

# CORSO DI SCACCHI PER PRINCIPIANTI

## by F. Colella (ASD Scacchi Bisenzio)

Il file PDF di questa lezione si trova sul sito <http://www.fcolella.com/ASDScacchiBisenzio>

## 1.a Lezione

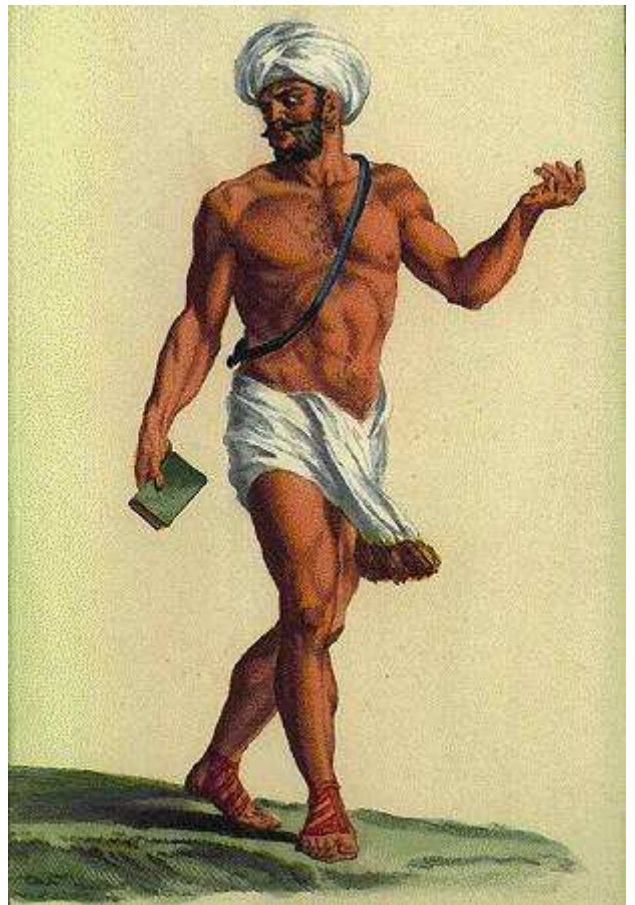
### 1.1 La leggenda del Bramino Sissa

Iadava era un re indù che vinse una grande battaglia per difendere il suo regno. Il re dimostrò di essere un ottimo stratega nella vittoria, però sfortunatamente il suo figlio vi perse la vita.

Da allora Iadava non si diede più pace, sentiva le colpe ed il rimorso per quella morte; rivedeva e ragionava continuamente sul suo piano di battaglia, sulla strategia tenuta, sul modo in cui avrebbe potuto vincere senza sacrificare la vita del figlio: ma mai trovava una soluzione e questo accresceva ancor più la sua disperazione.

Un giorno si presentò al palazzo un bramino, Lahur Sissa, che, per rallegrare il re, gli propose un gioco che aveva inventato: il gioco degli scacchi. Iadava si appassionò tanto a questo gioco e, a forza di giocare, capì che non esisteva un modo di vincere quella battaglia senza sacrificare un pezzo, cioè la vita del figlio. Questa comprensione rimosse la disperazione dal suo animo ed il re tornò finalmente sereno. Chiese allora al Bramino Sissa quale ricompensa egli volesse: ricchezze, un palazzo, una provincia o qualunque altra cosa.

Il monaco rifiutò, ma l'insistenza del re convinse il bramino a formulare la sua singolare richiesta. Sissa, guardando la scacchiera disse: «Tu mi darai un chicco di riso per la prima casella, due per la seconda, quattro per la terza, otto per la quarta e così via fino alla sessantaquattresima casella». Il re rise di questa richiesta, meravigliato del fatto che il bramino potesse chiedere qualunque cosa e invece si accontentasse di pochi chicchi di grano.



Il giorno dopo i matematici di corte andarono dal re e lo informarono che per adempiere alla richiesta del monaco non sarebbero bastati i raccolti di tutto il regno per ottocento anni. In questo modo, Lahur Sissa insegnò al re che una richiesta apparentemente modesta può nascondere un costo enorme. In effetti facendo i calcoli il bramino chiese 18.446.744.073.709.551.615 chicchi di riso, per la sola ultima casella il valore in riso corrispondeva a oltre 200 miliardi di tonnellate una quantità impensabile anche al giorno d'oggi.

*Supponendo di caricare il riso in vagoni merci, che sono lunghi 20 metri e trasportano ciascuno 50 tonnellate, occorrerebbe un treno lungo 80 milioni di chilometri pari a:*

- oltre 2000 volte l'equatore terrestre
- 210 volte la distanza media fra la terra e la luna
- oltre la metà della distanza fra la terra e il sole

In ogni caso, il re capì, il bramino ritirò la richiesta e divenne il governatore di una delle province del regno.

N.B. alcune fonti riportano che il monaco fu fatto uccidere dal re infuriato per essere stato preso in giro

## 1. 1. 1 – Il giuoco

Il giuoco degli scacchi si svolge tra due avversari disposti uno di fronte all'altro davanti ad una scacchiera divisa in **64** caselle (quadrato di 8x8) e con un uguale esercito di **16 pezzi** per ogni giocatore. La posizione iniziale dei due eserciti è simmetrica, il colore di un esercito è **Bianco**, l'altro è **Nero**. Lo scopo del giuoco è quello di muovere i propri soldati, alternativamente prima il bianco e poi il nero, al fine di catturare il Re avversario. Il primo che riesce a farlo, cioè dà **scacco matto**, vince la partita. Naturalmente la partita può finire anche prima per abbandono dell'avversario che ritiene ormai la cattura del suo re inevitabile. Può anche finire, in questo caso in pareggio (si dice **patta**), perché risulta impossibile per entrambi gli avversari catturare il Re nemico.

## 1. 2 – Lo spazio, la massa, il tempo

Lo **Spazio**, insieme alla Massa ed al Tempo, è uno dei fattori fondamentali del giuoco degli scacchi.

Lo spazio rappresenta il luogo dove si muove la massa con la cadenza dettata dal tempo.

Lo spazio in questo caso è la **Scacchiera**, cioè il territorio controllato dai pezzi, la massa sono i **Pezzi** ed il tempo le **Mosse** che questi effettuano, alternativamente tra bianco e nero, spostandosi sulla scacchiera al fine di conseguire l'obiettivo prefissato: la vittoria. N.B. da non confondere questo tempo con il tempo dell'orologio.

## 1. 3 – Lo spazio, cioè la Scacchiera

La scacchiera (ecco l'oggetto del bramino Sissa) è un piano o tavola, per lo più in legno, di forma quadrata e dimensione di ca. 45 cm. per lato. Le scacchiere regolamentari da torneo hanno la dimensione delle caselle compresa tra 54,5 e 56 mm. La scacchiera è suddivisa in 64 caselle (la definizione esatta è **Case**) alternativamente di colore chiaro e scuro e disposte su 8 righe orizzontali (dette **Traverse**) e su 8 righe verticali (dette **Colonne**).

Utilizzando il sistema geografico possiamo utilizzare la rosa dei venti per indicare le varie zone della scacchiera:



Avremo allora il Nord verso l'alto, il Sud verso il basso, alla nostra destra Est ed a sinistra Ovest.

Al fine di definire esattamente le varie zone della scacchiera, ogni traversa che va dal basso verso l'alto viene numerata dall'1 all'8: la prima traversa a Sud è la **1** e l'ultima a Nord è la **8**.

Stessa operazione per le colonne, stavolta però useremo le lettere dell'alfabeto: la prima colonna ad Ovest è la **a**, l'ultima ad Est è la **h**. Queste lettere e numeri forniscono un sistema di coordinate per individuare esattamente ogni casa della scacchiera.

Questo sistema si chiama **notazione algebrica**.

La casa di colore chiaro all'estremo Nord-Ovest per esempio sarà la casa **a8** (indicheremo sempre prima la colonna e poi la traversa). La casa all'estremo opposto Sud-Est sarà la **h1**. Queste due case sono all'estremità di una diagonale formata da caselle dello stesso colore. Abbiamo così introdotto un terzo elemento della scacchiera oltre Colonne e Traverse sono evidenziate le **Diagonali** con case poste diagonalmente e tutte dello stesso colore.

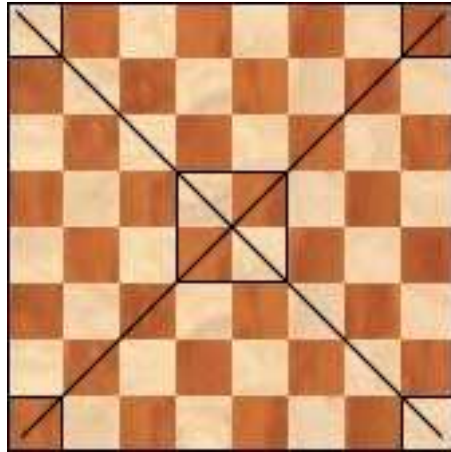
Per la precisione quella indicata è una delle due **Grandi Diagonali** della scacchiera (la a8-h1 di colore chiaro). L'altra è la a1-h8 di colore scuro.

Le grandi diagonali sono formate da 8 case. Esistono molte altre diagonali tutte via via piu piccole fino ad arrivare a quelle lunghe solo 2 case (es.: a2-b1, g1-h2 ecc..).

Le quattro case d'angolo (a1, a8, h1 e h8) sono chiamate **Angoli** o **Cantoni**.

La scacchiera va **collocata** con il **cantone chiaro posto alla destra dei giocatori**.

Le due grandi diagonali si intersecano tra loro al centro della scacchiera: per definizione le case del centro scacchiera appartengono alle 2 colonne centrali (d e) alle 2 traverse centrali (4 e 5) ed infine alle due grandi diagonali. Queste **case centrali** sono: e4, d4, e5 e d5.



Grandi Diagonali, Centro e Cantoni.

Come ultimi elementi sullo spazio operiamo una doppia divisione della scacchiera dapprima con una sottile linea centrale ed orizzontale tra la quarta e quinta traversa. Questa linea (*la linea di frontiera* come la chiamava Nimzowitsch) divide la scacchiera nei due campi di gioco: a sud le 32 case del campo **Bianco** ed a Nord quelle del campo **Nero**.



Operando una divisione con una sottile linea verticale centrale tra la colonna d e la colonna e la scacchiera verrà divisa nei due lati: il lato Est o lato di **Re** alla nostra destra ed il lato Ovest o lato di **Donna** alla nostra sinistra.



## 1. 4 – La massa, cioè i Pezzi

La Massa, insieme allo Spazio e al Tempo, è uno dei fattori fondamentali del gioco degli scacchi.

La massa o materiale, negli scacchi, sono i Pezzi che vengono spostati alternativamente dal conduttore dei Bianchi e da quello del Nero. I pezzi di cui ciascun giocatore dispone all'inizio della partita sono **16**:

- 1 ♔ Re
- 1 ♑ Regina o Donna
- 2 ♖ Torri
- 2 ♘ Alfieri
- 2 ♞ Cavalli
- 8 ♟ Pedoni

Normalmente nei tornei si usa il seguente set di pezzi denominato Staunton:



Il Re è il pezzo più alto ed è circa 96 mm., poi di seguito la Donna, l'Alfiere, il Cavallo, la Torre ed il Pedone. Il colore dei pezzi varia dal bianco all'avana per i Bianchi e dal marrone scuro al nero pece per i Neri.

## 1.5 - Lo schieramento iniziale e la partita

I due giocatori comanderanno un piccolo esercito di sedici pezzi a testa. Uno prenderà l'esercito Bianco che si disporrà nel campo Bianco a Sud ed uno quello Nero a Nord. La disposizione iniziale dei due eserciti è simmetrica ed è la seguente:



Naturalmente i due giocatori si disporranno uno di fronte all'altro con il proprio esercito dal proprio lato.

Il **primo** ad iniziare le ostilità con la prima mossa è sempre il **Bianco**. Le 2 posizioni sono simmetriche (per la precisione speculari). I Re si disporranno sulla colonna **e** (la e di Re), le Donne sulla colonna **d** (la d di Donna).

Un sistema mnemonico per ricordare la disposizione dei monarchi è: "Re Bianco su casa Nera, Re Nero su casa Bianca" poi la Donna al suo fianco: "Donna Bianca su casa Bianca, Donna Nera su casa Nera".


Da questa posizione inizierà la partita con la mossa del Bianco, quindi quella del Nero e poi di nuovo alternativamente ai due colori, una mossa per volta, fino alla fine della partita: si utilizzerà il cosiddetto tempo. Esistono delle regole generali che limitano il movimento dei pezzi:

1. Un pezzo non può mai occupare una casa già occupata da un pezzo dello stesso colore
2. Nel qual caso la casa su cui si porta il pezzo mosso sia occupata da un pezzo nemico quest'ultimo viene catturato, viene cioè messo sul tavolo fuori della scacchiera ed escluso dal prosieguo della partita. Al suo posto si installa il pezzo mosso.
3. Ogni movimento di un pezzo viene limitato quando sulla direzione di marcia si incontra un altro pezzo (nemico o amico). Unica eccezione il Cavallo in grado di saltare e scavalcare sia i pezzi amici che nemici.
4. Salvo il caso particolare dell'arrocco (che vedremo in seguito) non è possibile muovere due pezzi contemporaneamente. La mossa di due pedoni di un passo ad inizio partita come indicato da alcuni principianti non è regolare.
5. Esistono delle limitazioni particolari per quanto riguarda il Re che vedremo più avanti, accenniamo ora solo al fatto che il re non potrà mai essere preso da un altro pezzo

## 1. 6 – La Torre



La Torre è considerata l'artiglieria pesante dell'esercito.

- **R** (Rock): simbolo internazionale per la notazione algebrica
- **T**: simbolo italiano
- : simbolo figurato

### Movimento:

La Torre si muove lungo le **colonne** e le **traverse**. Ha una **velocità massima di 7 case** per cui è in grado di spostarsi da un estremo all'altro delle colonne o traverse in una sola mossa.



La Torre Bianca in d2 (Rd2 in notazione algebrica internazionale, Td2 in notazione italiana, ♖d2 in notazione figurata) controlla tutte le case indicate con il pallino bianco (raggio d'azione di 14 case) ed è in grado di raggiungere qualsiasi di essa in una sola mossa (es. indicheremo **Td2-d7** se la Torre bianca viene mossa dalla casa d2 a quella d7; la notazione della mossa viene comunque universalmente abbreviata in **Td7** indicando solo la casa di destinazione).

Di contro la Torre Nera in h8 controlla le case con il pallino nero ed è in grado anch'essa di raggiungerne una qualunque in una sola mossa (es. Th4, Tc8 ecc..).

Da notare che nella posizione indicata ci sono 2 case controllate da entrambe le torri (d8 e h2).

Naturalmente le torri per spostarsi da una casa a quella di destinazione devono avere la **strada sgombra**, cioè tra la casa di partenza e quella di destinazione non devono esserci pezzi, né propri né nemici, ad ostruire la strada.

La Torre è in grado di spostarsi su una qualsiasi delle case della scacchiera in 1 (se fa parte della colonna o traversa della torre) o **2 mosse al massimo**.

### La cattura o presa:

Se spostiamo la Torre Bianca in d7 alla prossima mossa essa potrà catturare il pedone nero (nemico) situato in b7 installandosi al suo posto.



Non potrà però catturare il pedone in a7 né quello in f7 perché la strada è ostruita.

Naturalmente il Nero impedirà questo difendendo il pedone con Tb8 o spostandolo dalla casa pericolosa. Nel qual caso non lo faccia il Bianco catturerà il pedone, la mossa viene indicata con **Txb7** (oppure ♖xb7). Il simbolo **x** (per) indica appunto una mossa di presa (alcuni omettono questa indicazione, mentre altri usano il simbolo : (due punti o diviso) (es. T:b7).

## 1.7 – L'Alfiere



L'Alfiere è considerato l'artiglieria leggera dell'esercito e viene definito genericamente, insieme al Cavallo, come **figura**.

- **B** (Bishop): simbolo internazionale per la notazione algebrica

- **A**: simbolo italiano
- ♖: simbolo figurato

### Movimento:

L'Alfiere si muove lungo le **diagonali**. Ha una **velocità massima di 7 case** per cui è in grado di spostarsi da un estremo all'altro delle diagonali in una sola mossa.



L'Alfiere Bianco in e4 (Be4 in notazione algebrica internazionale, Ae4 in notazione italiana, ♖e4 in notazione figurata) controlla tutte le case indicate con il pallino bianco (raggio d'azione di 13 case: è il massimo) ed è in grado di raggiungere qualsiasi di essa in una sola mossa (es. indicheremo **Ae4-c6** se l'Alfiere bianco viene mosso dalla casa e4 a quella c6; la notazione della mossa viene comunque universalmente abbreviata in **Ac6** indicando solo la casa di destinazione).

Di contro l'Alfiere Nero in h8 controlla le case con il pallino nero (raggio d'azione di 7 case: è il minimo) ed è in grado anch'esso di raggiungerne una qualunque in una sola mossa (es. Aa1, Ad4 ecc..).

Da notare che nella posizione indicata non ci sono case controllate da entrambi gli alfieri e non potranno mai esserci qualunque mossa essi facciano in quanto uno può raggiungere solo le 32 case chiare e l'altro solo le 32 case scure. Naturalmente gli alfieri per spostarsi da una casa a quella di destinazione devono avere la **strada sgombra**, cioè tra la casa di partenza e quella di destinazione non devono esserci pezzi, né propri né nemici, ad ostruire la strada.

L'Alfiere è in grado di spostarsi su una qualsiasi delle 32 case della scacchiera in 1 (se fa parte della diagonale) o **2 mosse al massimo**.

### La cattura o presa:

Se spostiamo l'Alfiere Bianco in c6 alla prossima mossa esso potrà catturare il pedone nero (nemico) situato in b5 installandosi al suo posto.





La Donna Bianca in d2 (Qd2 in notazione algebrica internazionale, Dd2 in notazione italiana, ♕d2 in notazione figurata) controlla tutte le case indicate con il pallino bianco (raggio d'azione di 23 case) ed è in grado di raggiungere qualsiasi di essa in una sola mossa (es. indicheremo **Dd2-d7** se la Donna bianca viene mossa dalla casa d2 a quella d7; la notazione della mossa viene comunque universalmente abbreviata in **Dd7** indicando solo la casa di destinazione).

Naturalmente la Donna per spostarsi da una casa a quella di destinazione deve avere la **strada sgombra**, cioè tra la casa di partenza e quella di destinazione non devono esserci pezzi, né propri né nemici, ad ostruire la strada.

La Donna è in grado di spostarsi su una qualsiasi delle case della scacchiera in 1 (se fa parte della colonna, traversa o diagonale della Donna) o **2 mosse al massimo**.

#### La cattura o presa:

Se spostiamo la Donna Bianca in d7 alla prossima mossa essa potrà catturare il pedone nero (nemico) situato in b7 installandosi al suo posto.



Non potrà però catturare il pedone in a7 né quello in f7 perché la strada è ostruita.

Naturalmente il Nero impedirà questo difendendo il pedone o spostandolo dalla casa pericolosa. Nel qual caso non lo

faccia il Bianco catturerà il pedone, la mossa viene indicata con **Dxb7** (oppure ♔xb7). Il simbolo **x** (per) indica appunto una mossa di presa (alcuni omettono questa indicazione, mentre altri usano il simbolo : (due punti o diviso) (es. D:b7).

## 1.9 – Il Re



Il Re è il comandante dell'esercito. E' il pezzo più importante, anche se non il più forte, perso quello la partita è persa.

- **K** (King): simbolo internazionale per la notazione algebrica
- **R**: simbolo italiano
- ♔: simbolo figurato

### Movimento:

Il Re si muove lungo le **colonne**, le **traverse** e le **diagonali** come la Donna con la differenza che può eseguire un solo passo per volta, cioè ha una **velocità costante di 1 casa** per cui è uno dei pezzi più lenti della scacchiera. E' più lento anche dello stesso pedone che può eseguire 2 passi alla sua prima mossa.



Il Re Bianco in d2 (Kd2 in notazione algebrica internazionale, Rd2 in notazione italiana, ♔d2 in notazione figurata) controlla tutte le case indicate con il pallino bianco (raggio d'azione di 8 case) ed è in grado di raggiungere qualsiasi di essa in una sola mossa (es. indicheremo **Rd2-e3** se il Re bianco viene mosso dalla casa d2 a quella e3; la notazione della mossa viene comunque universalmente abbreviata in **Re3** indicando solo la casa di destinazione). Naturalmente il Re per spostarsi sulla casa di destinazione è necessario che questa **sia sgombra**, cioè non devono

esserci pezzi, né propri né nemici, ad occuparla.

Il Re ha una limitazione nelle sue mosse che altri pezzi non hanno. Siccome morto il Re si perde la partita sono considerate irregolari, e quindi non eseguibili, le mosse che mettono il proprio Re sotto scacco. Nel caso del diagramma il Bianco non potrà giocare Kd3 perché si porrebbe sotto offesa (si dice **sotto scacco**) del Pedone Nero, Kd3 è una mossa **irregolare**.

#### La cattura o presa:

Se spostiamo il Re Bianco in e3 alla prossima mossa esso potrà catturare il pedone nero (nemico) situato in e4 installandosi al suo posto.

Naturalmente il Nero impedirà questo, se può, difendendo il pedone. Nel qual caso non lo faccia il Bianco catturerà il pedone, la mossa viene indicata con **Rxe4** (oppure ♔xe4). Il simbolo **x** (per) indica appunto una mossa di presa (alcuni omettono questa indicazione, mentre altri usano il simbolo : (due punti o diviso) (es. R:e4).

## 1.10 – Il Cavallo



Il Cavallo è naturalmente la cavalleria leggera dell'esercito e viene definito genericamente, insieme all'Alfiere, come **figura**.

- **N** (kNight): simbolo internazionale per la notazione algebrica
- **C**: simbolo italiano
- ♞: simbolo figurato

#### Movimento:

Il Cavallo si muove con un salto caratteristico formato da un passo in orizzontale o verticale seguito da un passo in diagonale senza cambiare però direzione, disegnando con le case la lettera **L**. Ad ogni salto così il cavallo **cambierà il colore della casa**, partendo da casa scura atterrerà su casa chiara e viceversa.

Unico pezzo in grado di scavalcare nel suo incedere pezzi amici e nemici.

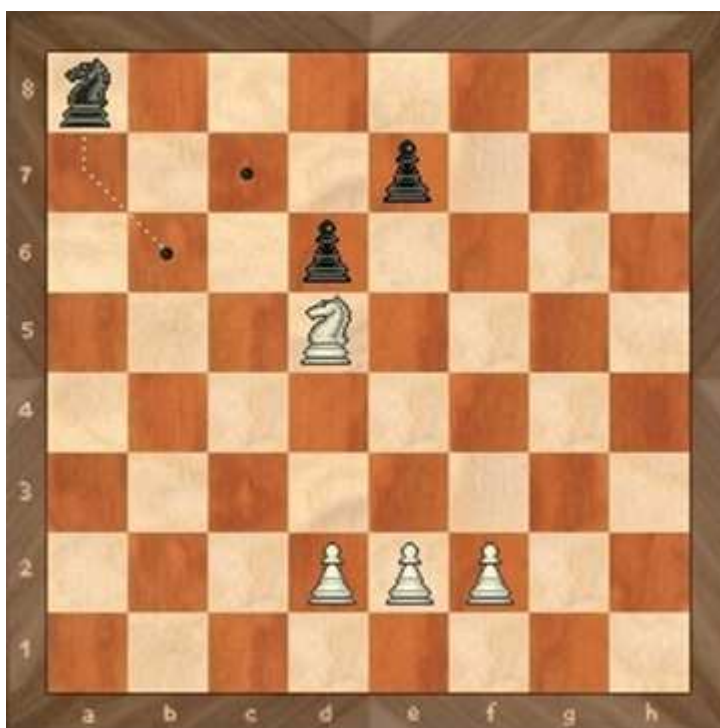
E' un pezzo tra i più lenti e può impiegare anche un massimo di 6 mosse per raggiungere una qualsiasi altra casa.



Il Cavallo Bianco in e3 (Ne3 in notazione algebrica internazionale, Ce3 in notazione italiana, ♘e3 in notazione figurata) controlla tutte le case indicate con il pallino bianco (raggio d'azione di 8 case: è il massimo e viene chiamata **rosa di cavallo**) ed è in grado di raggiungere qualsiasi di essa in una sola mossa (es. indicheremo **Ce3-f1** se il Cavallo bianco viene mosso dalla casa e3 a quella f1; la notazione della mossa viene comunque universalmente abbreviata in **Cf1** indicando solo la casa di destinazione). Si nota qui la caratteristica del Cavallo in grado di saltare sopra i propri pedoni per raggiungere la casa f1; la casa di atterraggio f1 però deve essere sgombra. Di contro il Cavallo Nero in a8 controlla le case con il pallino nero (solo 2 case: è il minimo) ed è in grado anch'esso di raggiungere una qualunque delle 2 in una sola mossa (es. Cb6, Cc7).

### La cattura o presa:

Se spostiamo il Cavallo Bianco in d5 alla prossima mossa esso potrà catturare il pedone nero (nemico) situato in e7 installandosi al suo posto.



Non potrà però catturare il pedone in d6 bensì lo scavalcherà saltandolo.  
 Naturalmente il Nero cercherà di impedire questo difendendo il pedone o spostandolo dalla casa pericolosa. Nel qual caso non lo faccia il Bianco catturerà il pedone, la mossa viene indicata con **Cxe7** (oppure  $\text{Cxe7}$ ). Il simbolo **x** (per) indica appunto una mossa di presa (alcuni omettono questa indicazione, mentre altri usano il simbolo : (due punti o diviso) (es. C:e7).

## 1. 11 – Il pedone

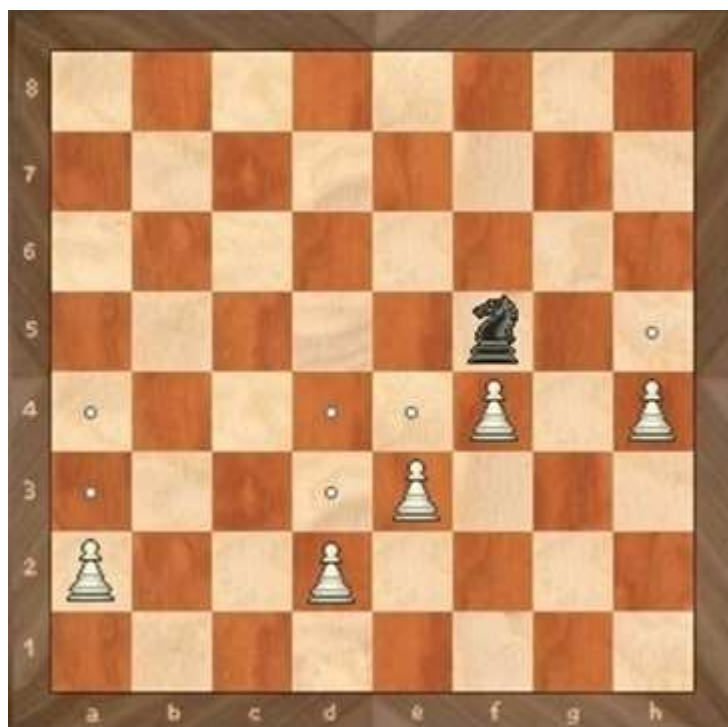


I Pedoni sono la fanteria dell'esercito.

- **P** (Pawn): simbolo internazionale per la notazione algebrica (il simbolo P viene comunque omissso nella trascrizione algebrica)
- **P**: simbolo italiano

### Movimento:

Il Pedone si muove lungo le **colonne** e, al contrario degli altri pezzi, può solo avanzare e mai retrocedere. Questo limite è controbilanciato da una caratteristica unica dei pedoni cioè la **promozione**: arrivato all'ultima traversa (8 per il Bianco, 1 per il Nero), si dice che il pedone è **giunto in ottava**, viene promosso ad un pezzo a scelta tra Donna, Torre, Cavallo e Alfiere. Ha una **velocità costante di 1 casa** (salvo il primo passo, cioè quando si trova nella propria casa di partenza, che può essere a scelta di 1 o 2 case) per cui è in grado di arrivare in ottava, cioè alla sua meta, in 5-6 mosse. I Pedoni sono 8 e per distinguerli tra loro viene di solito usato il nome del pezzo che precedono: avremo così 2 pedoni di Torre (per una definizione più precisa: uno di Torre di Donna e uno di Torre di Re), 2 di Cavallo, 2 di Alfiere, 1 di Re e 1 di Donna.



Il Pedone Bianco in a2 (Pa2 in notazione algebrica internazionale, Pa2 anche in notazione italiana,  $\text{Pa2}$  in notazione figurata), essendo alla casa di partenza può scegliere tra muovere di un passo (es. indicheremo **Pa2-a3** in questo caso; la notazione della mossa viene comunque universalmente abbreviata in **a3** indicando solo la casa di destinazione ed omettendo il simbolo di Pedone) oppure di due passi (a4). Il Pedone d2 avrà anch'esso le stesse due possibilità (d3 o d4). I Pedoni e3 e h4, che hanno ormai lasciato la loro casa di partenza, possono invece muovere di un solo passo (e4 e h5

rispettivamente). Il presupposto base per cui il pedone possa muovere e che la casa di arrivo o di passaggio (nel caso di due passi) sia sgombra (sia di pezzi amici che nemici): il Pedone f4 non potrà quindi muovere essendo bloccato dal Cavallo Nero.

### La cattura o presa:

Il Pedone ha un'altra particolarità rispetto agli altri pezzi: ha un modo di cattura indipendente dal suo modo di incedere e cioè può catturare diagonalmente nelle due case a lui antistanti (1 casa per i pedoni di Torre). Se spostiamo il Pedone e3 in e4 alla prossima mossa esso potrà catturare il Cavallo Nero (nemico) situato in f5 installandosi al suo posto.



Naturalmente il Nero impedirà questo spostando il Cavallo dalla casa pericolosa. Nel qual caso non lo faccia il Bianco catturerà il Cavallo col proprio Pedone, la mossa viene indicata con **exf5**, nel caso di Presa col Pedone il simbolo P non viene usato ma al suo posto viene indicata la colonna dove si trova il pedone (colonna e). Il simbolo **x** (per) indica appunto una mossa di presa (alcuni omettono questa indicazione (ef5), mentre altri usano il simbolo : (due punti o diviso) (es. e:f5).

Un tipo di presa particolare, caratteristica del Pedone ed effettuata solo contro un collega nemico e quella indicata col termine francese diventato di uso comune: **presa en passant** che in italiano potremmo tradurre *presa al varco o al volo*. Questa presa avviene nella situazione (come esempio) dei due pedoni a5 e b7 nel caso che il Pedone nero si muova di due passi (b5). In questo movimento il Pedone Nero passa, col suo salto, sulla casa b6 controllata dal pedone a5. In questo caso è come se il Pedone Nero si fosse mosso di un passo ed il Pedone a5, solo nella mossa **immediatamente** successiva può, volendo, catturare il Pedone Nemico ponendosi in b6. La mossa viene indicata axb6.

## 1. 12 – La celebre partita di Legal ed il sonetto di Digny

1792 Parigi – Legal-N.N.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗c4 d6 4. ♘c3 ♗g4 5. ♘xe5? ♗xd1?? 6. ♗xf7+ ♔e7 7. ♘d5# 1-0

Il Nero forse era il Cavaliere di Saint Brie e l'anno dovrebbe essere il 1792 cioè quando Legal aveva 90 anni, l'anno della sua morte. Sembra invece che la partita con Saint Brie dovrebbe essere stata giocata, in una versione leggermente diversa, nel 1750 a Parigi.

- **[5...]** {Il famoso matto di Legal che non è comunque corretto. Se il Nero risponde 5... ♘xe5! rifiutando l'offerta della Donna, rimane con un pezzo di vantaggio}

Il conte Cambray Digny descrisse la partita con il seguente sonetto:

*Scacchisti, udite! Un'immortal tenzone  
In brevi tratti il verso mio dipinge:  
Inoltra il Re dei Bianchi il suo pedone,  
Quel del Re Nero contro a lui si stringe.*

*L'assalta un Cavalier, ma gli si oppone  
Quel della Donna e i colpi suoi respinge.  
Alla quarta d'Alfier l'Alfier si pone,  
La Donna il suo pedon d'un passo spinge.*

*L'altro Cavallo accorre: al primo è sopra  
L'Alfiere e il preme. Egli il pedone uccide,  
Benchè al nemico acciar la Donna scopra.*

*Ed ella muor, ma non indarno. In fallo  
cadde il duce dei Neri: ei non prevede  
Scacco d'Alfiere e matto di Cavallo.*

## 1. 13 – Verifica apprendimento

Le risposte sono all'ultima pagina, però cercate di rispondere senza vederle prima:



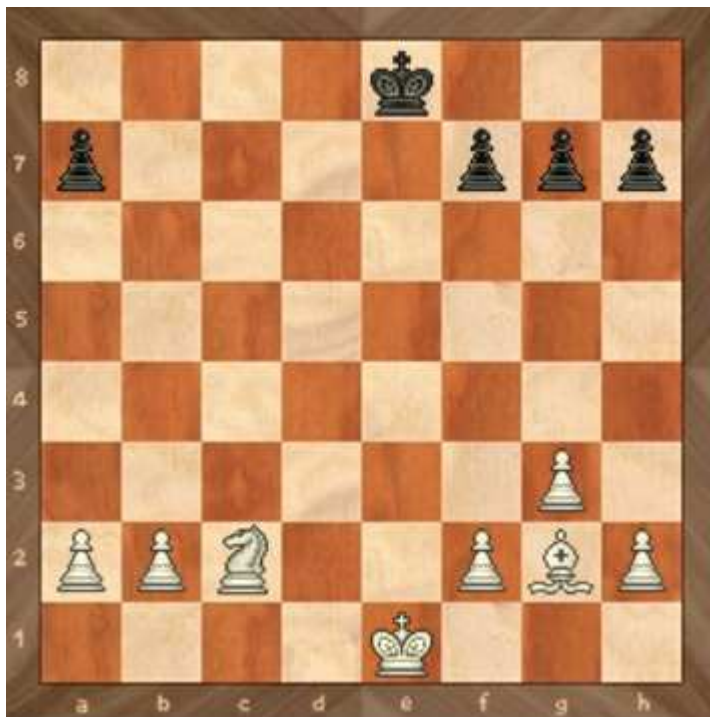
1. Ecco la scacchiera possiamo iniziare a disporre i pezzi per giocare?



2. Abbiamo disposto i pezzi sulla scacchiera, possiamo iniziare a giocare?



3. Mossa al Bianco, indicare quante e quali mosse di presa può eseguire il Bianco
4. Mossa al Nero, indicare quante e quali mosse di presa può eseguire il Nero
5. Dove può muovere il Re Bianco



6. L'Alfiere Bianco in g2 quante mosse impiega ad arrivare in a4
7. Il Cavallo Bianco in c2 quante mosse impiega ad arrivare in a4
8. L'Alfiere Bianco in g2 quante mosse impiega ad arrivare in a5
9. Il Cavallo Bianco in c2 quante mosse impiega ad arrivare in a5

**Risposte:**

1. - No; la scacchiera è posizionata male in basso alla destra del giocatore deve esserci la casa Bianca
2. - No; il Re e la Donna del Bianco sono posizionati male, devono essere scambiati di posto
3. - n. 4 mosse di presa: Txd7 (Rxd7), Cxg5 (Nxc5), Axa5 (Bxa5), Axc8 (Bxc8)
4. - n. 1 mossa di presa: Dxc2 (Qxc2)
5. - Rf1 (Kf1), Re2 (Ke2) non Rd2 (Kd2) che risulta irregolare perché lo metterebbe in presa della Regina Nera
6. - 2 mosse
7. - 4 mosse
8. - non può arrivarci perché è su casa di altro colore
9. - 3 mosse