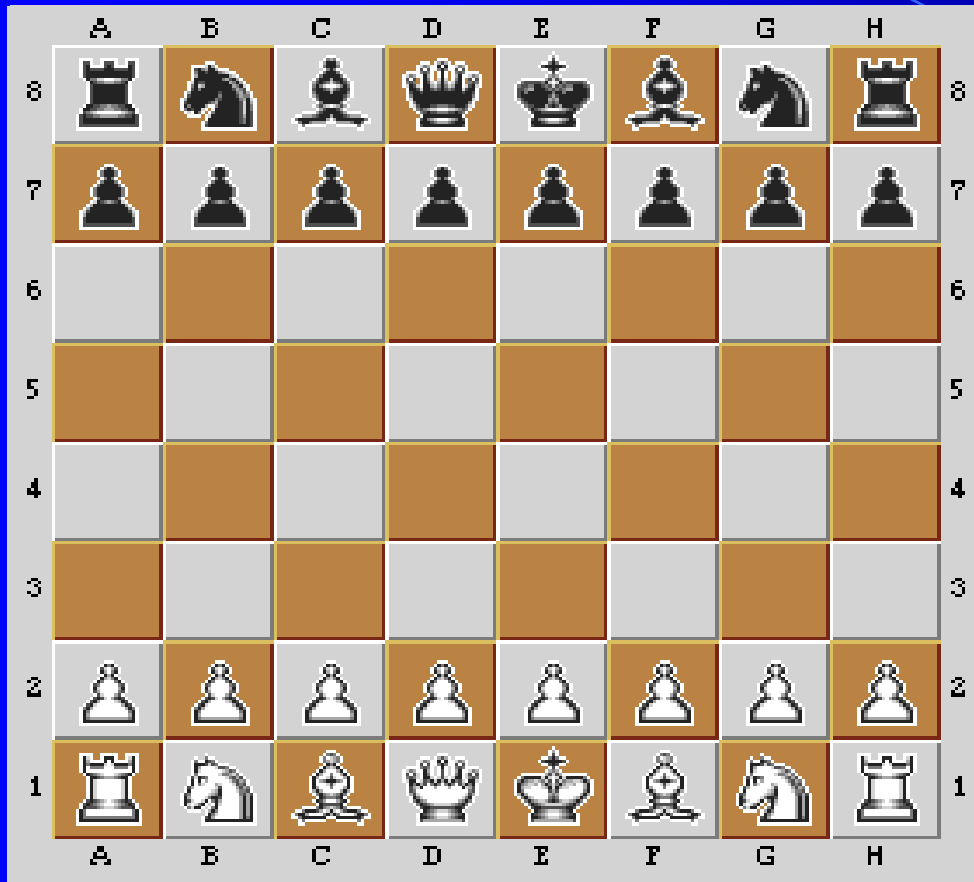
 =    =   

  =   =   =  

 =   =     =    

L.1 Elementi degli Scacchi:

COORDINATE ALGEBRICHE



- Ogni casa ha una *lettera* ed un *numero* di riferimento: Esse costituiscono le sue **coordinate algebriche**: ES. **a4, b2, c4, d5** ecc.

Usando le **coordinate algebriche**, i pezzi vanno disposti nel seguente modo:

Pezzi Bianchi

- Re in *e1*
- Donna in *d1*
- Torri in *a1, h1*
- Alfieri in *c1, f1*
- Cavalli in *b1, g1*
- Pedoni in *a2, b2, ..., h2*

Pezzi Neri

- Re in *e8*
- Donna in *d8*
- Torri in *a8, h8*
- Alfieri in *c8, f8*
- Cavalli in *b8, g8*
- Pedoni in *a7, b7, ..., h7*

Notazione
algebrica
iniziale
pezzi

Bianchi: Ree1, Dd1, Ac1, Af1, Cb1, Cg1, a1,b1,c1,d1,e1,f1,g1,h1

Neri: Ree8, Dd8, Ac8, Af8, Cb8, Cg8, a7,b7,c7,d7,e7,f7,g7,h7

L.1

Elementi degli Scacchi: MOVIMENTI PEZZI

- Ogni pezzo ha un “suo” movimento proprio.
- Un pezzo può eliminare un pezzo avversario occupandone la casa e catturandolo
- Si muove 1 pezzo alla volta, tranne quando si effettua l’arrocco, che è una manovra tipicamente difensiva.

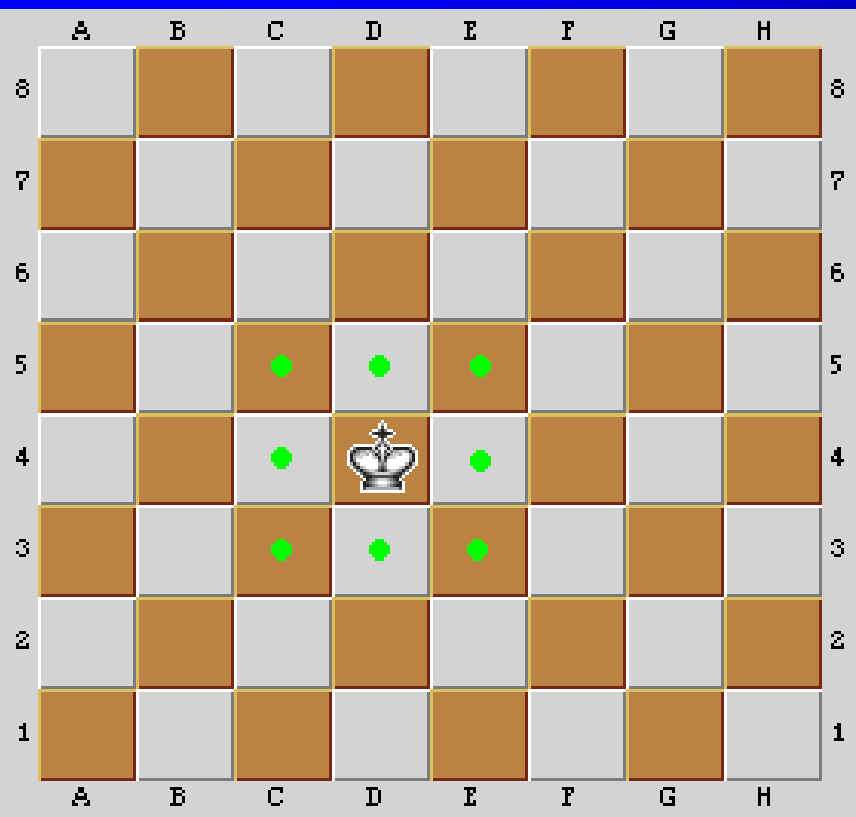
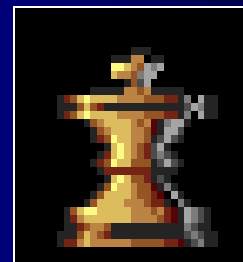
L.1

Elementi degli Scacchi: **MOVIMENTI PEZZI**

**La Regola
secondo cui si può all'inizio della partita
muovere
due pedoni contemporaneamente
è una baggianata tipica
dei principianti !!!**



L.1 Movimenti Pezzi: *IL Re*

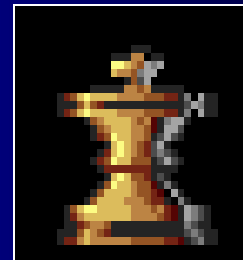


- Il **Re** è il pezzo più importante della scacchiera, perso il Re (scacco matto) finisce la partita.
- Il **Re** si muove di una casa alla volta in una qualunque direzione, tranne durante l'arrocco, quando può muoversi di due case in un colpo solo.
- Quando minacciato da pezzi avversari si è sotto scacco. L'avversario deve annunciare a voce lo scacco in modo chiaro. Se è impossibile evitare lo scacco allora significa che si è subito lo **“SCACCO MATTO”** con perdita immediata della partita.

L.1

Movimenti Pezzi:

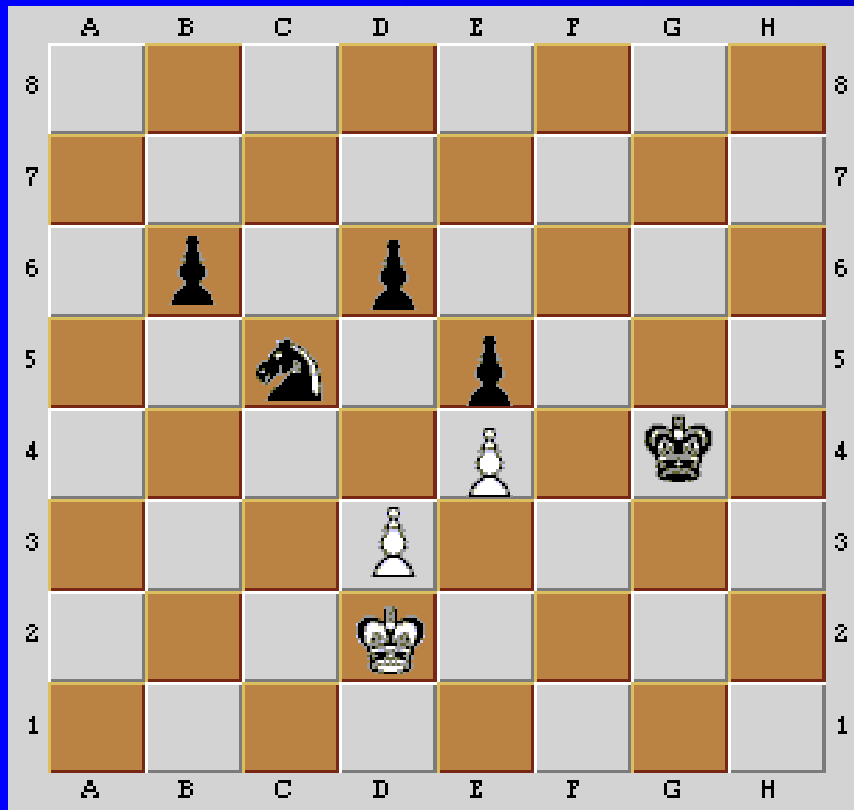
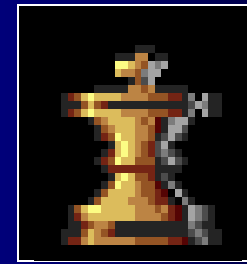
IL Re



Esempi di mosse di Re

- Il **Re** è il pezzo più importante della scacchiera, perso il Re (scacco matto) finisce la partita.
- Il **Re** si muove di una casa alla volta in una qualunque direzione, tranne durante l'arrocco, quando può muoversi di due case in un colpo solo.
- Quando minacciato da pezzi avversari si è sotto scacco. L'avversario deve annunciare a voce lo scacco in modo chiaro. Se è impossibile evitare lo scacco allora significa che si è subito lo "**SCACCO MATTO**" con perdita immediata della partita.

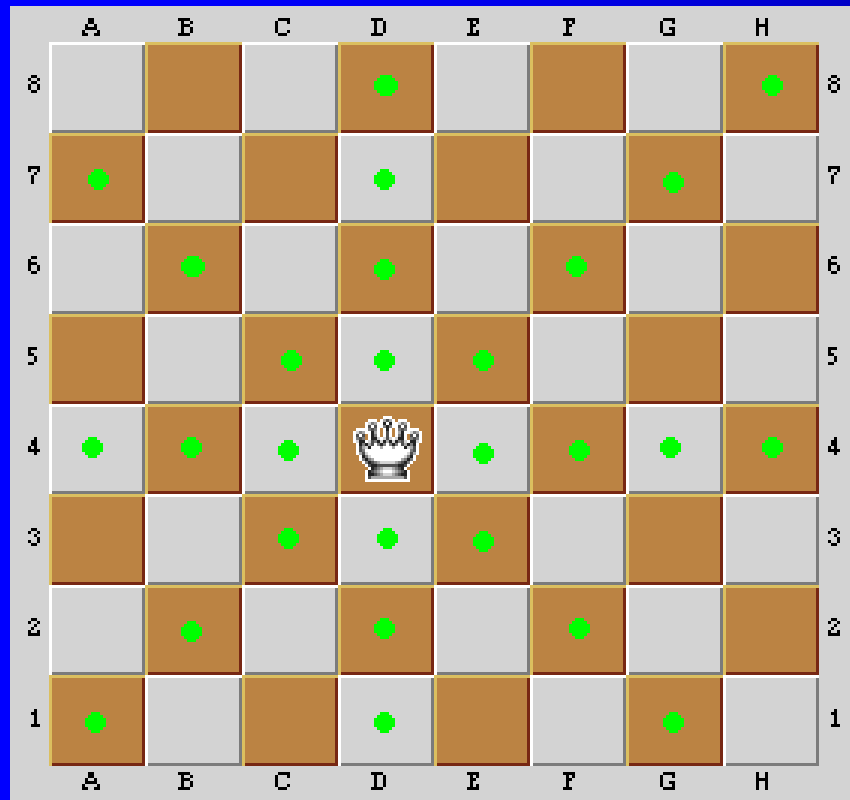
L.1 Movimenti Pezzi: *IL Re*



- Il Re è il pezzo più importante della scacchiera, perso il Re (scacco matto) finisce la partita.
- Il Re si muove di una casa alla volta in una qualunque direzione, tranne durante l'arrocco, quando può muoversi di due case in un colpo solo.
- Quando minacciato da pezzi avversari si è sotto scacco. L'avversario deve annunciare a voce lo scacco in modo chiaro. Se è impossibile evitare lo scacco allora significa che si è subito lo **“SCACCO MATTO”** con perdita immediata della partita.



L.1 Movimenti Pezzi : *La Donna*



- La Donna si sposta come il Re, ma può farlo di quante case il giocatore desidera.
- I movimenti permessi alla Donna sono quelli riportati nello schema a fianco. Essa non può muoversi a zig-zag, ma sempre e solo in linea retta
- In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo della Donna è 10.

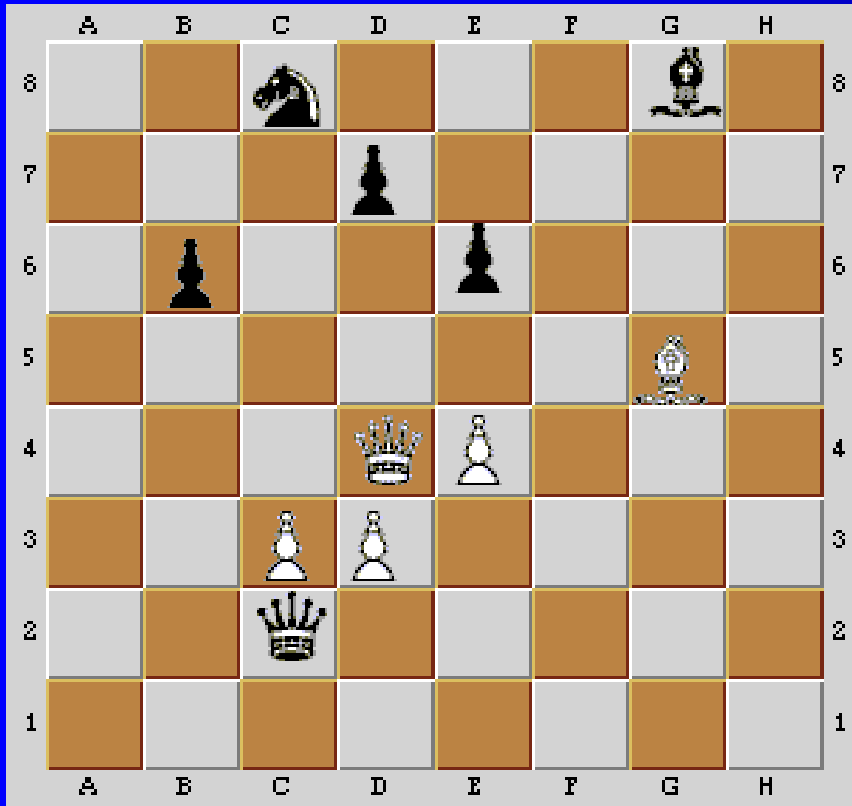
L.1 Movimenti Pezzi : *La Donna*



Esempi di mosse di Regina

- La Donna si sposta come il Re, ma può farlo di quante case il giocatore desidera.
- I movimenti permessi alla Donna sono quelli riportati nello schema a fianco. Essa non può muoversi a zig-zag, ma sempre e solo in linea retta
- In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo della Donna è 10.

L.1 Movimenti Pezzi : *La Donna*

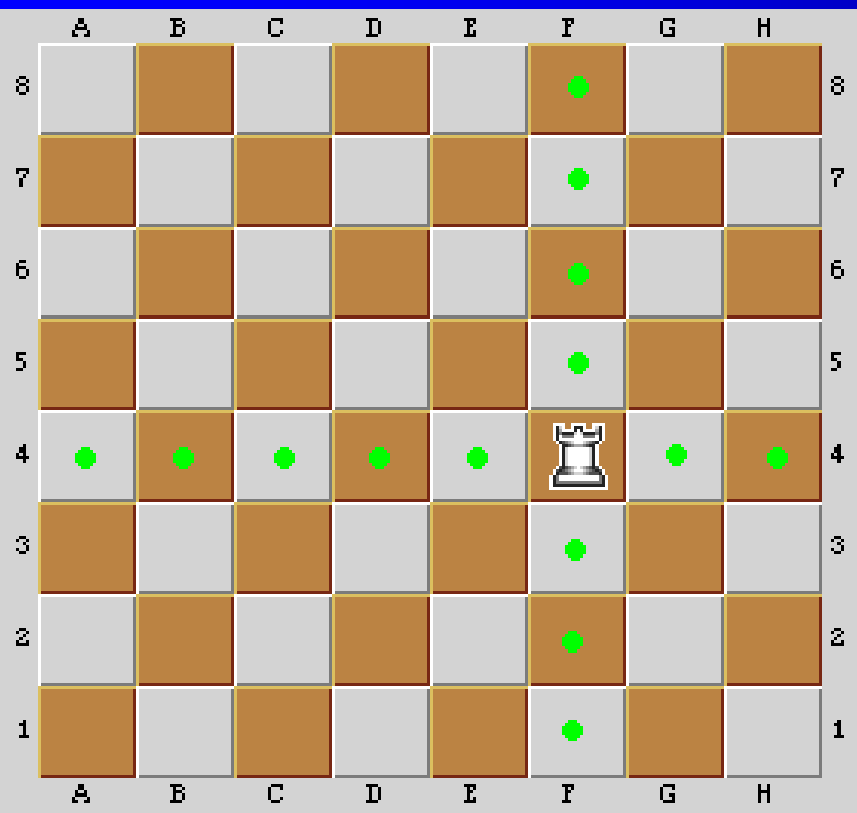


- La Donna si sposta come il Re, ma può farlo di quante case il giocatore desidera.
- I movimenti permessi alla Donna sono quelli riportati nello schema a fianco. Essa non può muoversi a zig-zag, ma sempre e solo in linea retta
- In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo della Donna è 10.



L.1

Movimenti Pezzi : *La Torre*



- La Torre si sposta come la Donna, eccetto i movimenti in diagonale. In altre parole la Torre può muoversi a piacimento solamente lungo colonne o traverse.

- Dopo la Donna, la Torre è il pezzo più potente degli scacchi

- In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo della Torre è 5

L.1

Movimenti Pezzi : *La Torre*

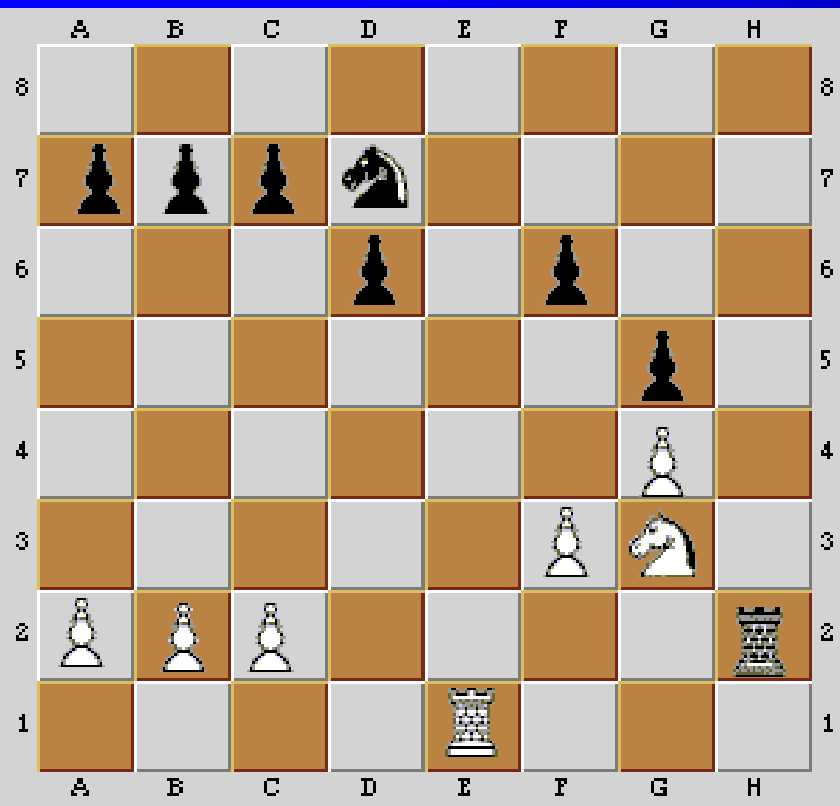


Esempi di mosse Di TORRE

- La Torre si sposta come la Donna, eccetto i movimenti in diagonale. In altre parole la Torre può muoversi a piacimento solamente lungo colonne o traverse.
- Dopo la Donna, la Torre è il pezzo più potente degli scacchi
- In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo della Torre è 5

L.1

Movimenti Pezzi : *La Torre*



• La Torre si sposta come la Donna, eccetto i movimenti in diagonale. In altre parole la Torre può muoversi a piacimento solamente lungo colonne o traverse.

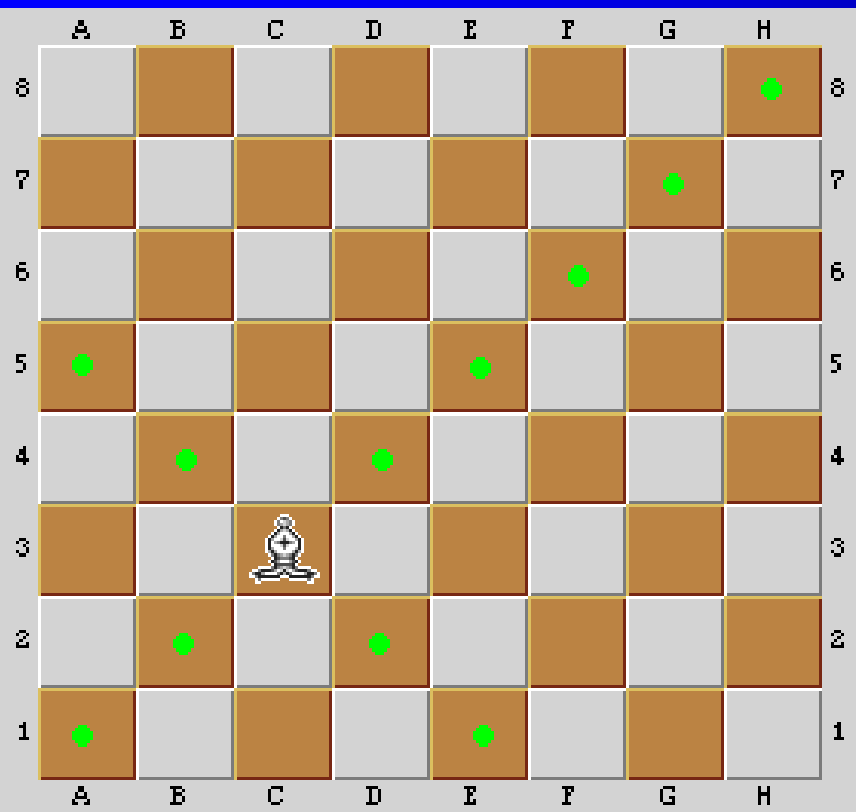
• Dopo la Donna, la Torre è il pezzo più potente degli scacchi

• In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo della Torre è 5



L.1

Movimenti Pezzi : *L'Alfiere*



- L'Alfiere si muove lungo le diagonali, di quante case si vuole, ma sempre e solo in linea retta, come disegnato nel diagramma sottostante
- Ogni giocatore, per tale motivo, ha due Alfieri: uno si muove lungo le diagonali scure, l'altro lungo quelle chiare, e sono denominati rispettivamente Alfiere *camposcuro* e Alfiere *campochiaro*.
- Comunque un Alfiere può muoversi solo sulle case di un unico colore, quindi è meno potente della Torre.
- In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo dell'Alfiere è 3.

L.1

Movimenti Pezzi : *L'Alfiere*



Esempi di mosse Di ALFIERE

- L'Alfiere si muove lungo le diagonali, di quante case si vuole, ma sempre e solo in linea retta, come disegnato nel diagramma sottostante
- Ogni giocatore, per tale motivo, ha due Alfieri: uno si muove lungo le diagonali scure, l'altro lungo quelle chiare, e sono denominati rispettivamente Alfiere *camposcuro* e Alfiere *campochiaro*.
- Comunque un Alfiere può muoversi solo sulle case di un unico colore, quindi è meno potente della Torre.
- In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo dell'Alfiere è 3.

L.1

Movimenti Pezzi : *L'Alfiere*

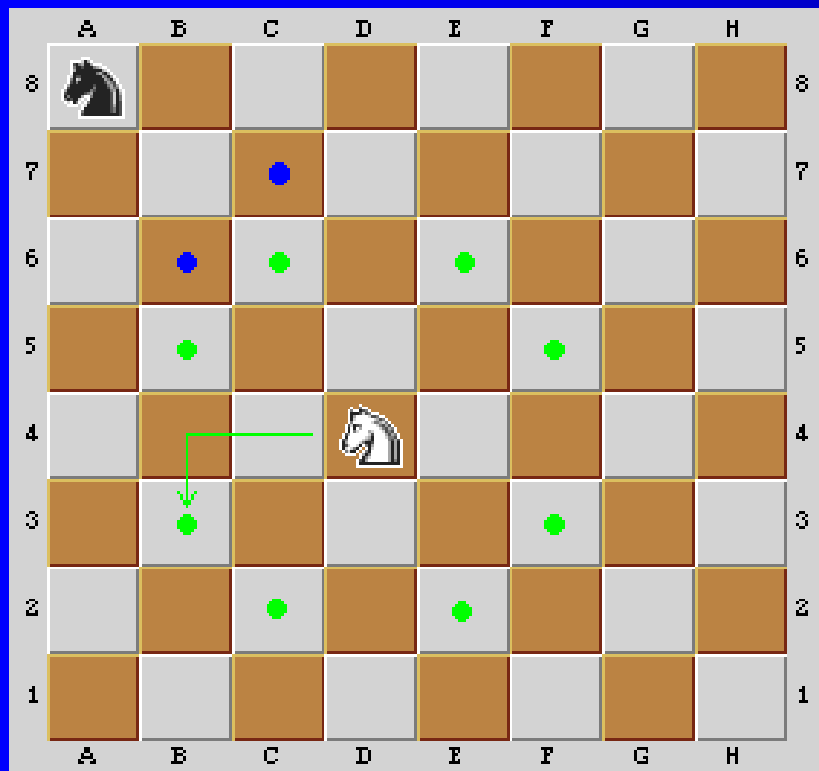
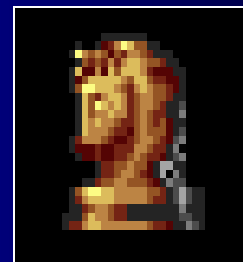


- L'Alfiere si muove lungo le diagonali, di quante case si vuole, ma sempre e solo in linea retta, come disegnato nel diagramma sottostante
- Ogni giocatore, per tale motivo, ha due Alfieri: uno si muove lungo le diagonali scure, l'altro lungo quelle chiare, e sono denominati rispettivamente Alfiere *camposcuro* e Alfiere *campochiaro*.
- Comunque un Alfiere può muoversi solo sulle case di un unico colore, quindi è meno potente della Torre.
- In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo dell'Alfiere è 3.



L.1

Movimenti Pezzi : *IL Cavallo*



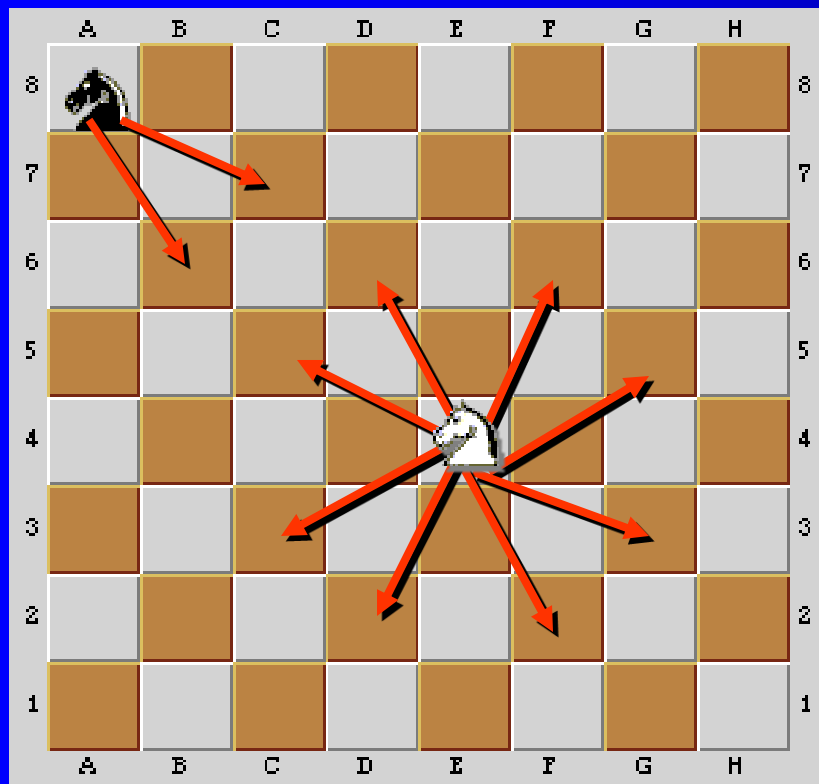
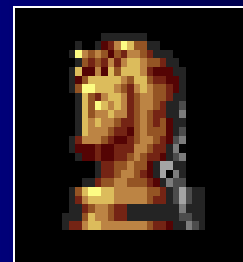
- Il Cavallo è l'unico pezzo che può saltare sia i suoi che i pezzi avversari eseguendo una mossa particolare simile ad una **L**

- Il Cavallo esprime il meglio di sé nelle posizioni chiuse e con molti pezzi sulla scacchiera, mentre la sua potenza diminuisce notevolmente nelle posizioni aperte.

- In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo del Cavallo è 3.

L.1

Movimenti Pezzi : *IL Cavallo*



- Il Cavallo è l'unico pezzo che può saltare sia i suoi che i pezzi avversari eseguendo una mossa particolare simile ad una **L**

- Il Cavallo esprime il meglio di sé nelle posizioni chiuse e con molti pezzi sulla scacchiera, mentre la sua potenza diminuisce notevolmente nelle posizioni aperte.

- In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo del Cavallo è 3.

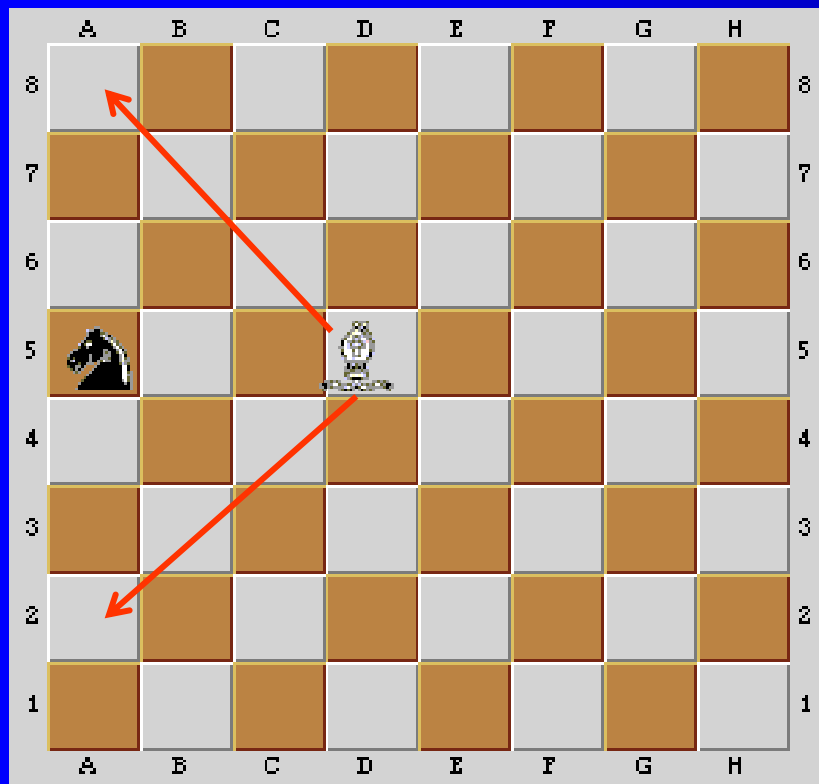
- Il Cavallo è catturabile dal Re avversario!!!

- Il Cavallo può essere dominato dall'alfiere!!

Un Cavallo centrale è molto più forte di uno laterale !!!

L.1

Movimenti Pezzi : *IL Cavallo*



- Il Cavallo è l'unico pezzo che può saltare sia i suoi che i pezzi avversari eseguendo una mossa particolare simile ad una **L**

- Il Cavallo esprime il meglio di sé nelle posizioni chiuse e con molti pezzi sulla scacchiera, mentre la sua potenza diminuisce notevolmente nelle posizioni aperte.

- In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo del Cavallo è 3.

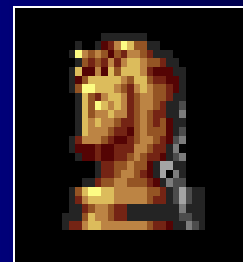
- Il Cavallo è catturabile dal Re avversario!!!

- Il Cavallo può essere dominato dall'alfiere!!

Un Cavallo può essere dominato dall'Alfiere!!!

L.1

Movimenti Pezzi : *IL Cavallo*



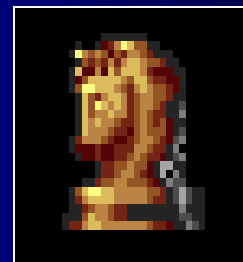
Esempi di mosse
Di

CAVALLO

- Il Cavallo è l'unico pezzo che può saltare sia i suoi che i pezzi avversari eseguendo una mossa particolare simile ad una **L**
- Il Cavallo esprime il meglio di sé nelle posizioni chiuse e con molti pezzi sulla scacchiera, mentre la sua potenza diminuisce notevolmente nelle posizioni aperte.
- In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo del Cavallo è 3.

L.1

Movimenti Pezzi : *IL Cavallo*



- Il Cavallo è l'unico pezzo che può saltare sia i suoi che i pezzi avversari eseguendo una mossa particolare simile ad una **L**
- Il Cavallo esprime il meglio di sé nelle posizioni chiuse e con molti pezzi sulla scacchiera, mentre la sua potenza diminuisce notevolmente nelle posizioni aperte.
- In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo del Cavallo è 3.

L.1

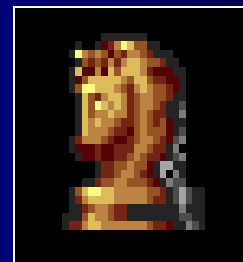
Movimenti Pezzi : *IL Cavallo*



- Il Cavallo è l'unico pezzo che può saltare sia i suoi che i pezzi avversari eseguendo una mossa particolare simile ad una **L**
- Il Cavallo esprime il meglio di sé nelle posizioni chiuse e con molti pezzi sulla scacchiera, mentre la sua potenza diminuisce notevolmente nelle posizioni aperte.
- In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo del Cavallo è 3.

L.1

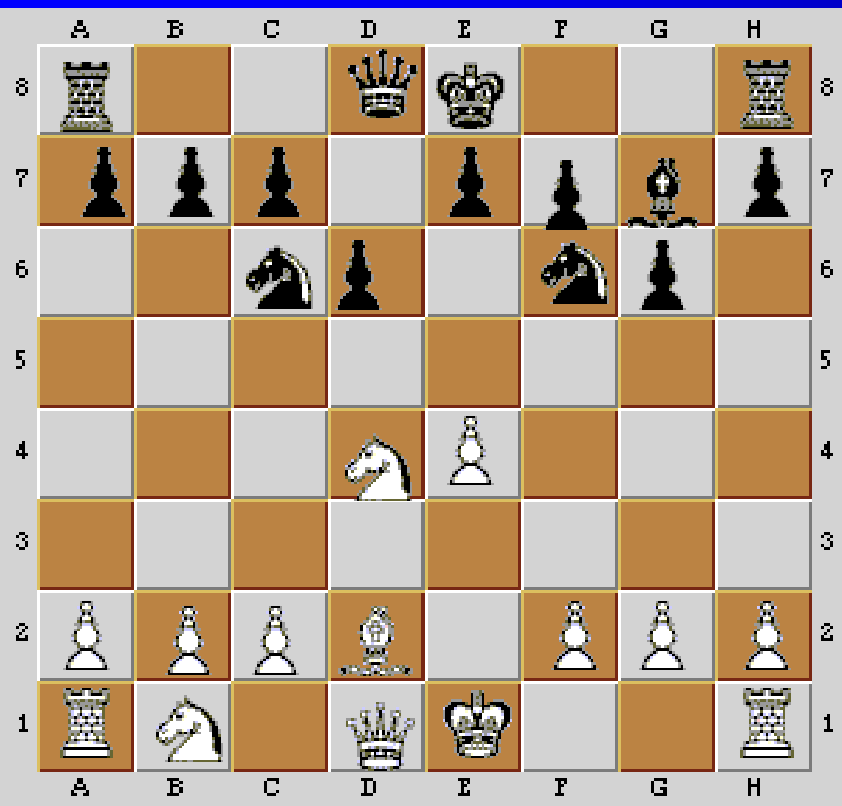
Movimenti Pezzi : *IL Cavallo*



- Il Cavallo è l'unico pezzo che può saltare sia i suoi che i pezzi avversari eseguendo una mossa particolare simile ad una **L**
- Il Cavallo esprime il meglio di sé nelle posizioni chiuse e con molti pezzi sulla scacchiera, mentre la sua potenza diminuisce notevolmente nelle posizioni aperte.
- In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo del Cavallo è 3.

L.1

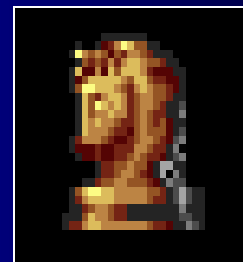
Movimenti Pezzi : *IL Cavallo*



- Il Cavallo è l'unico pezzo che può saltare sia i suoi che i pezzi avversari eseguendo una mossa particolare simile ad una **L**
- Il Cavallo esprime il meglio di sé nelle posizioni chiuse e con molti pezzi sulla scacchiera, mentre la sua potenza diminuisce notevolmente nelle posizioni aperte.
- In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo del Cavallo è 3.

L.1

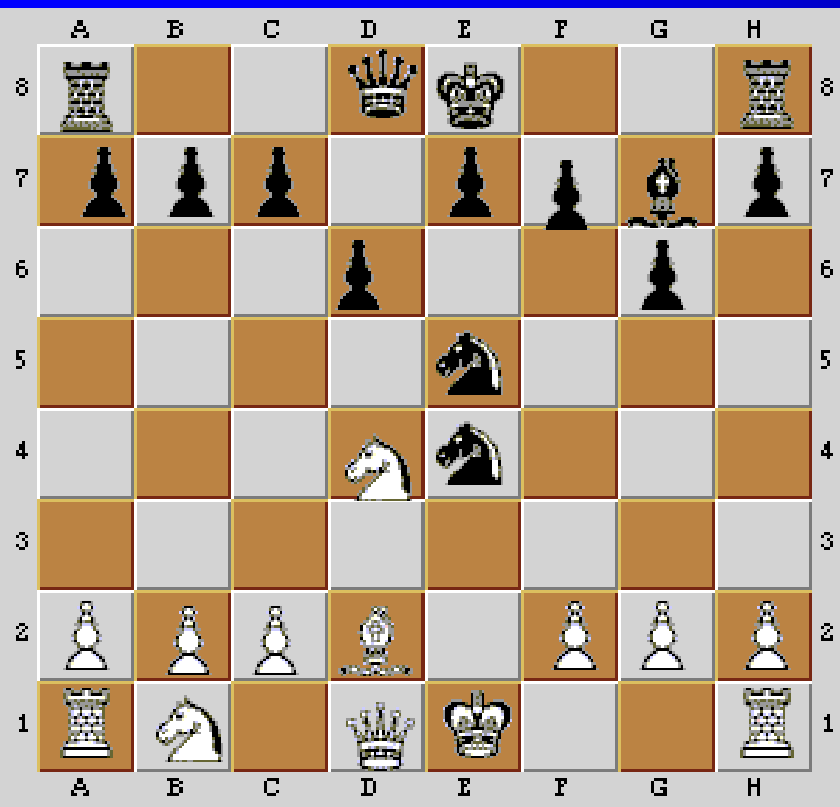
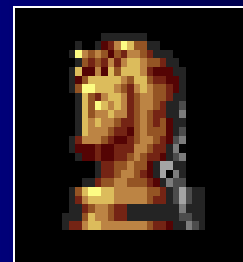
Movimenti Pezzi : *IL Cavallo*



- Il Cavallo è l'unico pezzo che può saltare sia i suoi che i pezzi avversari eseguendo una mossa particolare simile ad una **L**
- Il Cavallo esprime il meglio di sé nelle posizioni chiuse e con molti pezzi sulla scacchiera, mentre la sua potenza diminuisce notevolmente nelle posizioni aperte.
- In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo del Cavallo è 3.

L.1

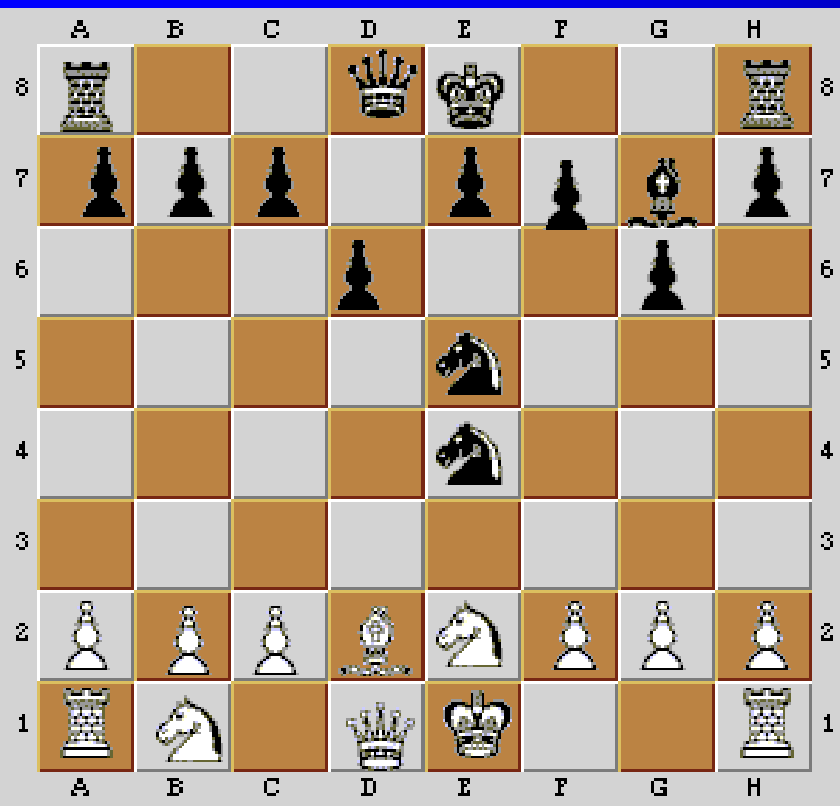
Movimenti Pezzi : *IL Cavallo*



- Il Cavallo è l'unico pezzo che può saltare sia i suoi che i pezzi avversari eseguendo una mossa particolare simile ad una **L**
- Il Cavallo esprime il meglio di sé nelle posizioni chiuse e con molti pezzi sulla scacchiera, mentre la sua potenza diminuisce notevolmente nelle posizioni aperte.
- In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo del Cavallo è 3.

L.1

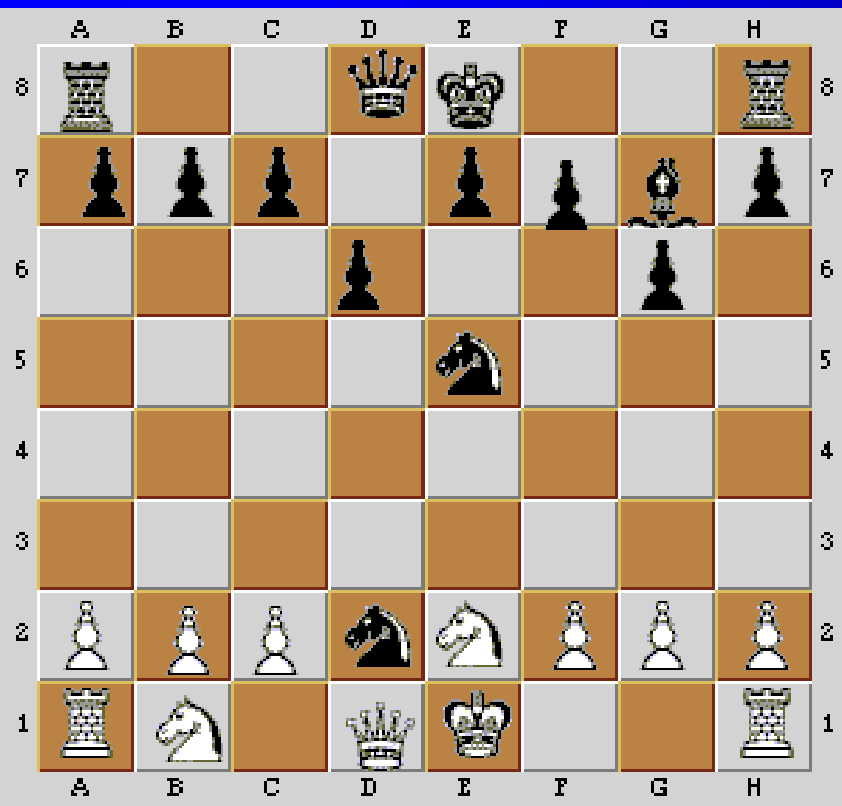
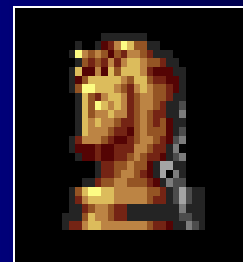
Movimenti Pezzi : *IL Cavallo*



- Il Cavallo è l'unico pezzo che può saltare sia i suoi che i pezzi avversari eseguendo una mossa particolare simile ad una **L**
- Il Cavallo esprime il meglio di sé nelle posizioni chiuse e con molti pezzi sulla scacchiera, mentre la sua potenza diminuisce notevolmente nelle posizioni aperte.
- In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo del Cavallo è 3.

L.1

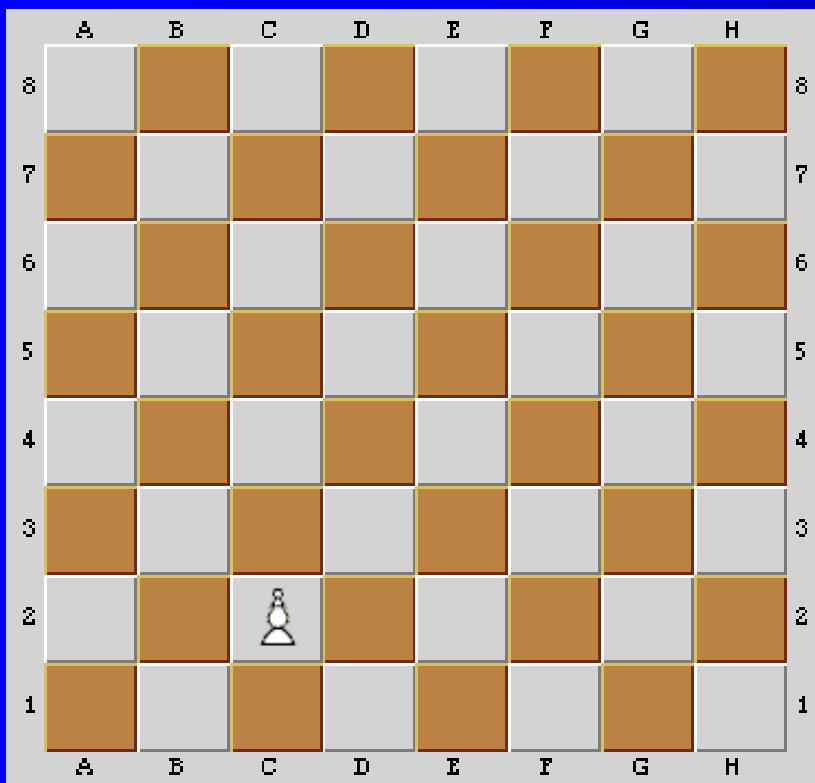
Movimenti Pezzi : *IL Cavallo*



- Il Cavallo è l'unico pezzo che può saltare sia i suoi che i pezzi avversari eseguendo una mossa particolare simile ad una **L**
- Il Cavallo esprime il meglio di sé nelle posizioni chiuse e con molti pezzi sulla scacchiera, mentre la sua potenza diminuisce notevolmente nelle posizioni aperte.
- In una scala da 1 a 10, il valore approssimativo del Cavallo è 3.

L.1

Movimenti Pezzi : *IL Pedone*



Pedone “c2”

- Il Pedone è l'unico pezzo si muove in un certo modo e mangia in tutt'altra maniera .
- Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro .
- Esso in genere si sposta **di una sola casa** alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi **anche di due case in un colpo solo**.
- Per **catturare un pezzo** avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.
- Il Pedone raggiunto il fondo della scacchiera, viene promosso in un qualunque altro pezzo tranne il Re.
- Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della **presa al varco**, detta anche **presa en passant**.
- In una scala da 1 a 10, **il valore del Pedone è 1**.

L.1

Movimenti Pezzi : *IL Pedone*

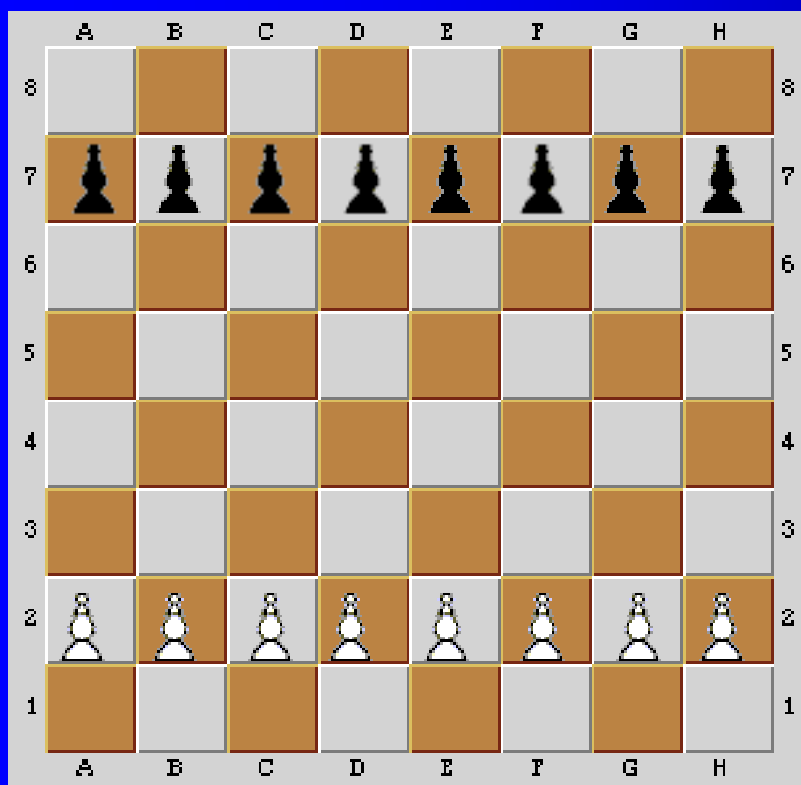


Esempi di mosse Di PEDONI

- Il Pedone è l'unico pezzo si muove in un certo modo e mangia in tutt'altra maniera .
- Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro .
- Esso in genere si sposta **di una sola casa** alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi **anche di due case in un colpo solo**.
- Per **catturare un pezzo** avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.
- Il Pedone raggiunto il fondo della scacchiera, viene promosso in un qualunque altro pezzo tranne il Re.
- Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della ***presa al varco***, detta anche ***presa en passant***.
- **In una scala da 1 a 10, il valore del Pedone è 1.**

L.1

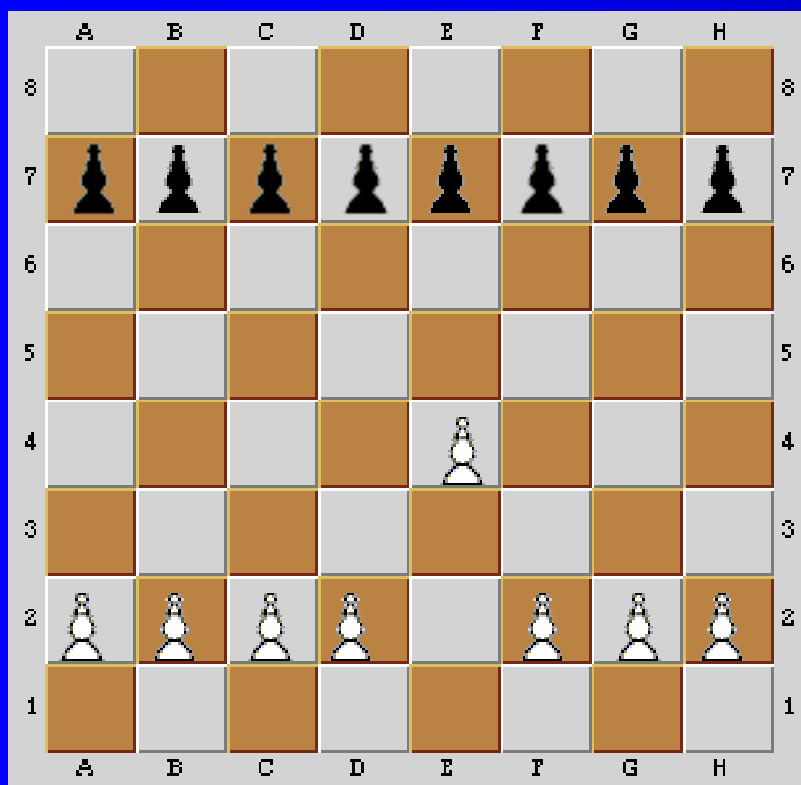
Movimenti Pezzi : *IL Pedone*



- Il Pedone è l'unico pezzo si muove in un certo modo e mangia in tutt'altra maniera .
- Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro .
- Esso in genere si sposta **di una sola casa** alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi **anche di due case in un colpo solo**.
- Per **catturare un pezzo** avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.
- Il Pedone raggiunto il fondo della scacchiera, viene promosso in un qualunque altro pezzo tranne il Re.
- Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della **presa al varco**, detta anche **presa en passant**.
- In una scala da 1 a 10, **il valore del Pedone è 1**.

L.1

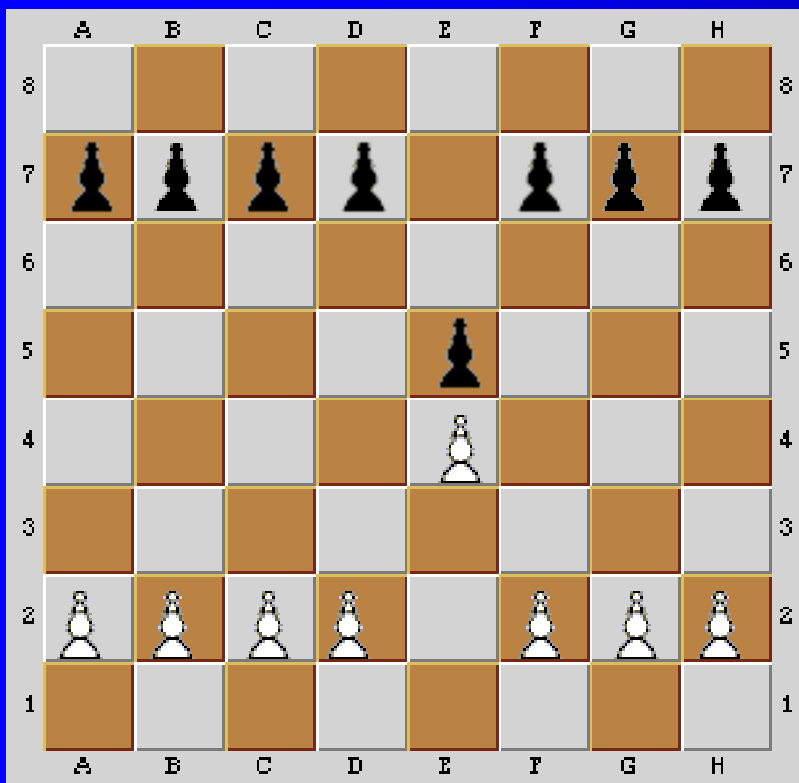
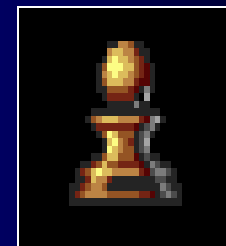
Movimenti Pezzi : *IL Pedone*



- Il Pedone è l'unico pezzo si muove in un certo modo e mangia in tutt'altra maniera .
- Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro .
- Esso in genere si sposta **di una sola casa** alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi **anche di due case in un colpo solo**.
- Per **catturare un pezzo** avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.
- Il Pedone raggiunto il fondo della scacchiera, viene promosso in un qualunque altro pezzo tranne il Re.
- Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della ***presa al varco***, detta anche ***presa en passant***.
- In una scala da 1 a 10, **il valore del Pedone è 1.**

L.1

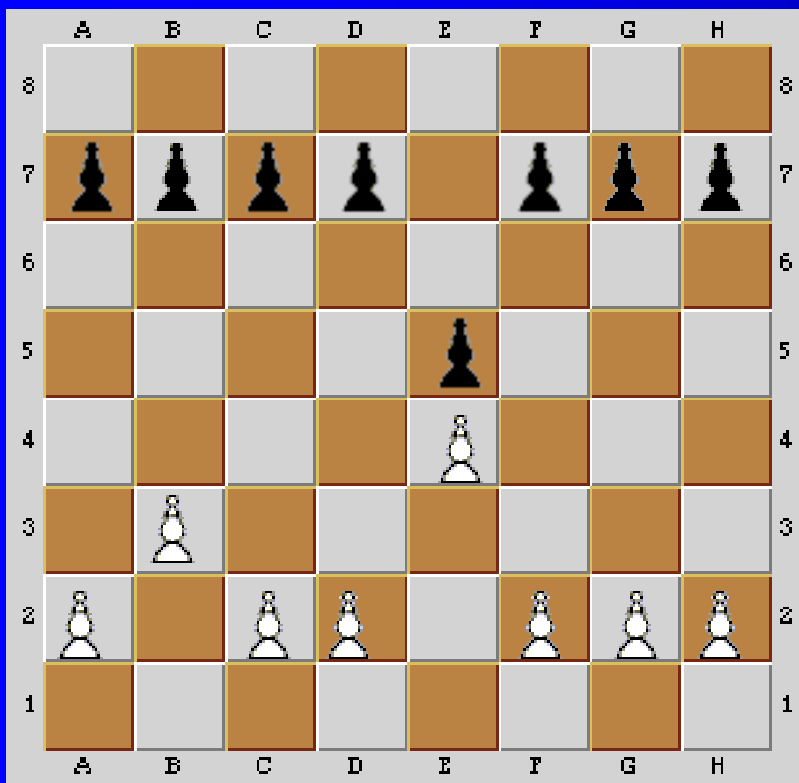
Movimenti Pezzi : *IL Pedone*



- Il Pedone è l'unico pezzo si muove in un certo modo e mangia in tutt'altra maniera .
- Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro .
- Esso in genere si sposta **di una sola casa** alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi **anche di due case in un colpo solo**.
- Per **catturare un pezzo** avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.
- Il Pedone raggiunto il fondo della scacchiera, viene promosso in un qualunque altro pezzo tranne il Re.
- Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della ***presa al varco***, detta anche ***presa en passant***.
- In una scala da 1 a 10, **il valore del Pedone è 1.**

L.1

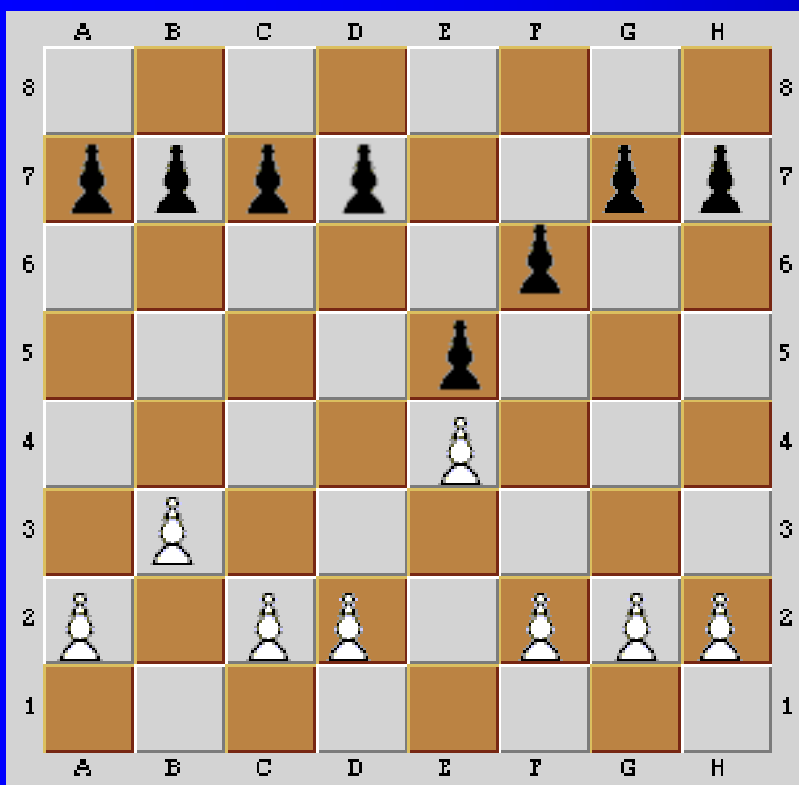
Movimenti Pezzi : *IL Pedone*



- Il Pedone è l'unico pezzo si muove in un certo modo e mangia in tutt'altra maniera .
- Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro .
- Esso in genere si sposta **di una sola casa** alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi **anche di due case in un colpo solo**.
- Per **catturare un pezzo** avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.
- Il Pedone raggiunto il fondo della scacchiera, viene promosso in un qualunque altro pezzo tranne il Re.
- Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della ***presa al varco***, detta anche ***presa en passant***.
- In una scala da 1 a 10, **il valore del Pedone è 1.**

L.1

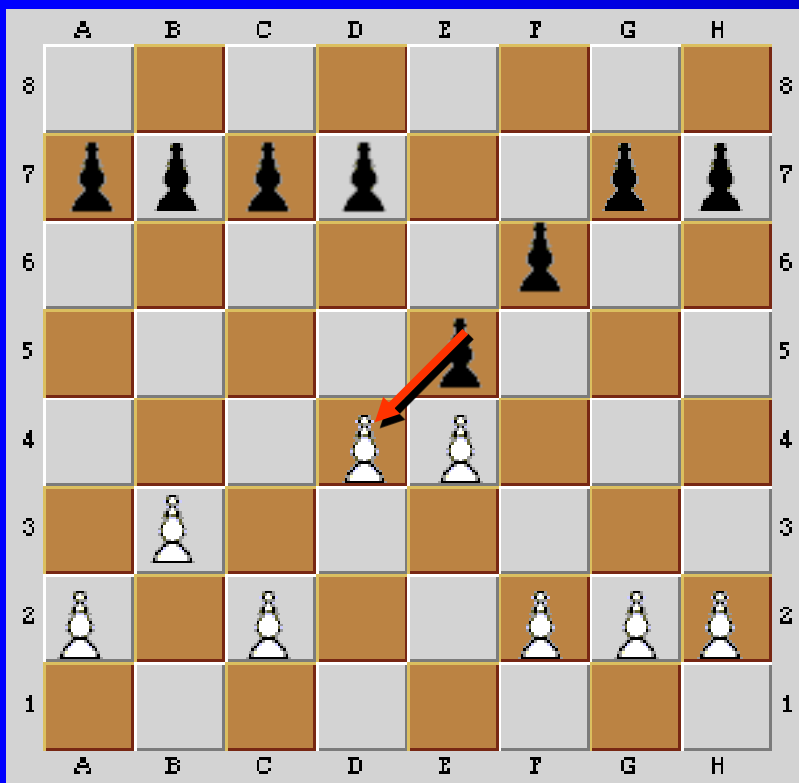
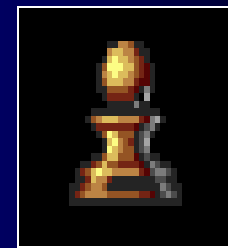
Movimenti Pezzi : *IL Pedone*



- Il Pedone è l'unico pezzo si muove in un certo modo e mangia in tutt'altra maniera .
- Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro .
- Esso in genere si sposta **di una sola casa** alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi **anche di due case in un colpo solo**.
- Per **catturare un pezzo** avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.
- Il Pedone raggiunto il fondo della scacchiera, viene promosso in un qualunque altro pezzo tranne il Re.
- Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della ***presa al varco***, detta anche ***presa en passant***.
- In una scala da 1 a 10, **il valore del Pedone è 1.**

L.1

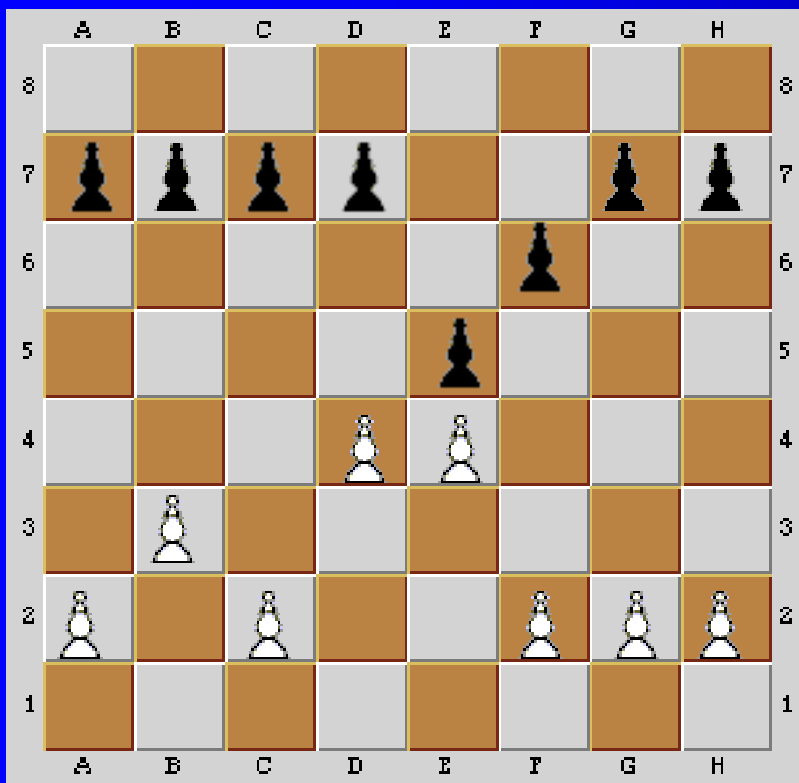
Movimenti Pezzi : *IL Pedone*



- Il Pedone è l'unico pezzo si muove in un certo modo e mangia in tutt'altra maniera .
- Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro .
- Esso in genere si sposta **di una sola casa** alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi **anche di due case in un colpo solo**.
- Per **catturare un pezzo** avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.
- Il Pedone raggiunto il fondo della scacchiera, viene promosso in un qualunque altro pezzo tranne il Re.
- Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della ***presa al varco***, detta anche ***presa en passant***.
- In una scala da 1 a 10, **il valore del Pedone è 1.**

L.1

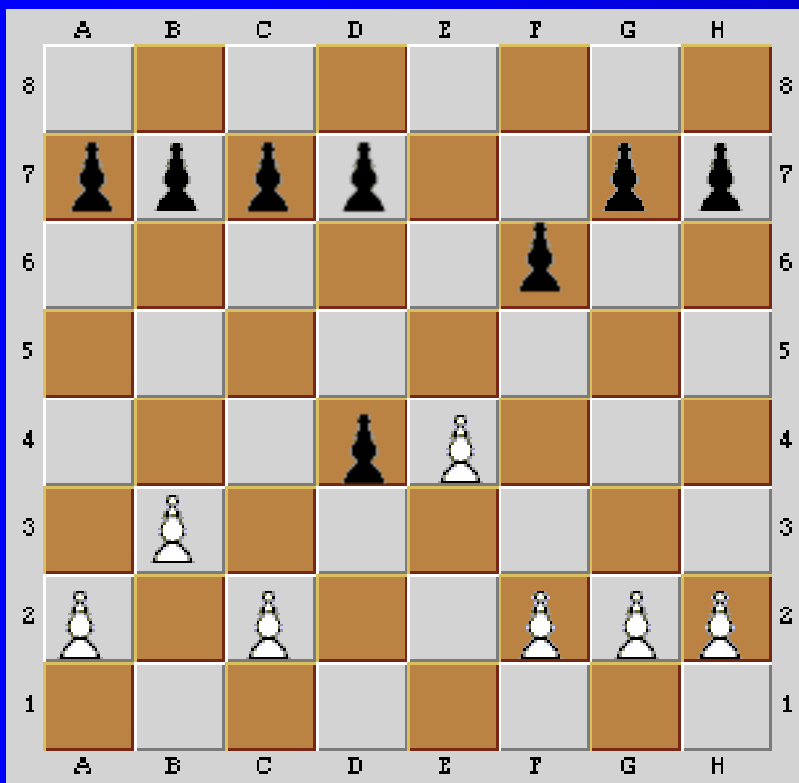
Movimenti Pezzi : *IL Pedone*



- Il Pedone è l'unico pezzo si muove in un certo modo e mangia in tutt'altra maniera .
- Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro .
- Esso in genere si sposta **di una sola casa** alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi **anche di due case in un colpo solo**.
- Per **catturare un pezzo** avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.
- Il Pedone raggiunto il fondo della scacchiera, viene promosso in un qualunque altro pezzo tranne il Re.
- Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della ***presa al varco***, detta anche ***presa en passant***.
- In una scala da 1 a 10, **il valore del Pedone è 1.**

L.1

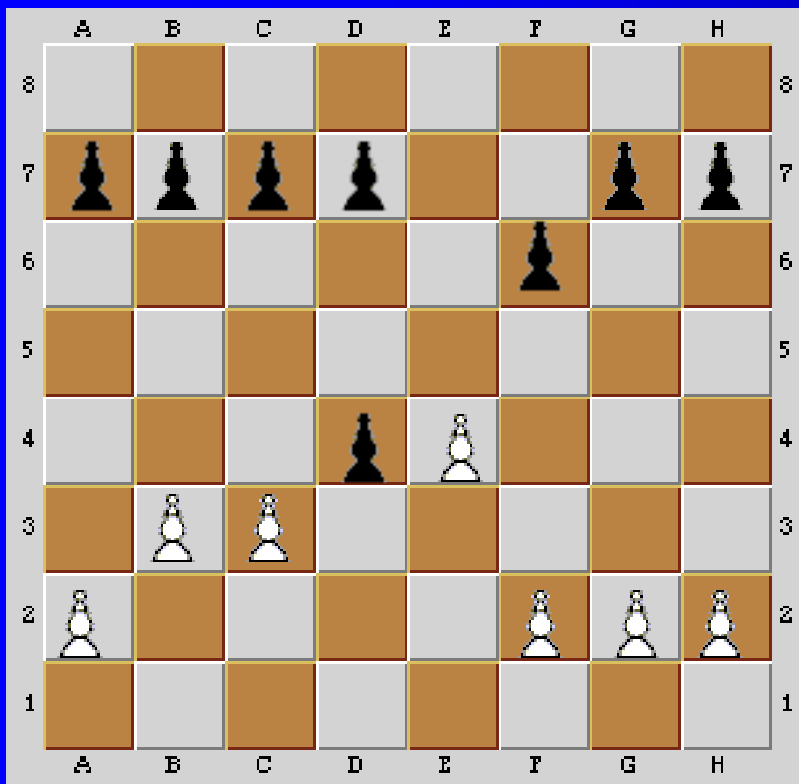
Movimenti Pezzi : *IL Pedone*



- Il Pedone è l'unico pezzo si muove in un certo modo e mangia in tutt'altra maniera .
- Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro .
- Esso in genere si sposta **di una sola casa** alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi **anche di due case in un colpo solo**.
- Per **catturare un pezzo** avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.
- Il Pedone raggiunto il fondo della scacchiera, viene promosso in un qualunque altro pezzo tranne il Re.
- Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della ***presa al varco***, detta anche ***presa en passant***.
- In una scala da 1 a 10, il valore del Pedone è 1.

L.1

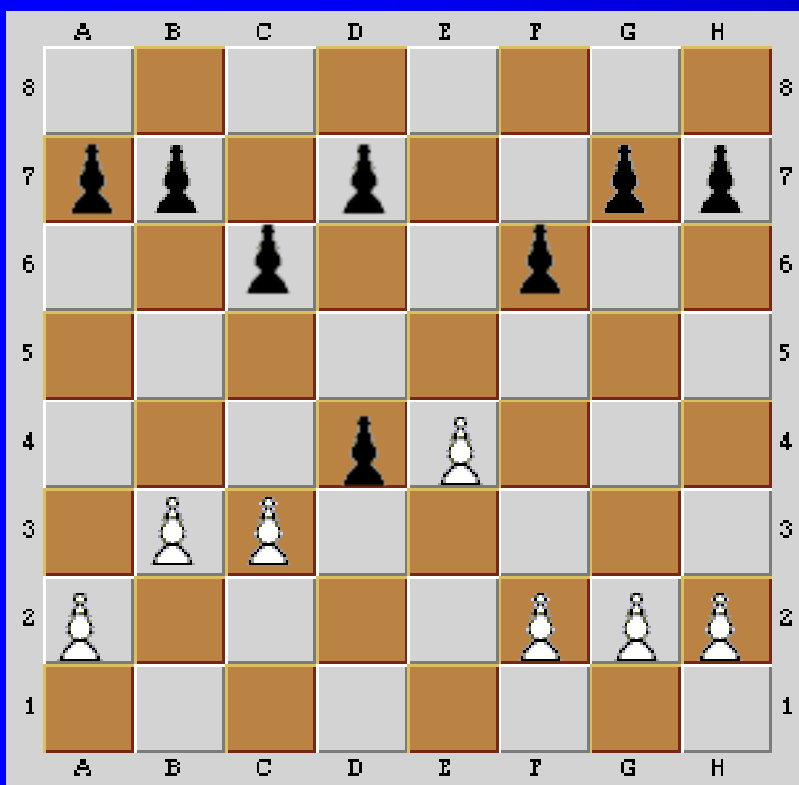
Movimenti Pezzi : *IL Pedone*



- Il Pedone è l'unico pezzo si muove in un certo modo e mangia in tutt'altra maniera .
- Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro .
- Esso in genere si sposta **di una sola casa** alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi **anche di due case in un colpo solo**.
- Per **catturare un pezzo** avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.
- Il Pedone raggiunto il fondo della scacchiera, viene promosso in un qualunque altro pezzo tranne il Re.
- Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della ***presa al varco***, detta anche ***presa en passant***.
- In una scala da 1 a 10, **il valore del Pedone è 1.**

L.1

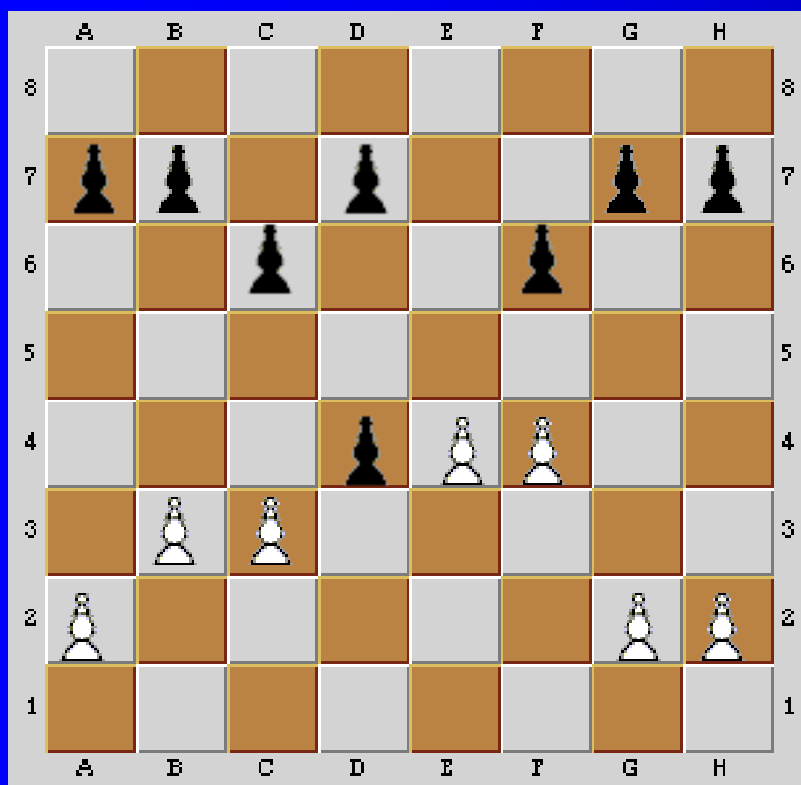
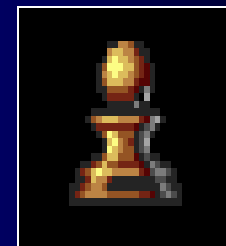
Movimenti Pezzi : *IL Pedone*



- Il Pedone è l'unico pezzo si muove in un certo modo e mangia in tutt'altra maniera .
- Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro .
- Esso in genere si sposta **di una sola casa** alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi **anche di due case in un colpo solo**.
- Per **catturare un pezzo** avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.
- Il Pedone raggiunto il fondo della scacchiera, viene promosso in un qualunque altro pezzo tranne il Re.
- Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della ***presa al varco***, detta anche ***presa en passant***.
- In una scala da 1 a 10, **il valore del Pedone è 1.**

L.1

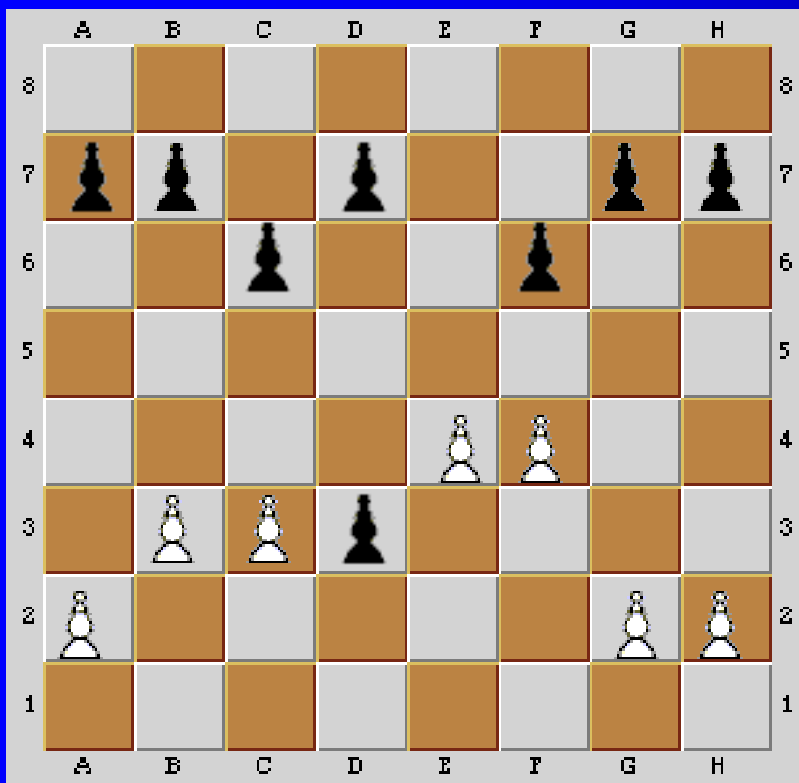
Movimenti Pezzi : *IL Pedone*



- Il Pedone è l'unico pezzo si muove in un certo modo e mangia in tutt'altra maniera .
- Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro .
- Esso in genere si sposta **di una sola casa** alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi **anche di due case in un colpo solo**.
- Per **catturare un pezzo** avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.
- Il Pedone raggiunto il fondo della scacchiera, viene promosso in un qualunque altro pezzo tranne il Re.
- Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della ***presa al varco***, detta anche ***presa en passant***.
- In una scala da 1 a 10, **il valore del Pedone è 1.**

L.1

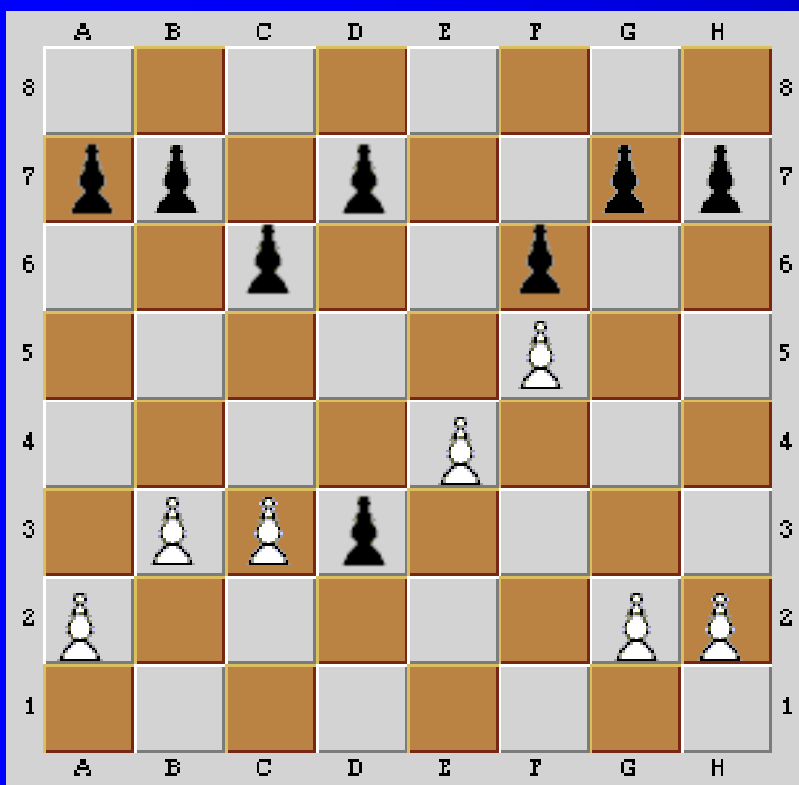
Movimenti Pezzi : *IL Pedone*



- Il Pedone è l'unico pezzo si muove in un certo modo e mangia in tutt'altra maniera .
- Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro .
- Esso in genere si sposta **di una sola casa** alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi **anche di due case in un colpo solo**.
- Per **catturare un pezzo** avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.
- Il Pedone raggiunto il fondo della scacchiera, viene promosso in un qualunque altro pezzo tranne il Re.
- Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della **presa al varco**, detta anche **presa en passant**.
- In una scala da 1 a 10, il valore del Pedone è 1.

L.1

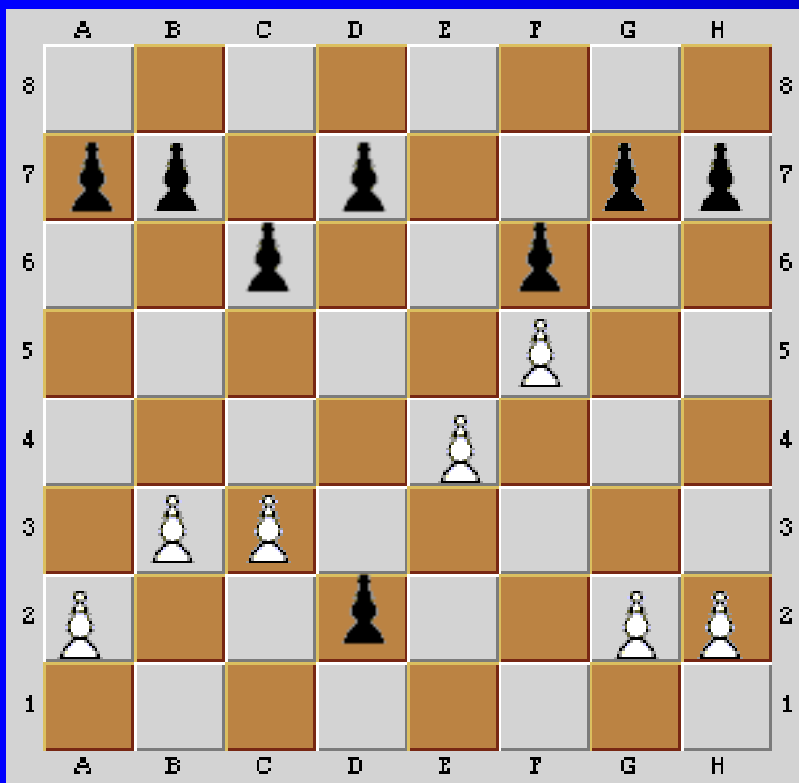
Movimenti Pezzi : *IL Pedone*



- Il Pedone è l'unico pezzo si muove in un certo modo e mangia in tutt'altra maniera .
- Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro .
- Esso in genere si sposta **di una sola casa** alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi **anche di due case in un colpo solo**.
- Per **catturare un pezzo** avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.
- Il Pedone raggiunto il fondo della scacchiera, viene promosso in un qualunque altro pezzo tranne il Re.
- Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della **presa al varco**, detta anche **presa en passant**.
- In una scala da 1 a 10, **il valore del Pedone è 1**.

L.1

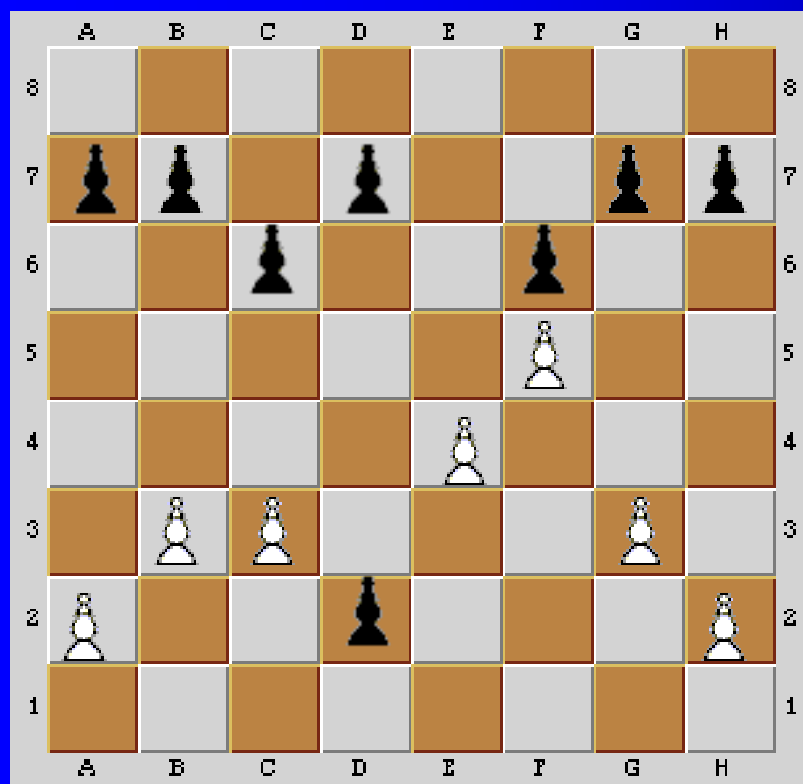
Movimenti Pezzi : *IL Pedone*



- Il Pedone è l'unico pezzo si muove in un certo modo e mangia in tutt'altra maniera .
- Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro .
- Esso in genere si sposta **di una sola casa** alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi **anche di due case in un colpo solo**.
- Per **catturare un pezzo** avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.
- Il Pedone raggiunto il fondo della scacchiera, viene promosso in un qualunque altro pezzo tranne il Re.
- Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della ***presa al varco***, detta anche ***presa en passant***.
- In una scala da 1 a 10, **il valore del Pedone è 1.**

L.1

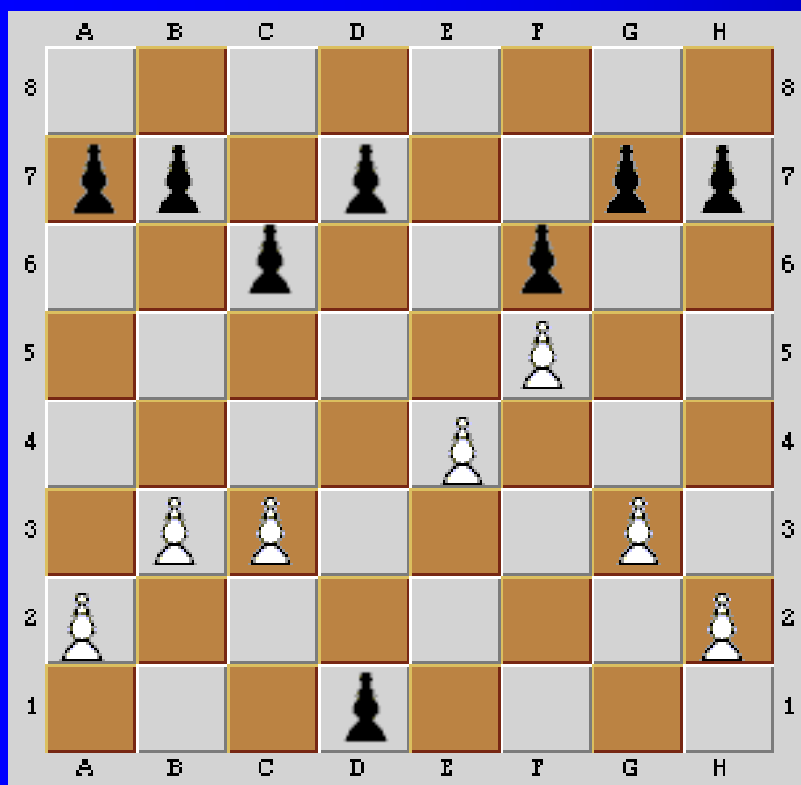
Movimenti Pezzi : *IL Pedone*



- Il Pedone è l'unico pezzo si muove in un certo modo e mangia in tutt'altra maniera .
- Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro .
- Esso in genere si sposta **di una sola casa** alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi **anche di due case in un colpo solo**.
- Per **catturare un pezzo** avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.
- Il Pedone raggiunto il fondo della scacchiera, viene promosso in un qualunque altro pezzo tranne il Re.
- Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della ***presa al varco***, detta anche ***presa en passant***.
- In una scala da 1 a 10, **il valore del Pedone è 1.**

L.1

Movimenti Pezzi : *IL Pedone*

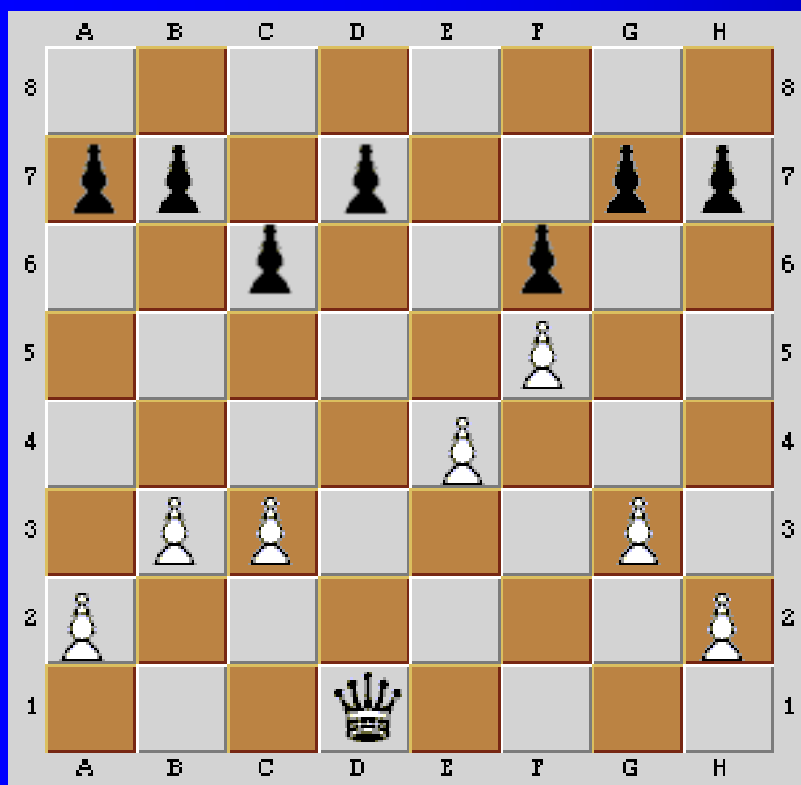


Promozione !!!

- Il Pedone è l'unico pezzo si muove in un certo modo e mangia in tutt'altra maniera .
- Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro .
- Esso in genere si sposta **di una sola casa** alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi **anche di due case in un colpo solo**.
- Per **catturare un pezzo** avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.
- Il Pedone raggiunto il fondo della scacchiera, viene promosso in un qualunque altro pezzo tranne il Re.
- Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della ***presa al varco***, detta anche ***presa en passant***.
- In una scala da 1 a 10, **il valore del Pedone è 1.**

L.1

Movimenti Pezzi : *IL Pedone*

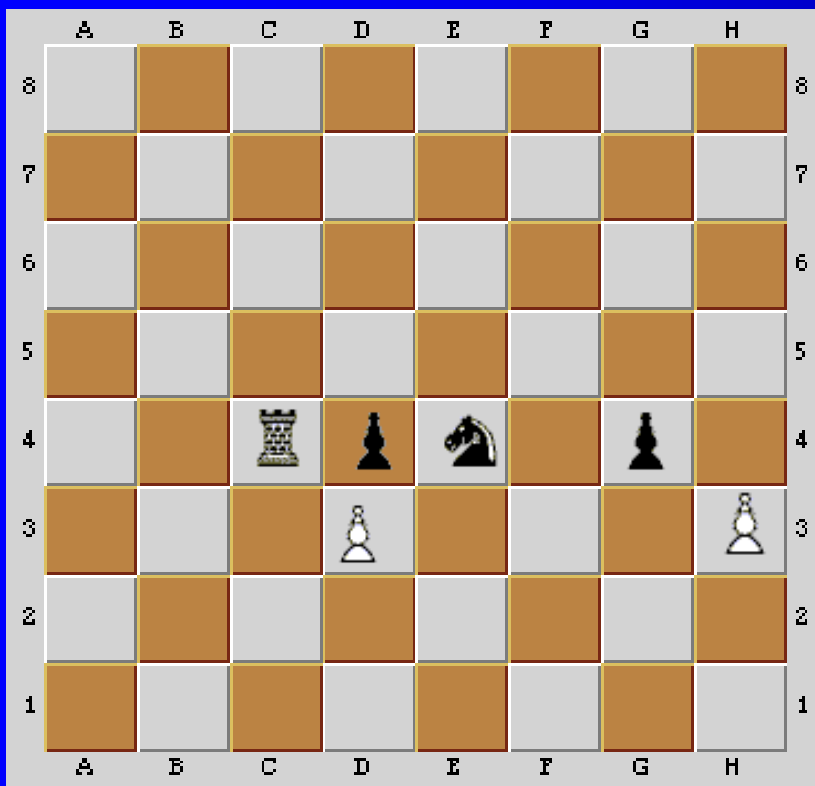


Promozione !!!

- Il Pedone è l'unico pezzo si muove in un certo modo e mangia in tutt'altra maniera .
- Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro .
- Esso in genere si sposta **di una sola casa** alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi **anche di due case in un colpo solo**.
- Per **catturare un pezzo** avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.
- Il Pedone raggiunto il fondo della scacchiera, viene promosso in un qualunque altro pezzo tranne il Re.
- Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della ***presa al varco***, detta anche ***presa en passant***.
- In una scala da 1 a 10, **il valore del Pedone è 1.**

L.1

Movimenti Pezzi : *IL Pedone*

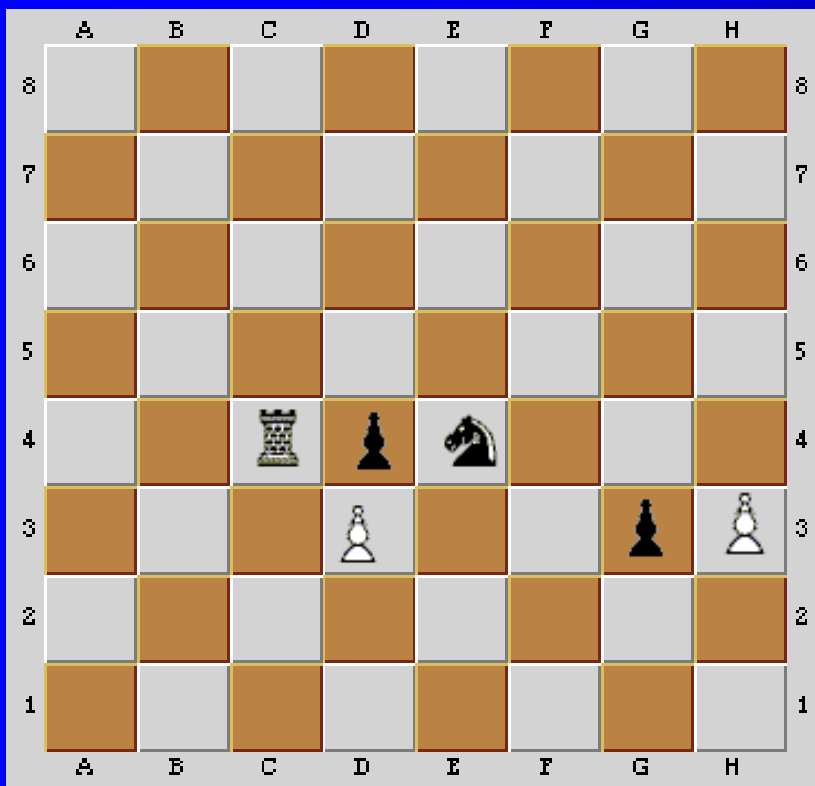
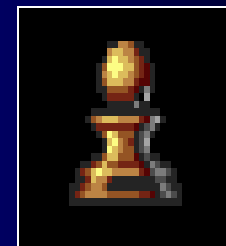


Cattura di pedone

- Il Pedone è l'unico pezzo si muove in un certo modo e mangia in tutt'altra maniera .
- Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro .
- Esso in genere si sposta **di una sola casa** alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi **anche di due case in un colpo solo**.
- Per **catturare un pezzo** avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.
- Il Pedone raggiunto il fondo della scacchiera, viene promosso in un qualunque altro pezzo tranne il Re.
- Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della **presa al varco**, detta anche **presa en passant**.
- In una scala da 1 a 10, **il valore del Pedone è 1**.

L.1

Movimenti Pezzi : *IL Pedone*



Cattura di pedone

- Il Pedone è l'unico pezzo si muove in un certo modo e mangia in tutt'altra maniera .
- Il Pedone può muoversi solamente in avanti, mai indietro .
- Esso in genere si sposta **di una sola casa** alla volta in avanti, tranne che partendo dalla fila di partenza, nel qual caso può spostarsi **anche di due case in un colpo solo**.
- Per **catturare un pezzo** avversario si muove come l'Alfiere, ma solo di una casa alla volta e sempre e solo in avanti.
- Il Pedone raggiunto il fondo della scacchiera, viene promosso in un qualunque altro pezzo tranne il Re.
- Il Pedone è dotato pure di un altro movimento molto particolare e solitamente sconosciuto ai principianti. Si tratta della **presa al varco**, detta anche **presa en passant**.
- In una scala da 1 a 10, il valore del Pedone è 1.



L.1

Movimenti Pezzi :

ARROCCO

- L'Arrocco è l'**unica** mossa degli scacchi in cui un giocatore può muovere due suoi propri pezzi in un colpo solo .
- Tale mossa coinvolge il **Re** e una delle due **Torri**.

L.1

Movimenti Pezzi :

ARROCCO

Esecuzione

- L'Arrocco in genere è una manovra difensiva volta a mettere al riparo il Re in un angolo della scacchiera, dietro il muro dei propri pedoni.
- **MOSSA:** Il Re si sposta di **2** case verso la Torre e quest'ultima gli si mette a fianco dall'altra parte.

- *Esistono 2 tipi di arrocco:*

Arrocco corto (0-0):

Bianco: Re da e1 a g1 Torre da h1 a f1 .

Nero : Re da e8 a g8 Torre da h8 a f8

Arrocco lungo (0-0-0):

Bianco: Re da e1 a c1 Torre da a1 a d1 .

Nero : Re da e8 a c8 Torre da a8 a d8

L.1

Movimenti Pezzi :

ARROCCO

Esecuzione

- L'Arrocco in genere è una manovra difensiva volta a mettere al riparo il Re in un angolo della scacchiera, dietro il muro dei propri pedoni.
- **MOSSA:** Il Re si sposta di **2** case verso la Torre e quest'ultima gli si mette a fianco dall'altra parte.

- *Esistono 2 tipi di arrocco:*

Arrocco corto (0-0):

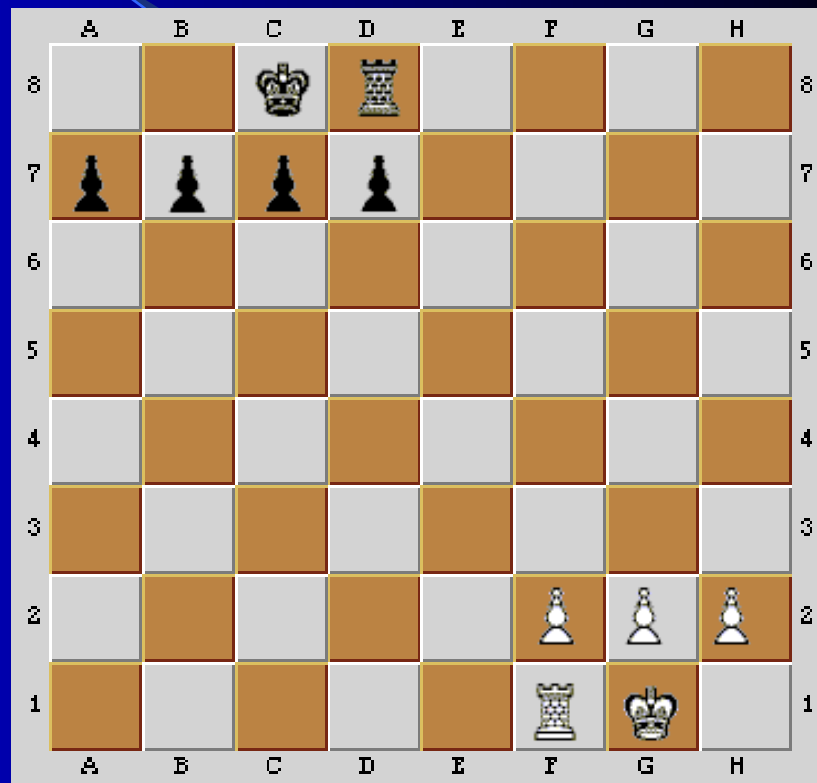
Bianco: Re da e1 a g1 Torre da h1 a f1 .

Nero : Re da e8 a g8 Torre da h8 a f8

Arrocco lungo (0-0-0):

Bianco: Re da e1 a c1 Torre da a1 a d1 .

Nero : Re da e8 a c8 Torre da a8 a d8



L.1

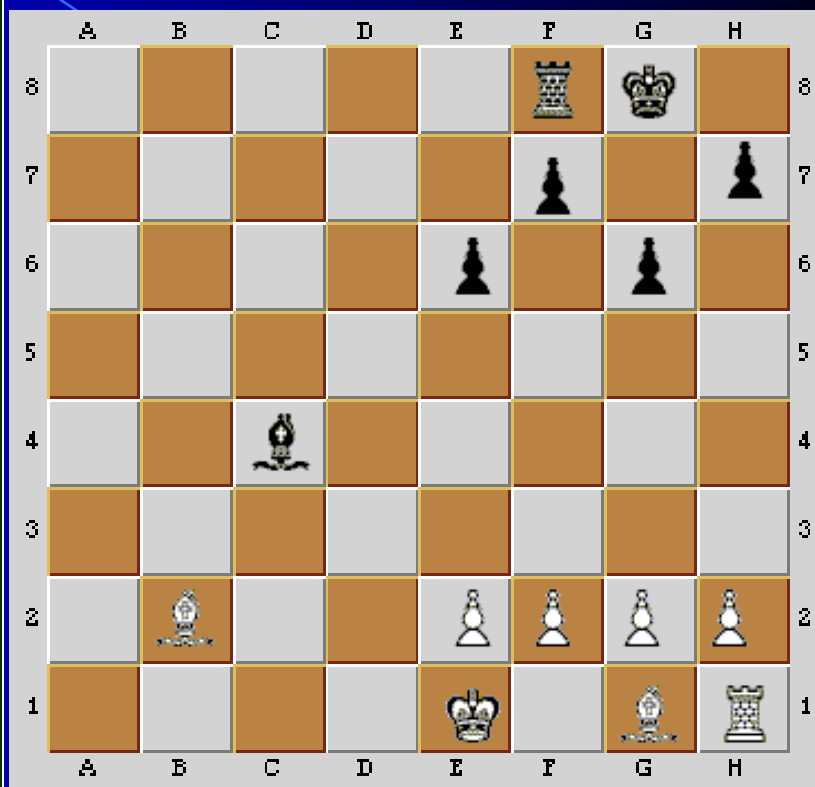
Movimenti Pezzi :

ARROCCO

Regole

Condizioni per effettuare l'Arrocco:

- 1. Il Re non deve mai essere stato mosso prima durante la partita;*
- 2. La Torre coinvolta nell'arrocco non deve mai essere stata spostata prima durante la partita;*
- 3. Il Re al momento di effettuare l'arrocco non deve essere sotto scacco;*
- 4. Il Re durante il movimento dell'arrocco non deve attraversare case sotto scacco. Anche la casa d'arrivo non deve essere sotto scacco;*
- 5. Fra il Re e la Torre non ci devono essere altri pezzi, né amici né avversari.*

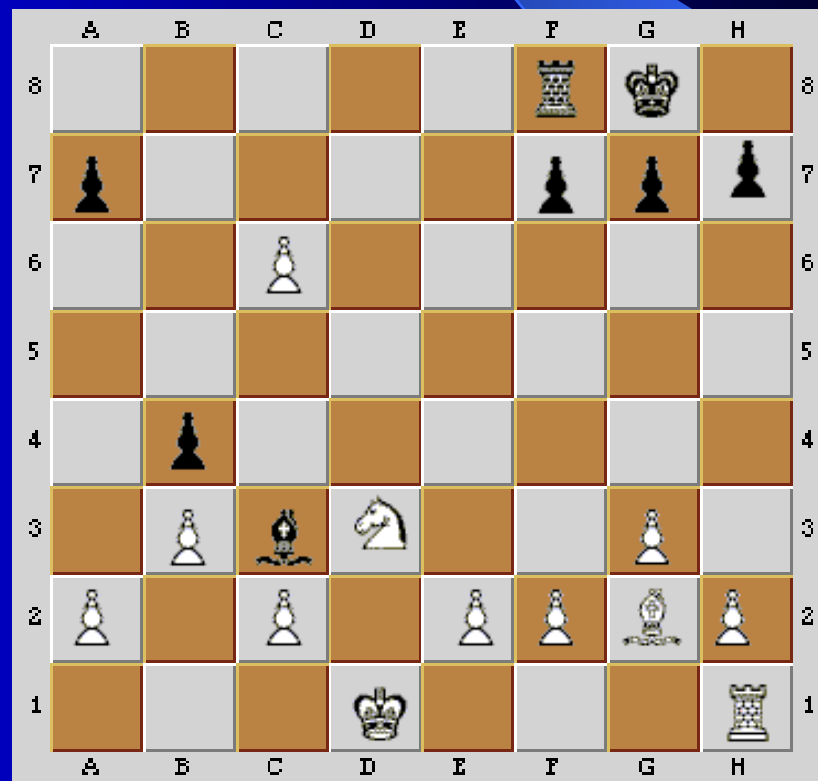


L.1

Movimenti Pezzi : EN PASSANT

EN PASSANT

- Si effettua quando si è sulla propria 5^a traversa e l'avversario muove un suo pedone di 2 passi AFFIANCANDO il nostro.
- La presa En passant non è obbligatoria, o si fa o subito o si perde il diritto e non la si può fare più.



L.1

Movimenti Pezzi : EN PASSANT

EN PASSANT

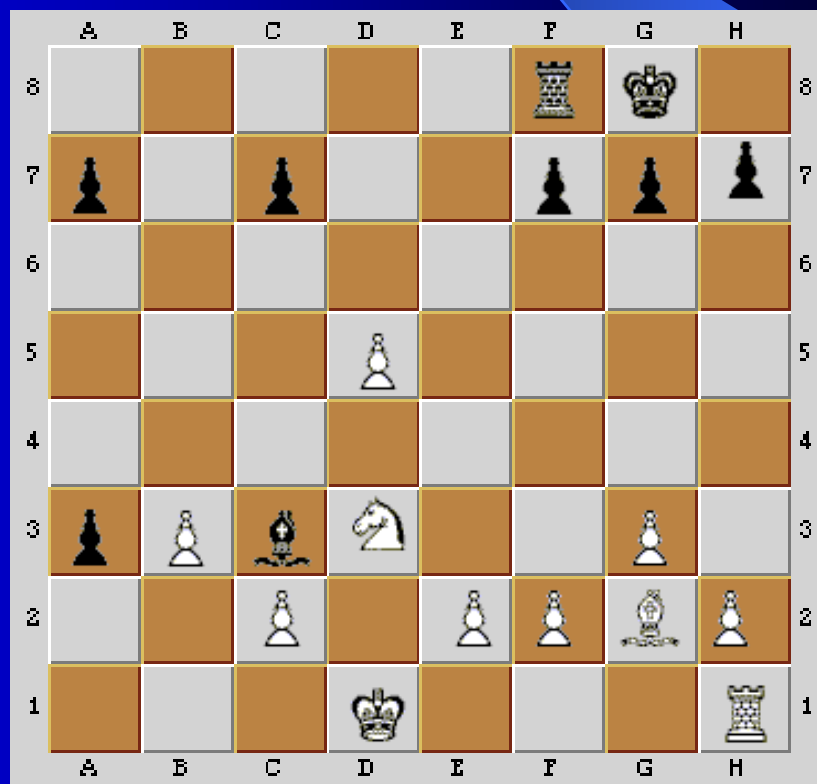
- Si effettua quando si è sulla propria 5^a traversa e l'avversario muove un suo pedone di 2 passi AFFIANCANDO il nostro.
- La presa En passant non è obbligatoria, o si fa o subito o si perde il diritto e non la si può fare più.

L.1

Movimenti Pezzi : EN PASSANT

EN PASSANT

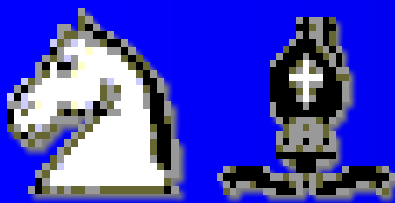
- Si effettua quando si è sulla propria 5^a traversa e l'avversario muove un suo pedone di 2 passi **AFFIANCANDO** il nostro.
- La presa En passant non è obbligatoria, o si fa o subito o si perde il diritto e non la si può fare più.



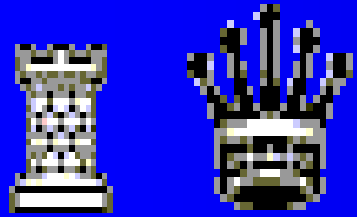
L.1

Movimenti Pezzi :

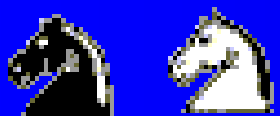
Definizioni Pezzi



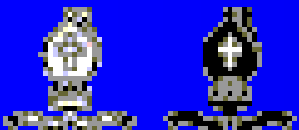
Pezzi Leggeri



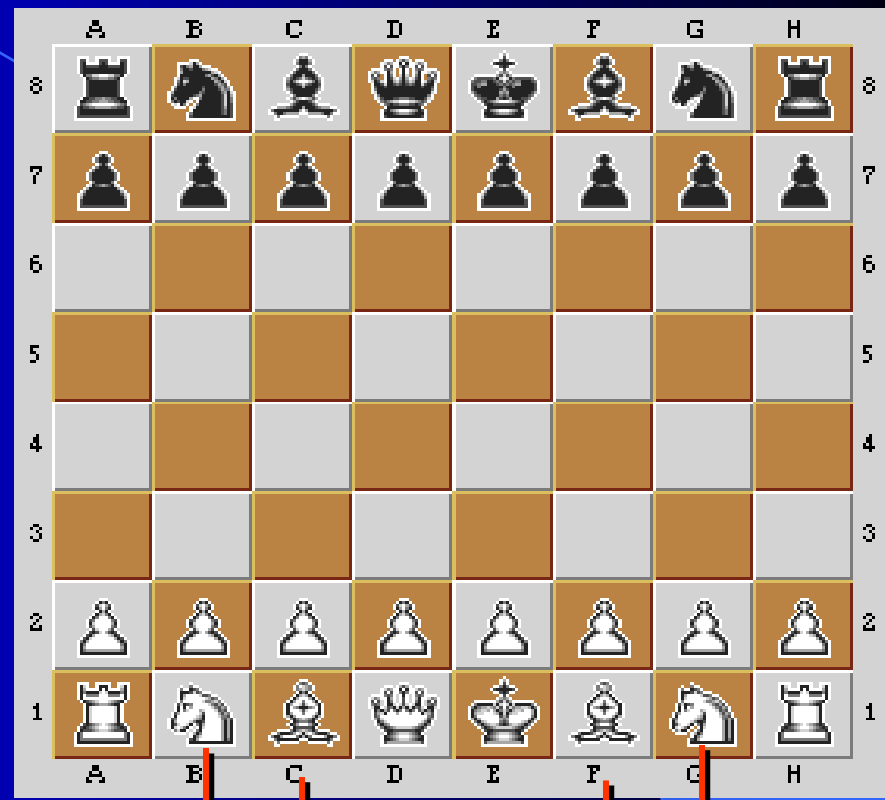
Pezzi Pesanti



Cg1 e Cg8 = **CR** : Cavalli di Re
Cb1 e Cb8 = **CD** : Cavalli di Donna



Af1 e Af8 = **AR** : Alfieri di Re
Ac1 e Ac8 = **AD** : Alfieri di Donna



CD

AD
Alfiere
Camposcuro

CR

AR
Alfiere
Campochiaro

A blue curved shape on the right side of the slide, resembling a quarter-circle or a wedge, pointing towards the center.

FINE

LEZIONE 1