Carla Mircoli - Rosario Lucio Ragonese

*Istruttori e Maestri ad Honorem*

info@frascatiscacchi.it 339 7132260



# MANUALE SCACCHI



# Leggenda di Sissa

Sissa inventò il gioco degli scacchi e lo insegnò al re delle Indie.
Il re si meravigliò dell'ingegnosità e la grande varietà di combinazioni possibili del gioco. Il re, entusiasta di questo nuovo gioco, per ringraziare Sissa si dichiarò pronto a soddisfare qualunque suo desiderio.



Sissa disse che voleva un chicco di grano per la prima casella della scacchiera, due per la seconda, quattro per la terza, otto per la quarta, e così via sempre raddoppiando, fino alla sessantaquattresima e ultima casella della scacchiera. I contabili del re iniziarono le operazioni ma i calcoli si erano rivelati assai più lunghi del previsto, perciò fu chiamato a corte un ingegnoso aritmetico che disse che la quantità di grano che era stata richiesta era enorme!

Quanti chicchi di grano ha chiesto Sissa ?



18.446.744.073.709.551.615

- 18 trilioni
- 446 biliardi
- 744 bilioni
- 73 miliardi
- 709 milioni
- 551 mila
- 615

*... non c'erano in tutto il mondo tanti chicchi di grano ...*

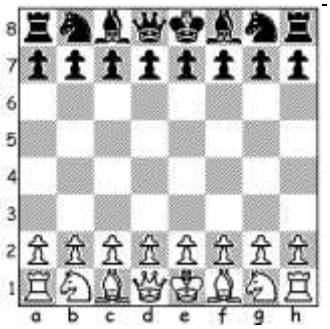
Come poteva il re liberarsi di un debito tanto gravoso? Propose a Sissa, su consiglio dell'aritmetico, di venire lui stesso a contare, chicco per chicco, tutta la quantità di grano che aveva chiesto. Anche se Sissa dedicasse senza tregua, sia di giorno che di notte, al ritmo di un chicco al secondo, impiegherebbe tutta la sua vita per raccoglierne solo una minima parte!
Infatti sarebbero necessari 584 miliardi di anni per contarli tutti!

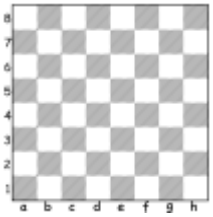
Calcola quanti chicchi di grano delle caselle:

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2** | 256 | | 1024 | | | | | |
| **1** | 1 | 2 | | | 16 | | | |
| | **A** | **B** | **C** | **D** | **E** | **F** | **G** | **H** |

C1 _____ H1 _____
D1 _____ B2 _____
F1 _____ D2 _____
G1 _____ E2 _____

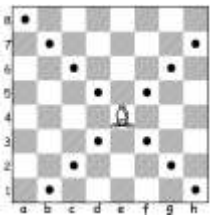
# Movimento dei pezzi





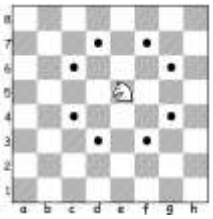
## LA SCACCHIERA

La scacchiere è un quadrato di 8 x 8 case
64 case, 32 bianche e 32 nere
La casa in basso a destra è Bianca
Si hanno 8 colonne e 8 traverse
Ci sono diagonali Bianche e diagonali Nere



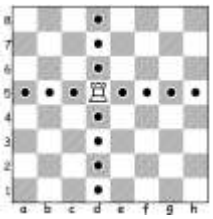
## MOVIMENTO DELL'ALFIERE

L'Alfiere muove in diagonale, di quante case vuole
L'alfiere che "nasce" su casa Bianca rimarrà per tutta la partita su questo colore
L'Alfiere ha "potenza" e quindi valore solo sulle case del suo colore
Un Alfiere "controlla" al massimo 13 case (diagramma), sulla prima cornice 7, sulla seconda 9, sulla terza 11 e al centro 13.



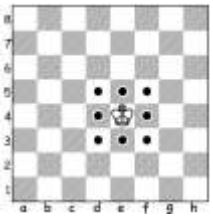
## SALTO DEL CAVALLO

Il Cavallo salta ad L - Il Cavallo è l'unico pezzo che salta
Il Cavallo esegue due passi in orizzontale e uno in verticale
oppure due passi in verticale e uno in orizzontale
Un Cavallo "controlla" al massimo 8 case (diagramma), in una casa d'angolo 2, spostandosi verso il centro migliora con 3, 4, 6 e al massimo 8.



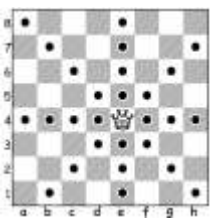
## MOVIMENTO DELLA TORRE

La Torre muove in orizzontale e verticale di quante case vuole
La Torre per avere valore ha bisogno di linee (colonne o traverse) libere
Una Torre "controlla" sempre 14 case (diagramma), anche in una casa d'angolo.



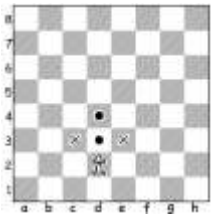
## MOVIMENTO DEL RE

Il Re muove di un passo in qualsiasi direzione
Il Re ha un valore inestimabile - Il Re non si può catturare
Quando il Re è attaccato e non si può difendere si ha lo "Scacco Matto" e la fine della partita
Il Re "controlla" al massimo 8 case (diagramma), in una casa d'angolo 3, spostandosi verso il centro migliora con 5 e al massimo 8.



## MOVIMENTO DELLA DONNA (REGINA)

La Donna è un pezzo potente, muove in qualsiasi direzione di quante case vuole
Una Donna "controlla" al massimo 27 case (diagramma), in una casa d'angolo 21, spostandosi verso il centro migliora con 23, 25 e al massimo 27.



MOVIMENTO DEL PEDONE

Il Pedone va solo in avanti
Muove di una casa, alla prima mossa può muovere di due passi
Il Pedone "cattura" in diagonale Il pedone giunto in ottava traversa viene promosso in un pezzo escluso il Re, normalmente una Donna. Un Pedone "controlla" al massimo 2 case (diagramma), se si trova in una casa laterale 1

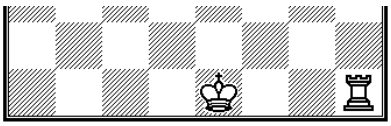


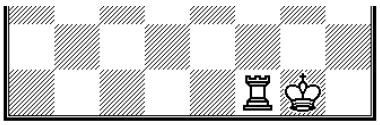
## Mosse speciali

ARROCCO

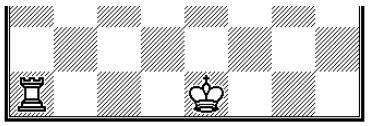
L'arrocco è la mossa combinata di Torre e Re, il Re si muove di 2 passi e la Torre ci si mette al fianco.
Il Re non deve essere stato mosso, nemmeno la Torre.
Il Re non deve essere sotto scacco.
Il Re non deve passare e non deve arrivare in una casa minacciata.

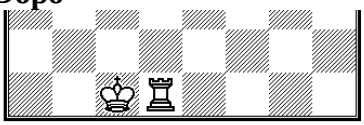
**ARROCCO CORTO Prima** **Dopo**





**ARROCCO LUNGO Prima** **Dopo**

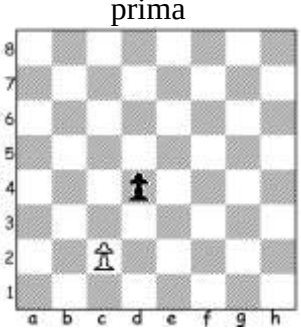


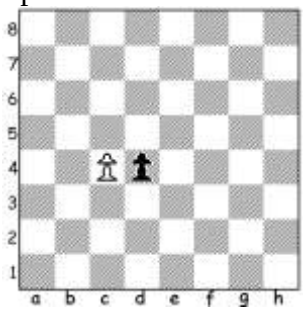


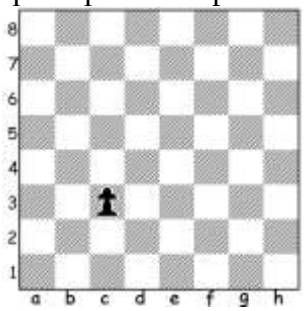
EN PASSANT o presa al varco

Il Pedone in quinta traversa se viene affiancato da un Pedone avversario, che muove di 2 passi, lo può "catturare" come se avesse mosso di 1 passo, cioè "en passant" (al passaggio).

prima dopo la mossa del bianco dopo la presa "en passant"







Ciò può avvenire solo alla mossa successiva (immediatamente).

# Termini scacchistici

SCACCO

Si ha scacco quando il Re è minacciato, il Re minacciato si deve difendere:
catturando il pezzo che da scacco - parando lo scacco - spostandosi

SCACCO MATTO

Si ha scacco matto ( sha mat = il Re è morto) quando il Re minacciato non ha alcun modo di difendersi. La partita finisce con la vittoria di chi ha dato lo scacco matto.

Regole di gioco

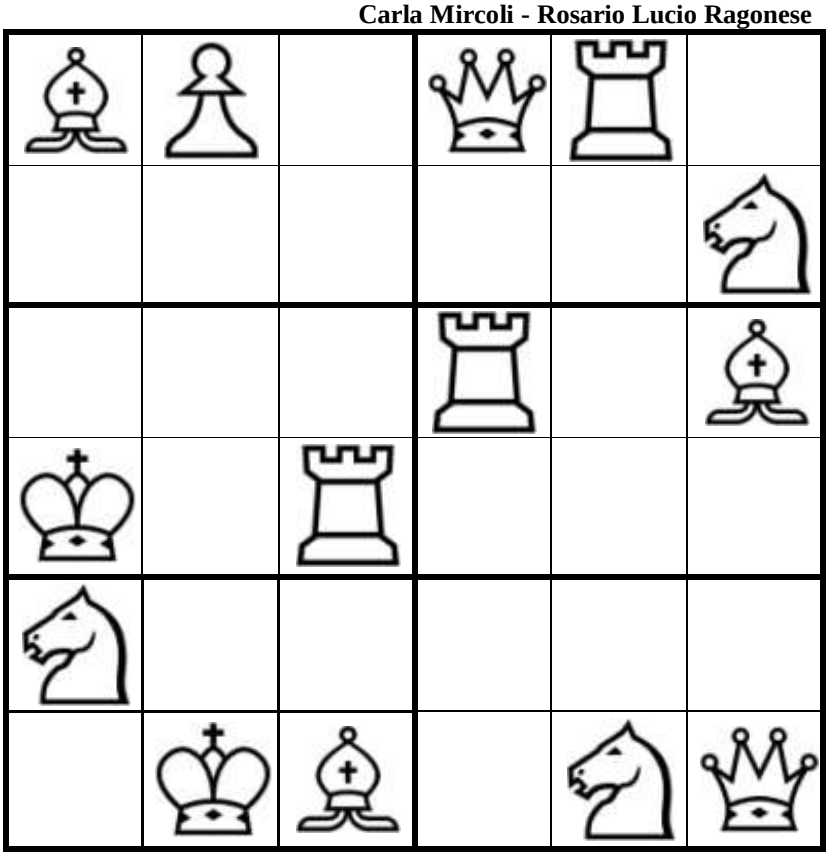
Pezzo toccato – pezzo giocato
Il re non si mangia
I re non possono stare vicini
Non ci si può allontanare dalla scacchiera quando si ha la mossa
Pezzo inchiodato non può essere spostato
Si dice "acconcio" se si vuole sistemare un pezzo che non sarà mosso
Si muove e si schiaccia l'orologio con la stessa mano

*Rispetta le regole e falle rispettare. Non ritirare mai le mosse. Bisogna giocare per imparare. Il gioco è un misto di teoria (conoscenze) e pratica (gioco). Accettare ogni sconfitta come una lezione per poter migliorare. Adesso devi mettere tutto il tuo impegno per vincere, o almeno devi impegnarti a farlo. Il gioco consiste nel superare l'avversario, sportivamente e lealmente. Se poi non ci riesci c'è sempre la rivincita* **!**

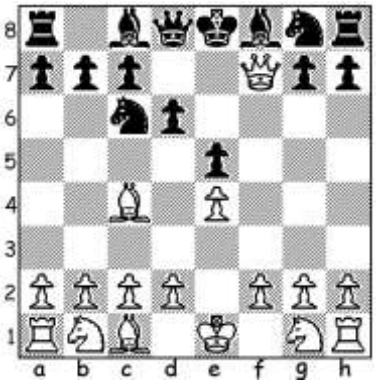
# Laboratorio scacchistico: Scaccoku

Completa questo semplice SUDOKU scacchistico con Torre, Cavallo, Donna, Alfiere, Pedone e Re. Ricordati che i 6 Pezzi devono essere presenti nelle righe, le colonne e i settori senza ripetizioni.

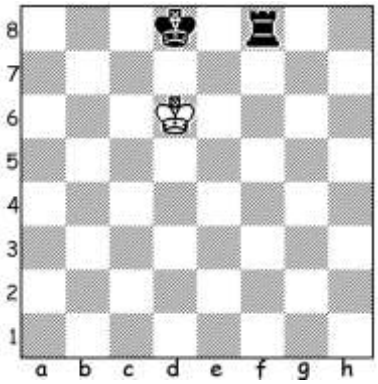
**Carla Mircoli - Rosario Lucio Ragonese**



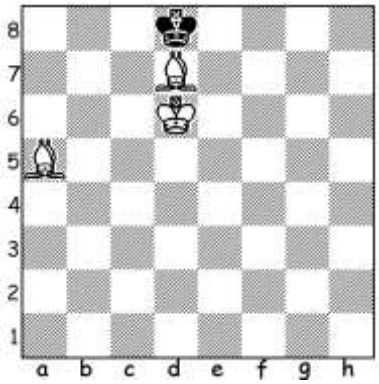
# Scacco matto? Vero - Falso



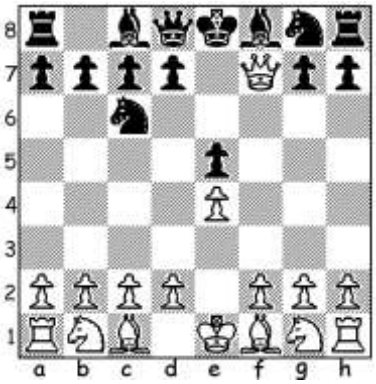
Vero ❑ Falso ❑



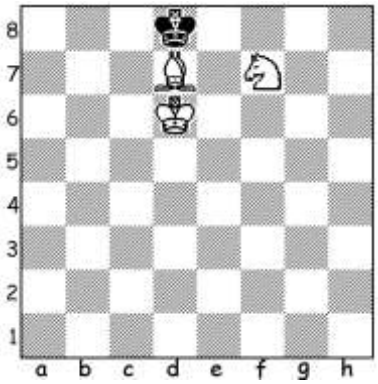
Vero ❑ Falso ❑



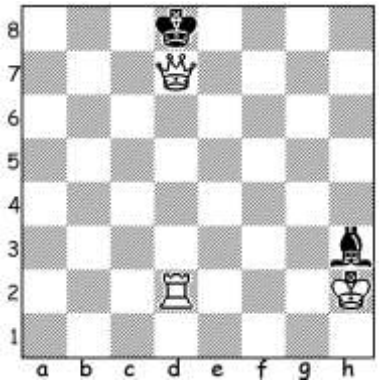
Vero ❑ Falso ❑



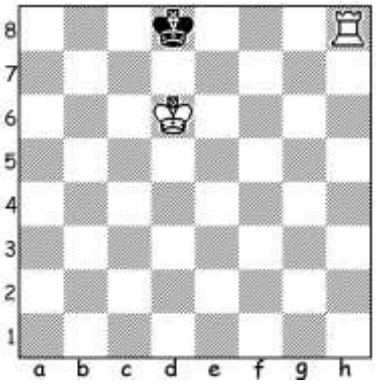
Vero ❑ Falso ❑



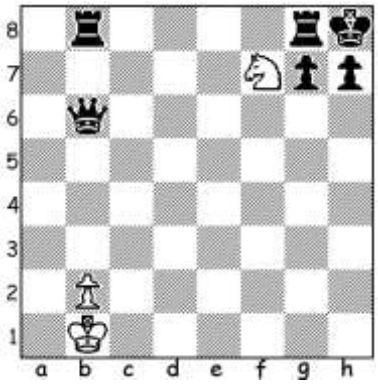
Vero ❑ Falso ❑



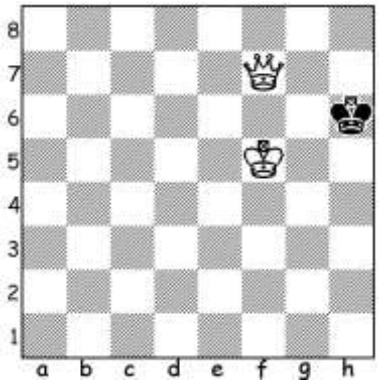
Vero ❑ Falso ❑



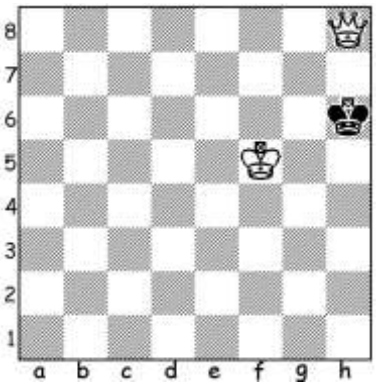
Vero ❑ Falso ❑



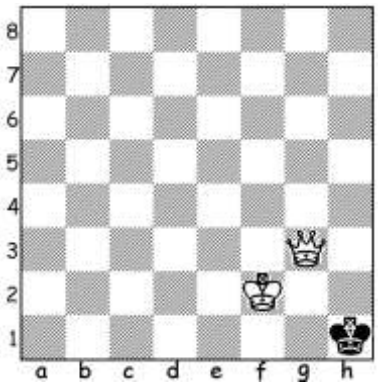
Vero ❑ Falso ❑



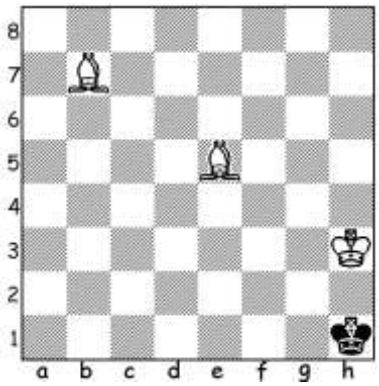
Vero ❑ Falso ❑



Vero ❑ Falso ❑



Vero ❑ Falso ❑



Vero ❑ Falso ❑

# Laboratorio scacchistico: Cruciverba dei pezzi

## Pezzi degli SCACCHI

|  1 orizzontale |  5 orizzontale |  11 orizzontale |  21 orizzontale |  4 verticale |  pezzo mancante |
|---|---|---|---|---|---|

**Rosario Lucio Ragonese**

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | | | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | | | | | 11 | | | | | |
| 12 | | | | 13 | | | | | | |
| 14 | | | 15 | | | | | 16 | 17 | |
| | | 18 | | | | | 19 | | | |
| 20 | | | | 21 | | | | | | |

### orizzontali

1 - **Pezzo degli scacchi** 5 - **Pezzo degli scacchi** 10 - Lettera bifronte 11 - **Pezzo degli scacchi** 12 - Pronte … sul finire 13 - Formaggi rotondi 14 - Escursionisti Esteri 15 - Strumento musicale e moneta 16 - Unione Stati Americani 18 - Squadra in inglese 19 - Marca d'auto 20 – Insegnante in breve 21 - **Pezzo degli scacchi**

### verticali

1 - Non duri 2 - Porta il vino … a tavola 3 - Rosse senza pari 4 - **Pezzo degli scacchi** 5 - Prefisso per dieci 6 - Opere in versi 7 - Negazione 8 - Anno senza vocali 9 - Ambiente ventilato e fresco 11 - Città emiliana 13 - Centro Internazionale Arte Contemporanea 15 - Lecce in auto 16 - Unione Italiana Lavoratori 17 - Mezza salita 18 - Trieste in auto 19 - La quarta nota musicale

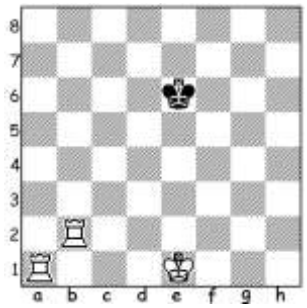
**Il pezzo mancante** : ricopiare in ordine le lettere che compaiono ai numeri corrispondenti

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 15 | 19 | 20 | 10 | 4 | 14 |
| | | | | | | |

# Matto della scala

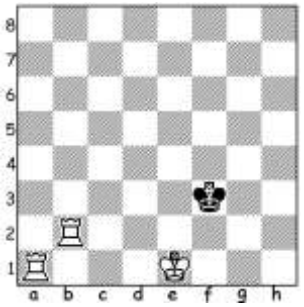
Si chiama matto della scala perché si costringe il Re a scendere verso il bordo della scacchiera.
In questo matto le due Torri non hanno necessità di essere aiutate dal Re.

Partendo dalla posizione del diagramma



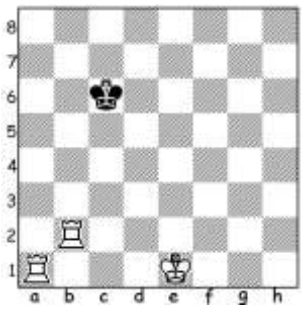
| | | |
|---|---|---|
| 1. Ta5 | | si impedisce al Re il passaggio dalla traversa 5 |
| 1. .. | Rd6 | |
| 2. Tb6 + | | si impedisce al Re la traversa 6, il Re deve retrocedere il Re si avvicina alla Torre minacciandola |
| 2. .. | Rc7 | la Torre si allontana, sempre sulla sesta traversa |
| 3. Th6 | | impedisce all'altra Torre di scendere |
| 3. .. | Rb7 | la Torre si allontana e si mette su una colonna diversa dall'altra Torre |
| 4. Tg5 | | |
| 4. .. | Rc7 | si impedisce al Re la traversa 7, il Re deve retrocedere |
| 5. Th7 + | | |
| 5. .. | Rd8 | con questa mossa si impedisce al Re la traversa 8, Scacco Matto ! |

Partendo dalla posizione del diagramma



| | | |
|---|---|---|
| 1. Ta4 | | con questa mossa il Re è prigioniero nella traversa 3 |
| 1. .. | Rg3 | unica. Se 1. .. Re3 2. Tb3 scacco matto |
| 2. Tf2 | Rh3 | unica |
| 3. Ta8 | Rg3 | |
| 4. Tg8+ | Rh3 | |
| 5. Tf7 | Rh4 | |
| 6. Th7 | | Scacco Matto ! |

Partendo dalla posizione del diagramma



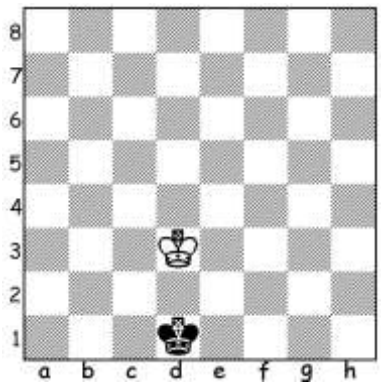
| | | |
|---|---|---|
| 1. Ta5 | | con questa mossa si impedisce al Re il passaggio dalla traversa 5 |
| 1. | Rc7 | |
| 2. Ta6 | | con questa mossa si impedisce al Re il passaggio dalla traversa 6 |
| 2. .. | Rc8 | |
| 3. Ta7 | | con questa mossa si impedisce al Re il passaggio dalla traversa 7 |
| 3. .. | Rd8 | |
| 4. Tb8 | | Scacco Matto ! |

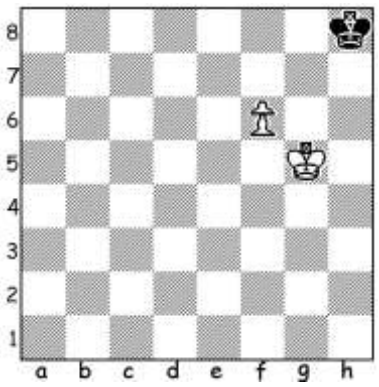
Anche in questo finale il Re nero deve essere forzato al margine della scacchiera; il procedimento è facile e breve.

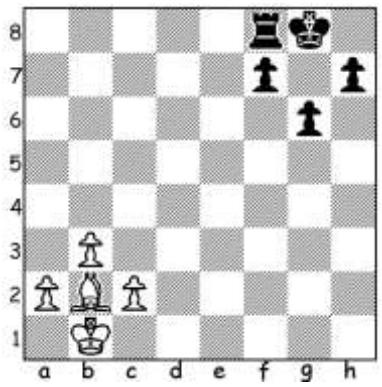
*E' bene fare esercizio perché questo finale è molto frequente.*

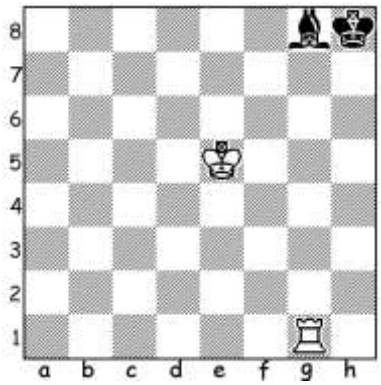
# Il Bianco da matto aggiungendo un pezzo

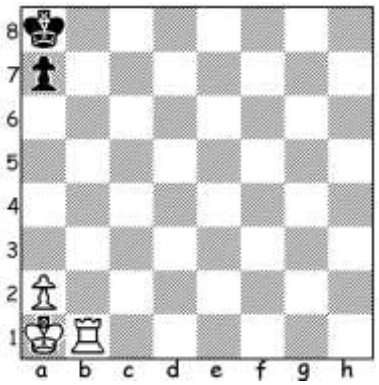
alcuni diagrammi hanno più soluzioni – trovarle tutte

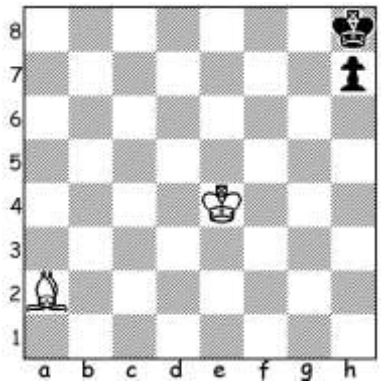


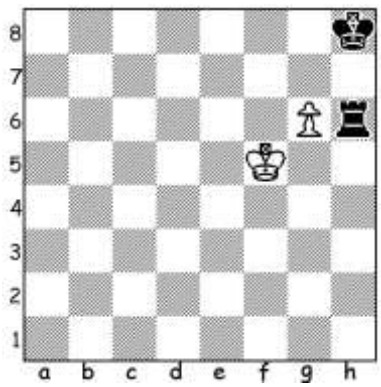


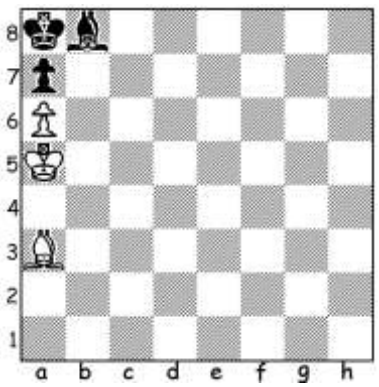


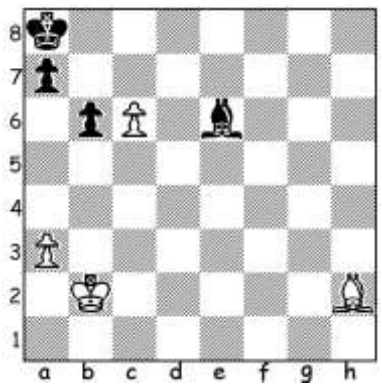




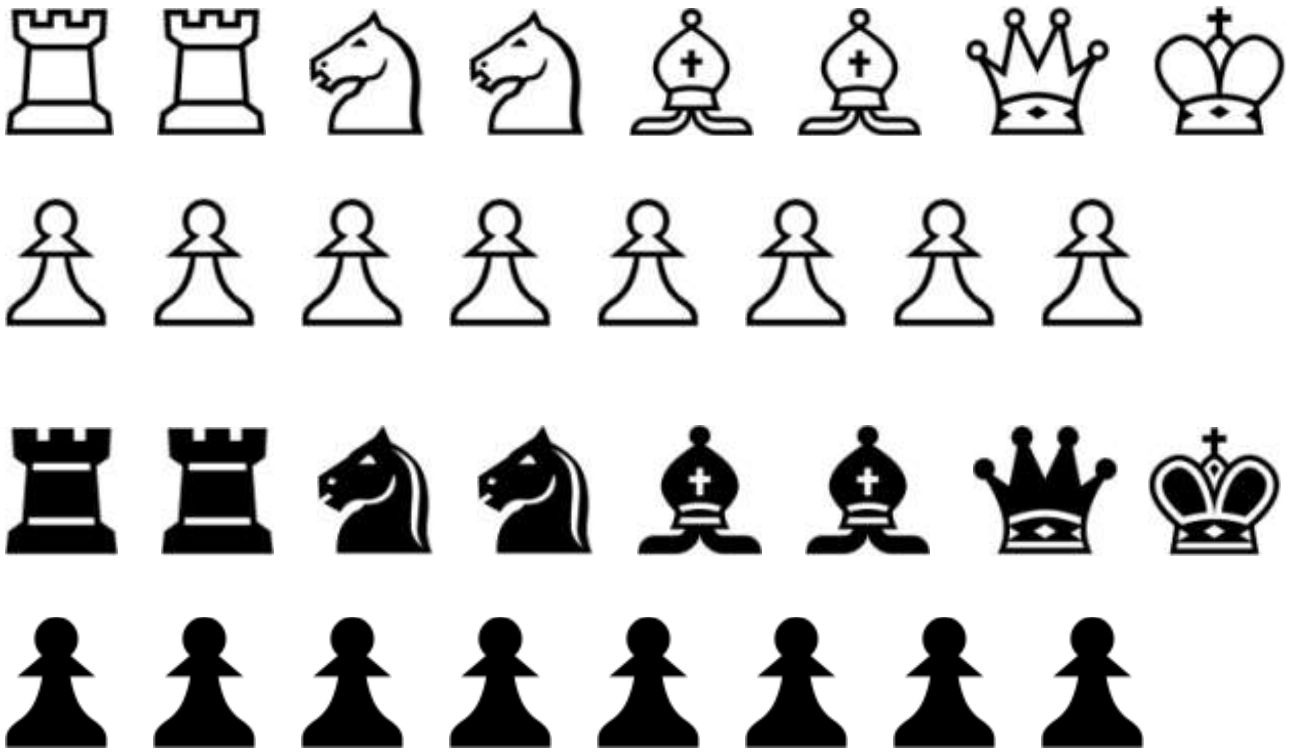








# Laboratorio scacchistico: costruisci la tua scacchiera



Fotocopia i pezzi e ritagliali
Figure adatte per i tappi del latte
Usare possibilmente 16 tappi verdi e 16 tappi blu, incollare le figure.
Costruire una scacchiera, ogni casella di 5 cm

# La trascrizione delle partite

Quando si gioca la partita viene registrata.

 Re = R  Donna = D  Torre = T  Alfiere = A  Cavallo = C

Si scrive il Pezzo la casa di partenza e la casa di arrivo.
Esempio 1. e2 – e4 Il pedone si muove da e2 in e4
Esempio 1. C g1 – f3 Il Cavallo si muove da g1 in f3

Normalmente si usa la trascrizione semplificata
Si scrive il Pezzo e la casa di arrivo (quella di partenza solo se serve)
Esempio 1. e4 Il pedone va in e4
Esempio 1. Cf3 Il Cavallo va in f3
x significa prende (cattura)
O-O è l'arrocco corto O-O-O è l'arrocco lungo
Adesso siamo in grado di riprodurre le partite

## Partite brevi

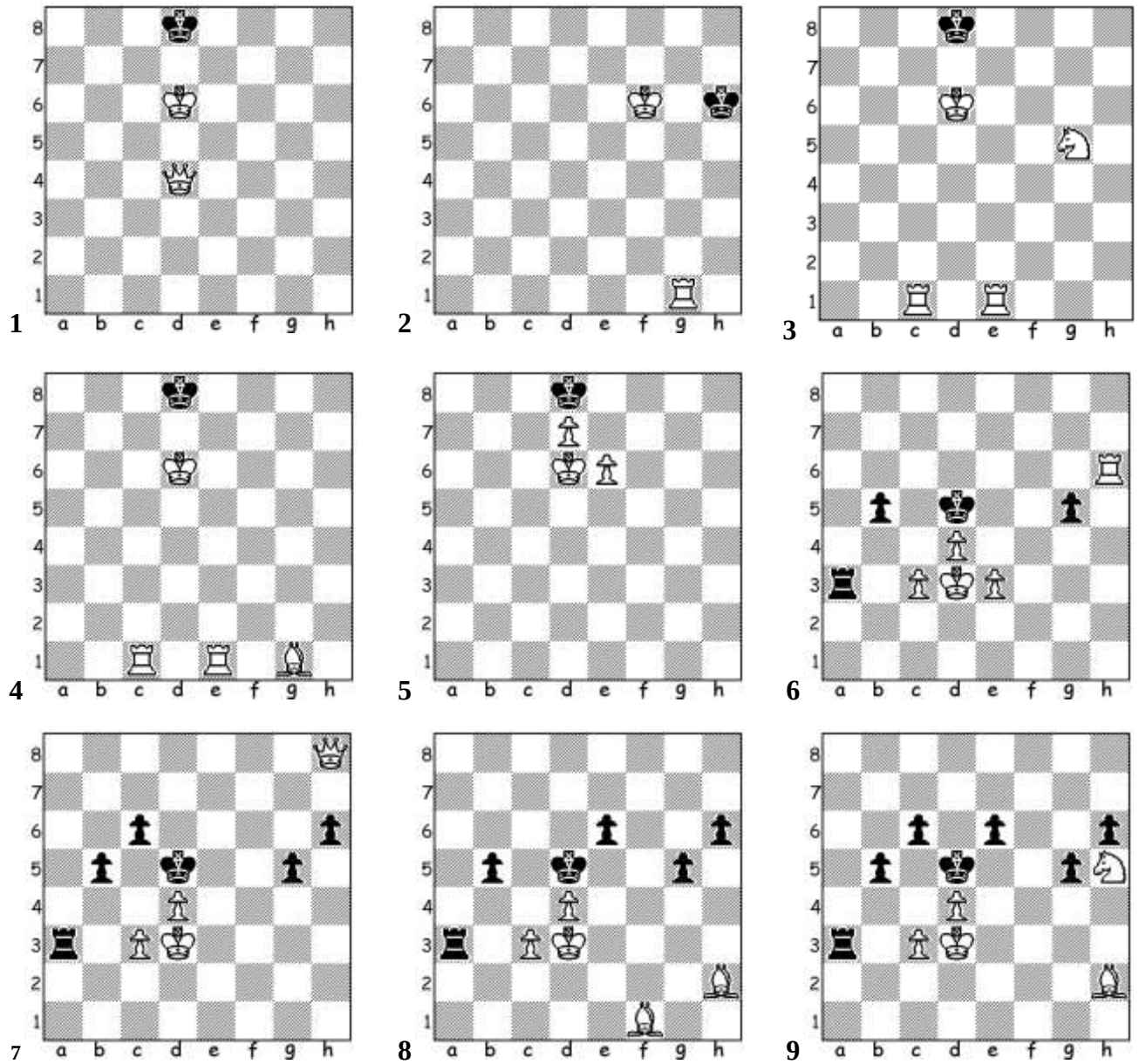
Riprodurre le partite sulla scacchiera. È un buon esercizio per vedere come giocano gli altri. Le partite brevi che sono riportate servono per sapere e non *cadere* in questi errori.

| | |
|---|---|
| ***Matto dell'ingenuo***<br>1. f4 e6 2. g4 Dh4 matto | ***Matto del Re vanitoso***<br>1. e4 e5 2. Dh5 Re7 3. Dxe5 matto |
| ***Matto del Barbiere***<br>1. e4 e5 2. Ac4 Cc6 3. Df3 d6 4. Dxf7 matto | ***Matto di Legal***<br>1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ac4 d6 4. Cc3 Ag4 5. Cxe5 Axd1 6. Axf7+ Re7 7. Cd5 matto |

*Tranello*

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ac4 Cd4 4. Cxe5 Dg5 5. Cxf7 Dxg2 6. Tf1 Dxe4+ 7. Ae2 Cf3 matto affogato

## Scacco matto in una mossa



**Manuale Scacchi – ASD Frascati Scacchi Club**

## Valore dei pezzi: conta e disegna con gli scacchi

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| tutto | 9 | 5 | 3 | 3 | 1 |



Fai i calcoli o disegna i pezzi mancanti

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | = | |
| | | | = | |
| | | | = | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | = | |
| | | | = | |
| | | | = | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | = | 9 |
| | | | = | 9 |
| | | | = | 5 |

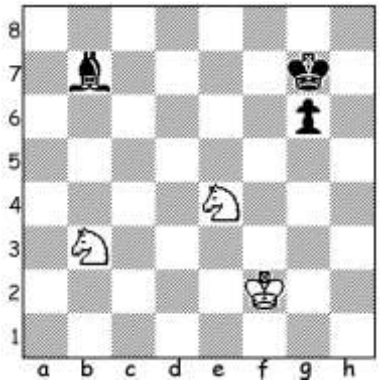
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | = | 11 |
| | | | = | 17 |
| | | | = | 7 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | = | |
| | | | = | |
| | | | = | |

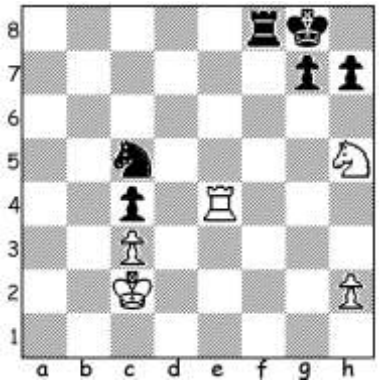
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | = | |
| | | | = | |
| | | | = | |

## Pezzo minacciato: indica dove sta

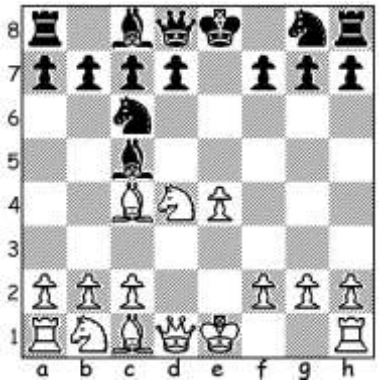
1



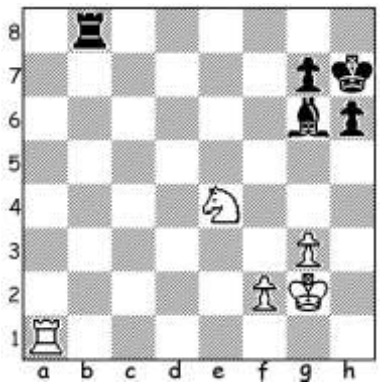
2



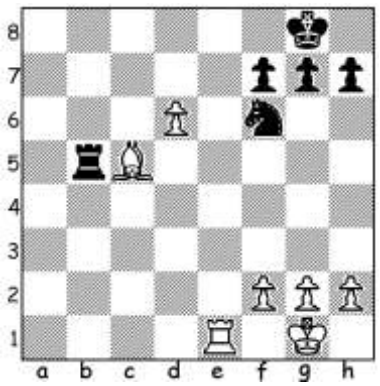
3



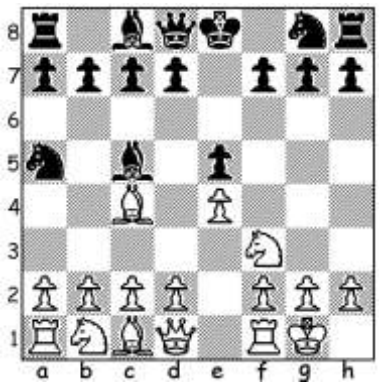
4



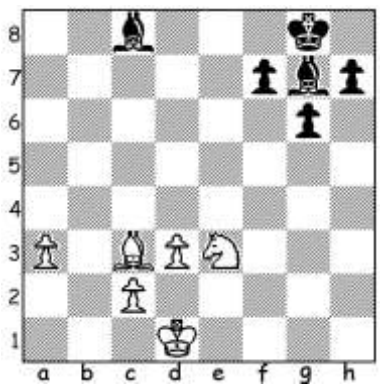
5



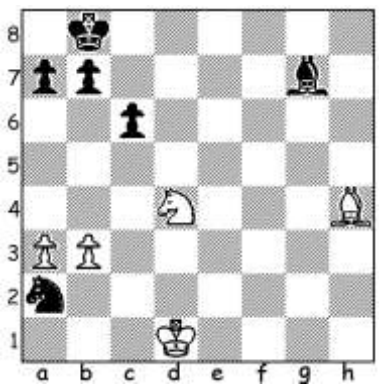
6



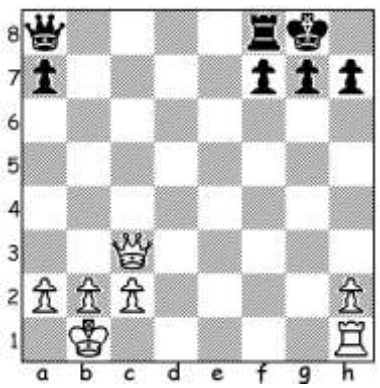
7



8

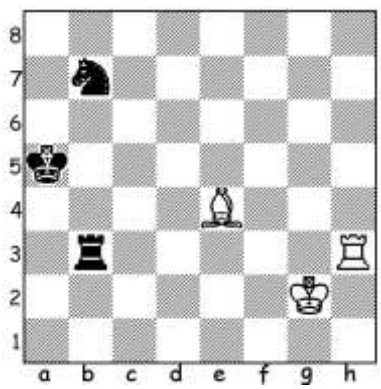


9

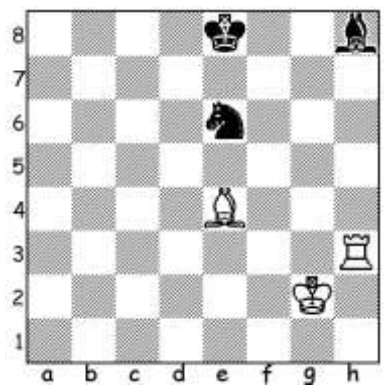


## Il Bianco cattura un pezzo indifeso

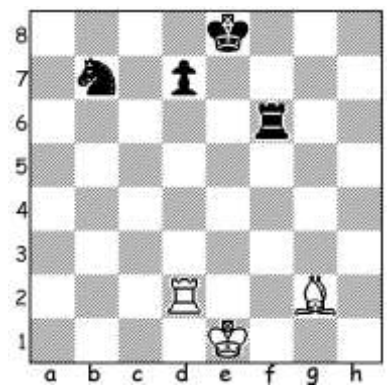
1



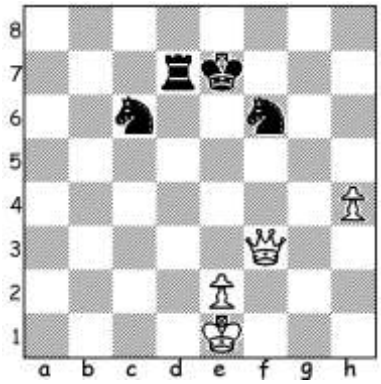
2



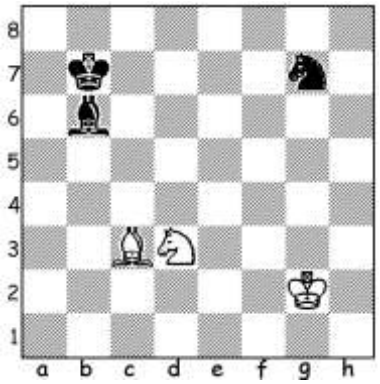
3



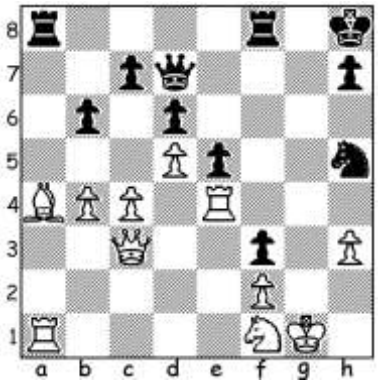
**4**



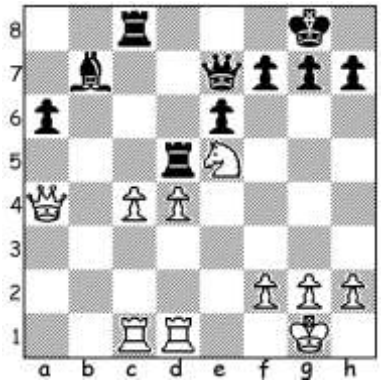
**5**



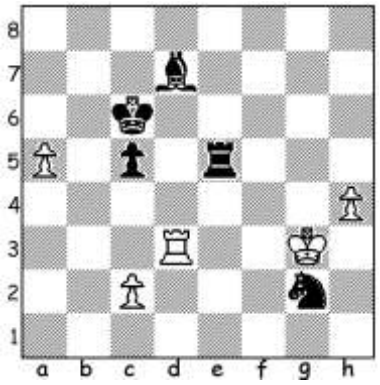
**6**



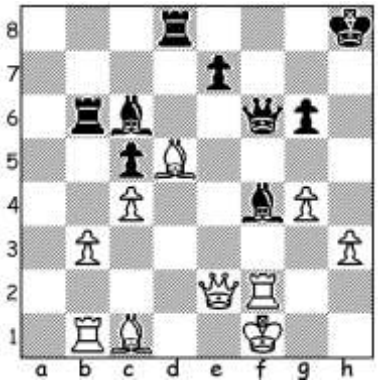
**7**



**8**



**9**



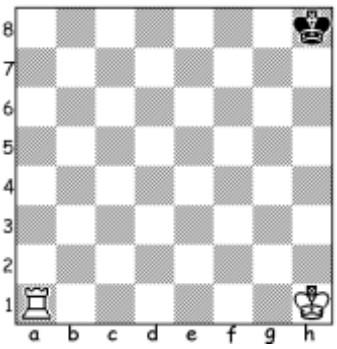


## Finali elementari

Le partite finiscono con lo SCACCO MATTO. L'allievo deve conoscere i matti elementari. Sono matti elementari quelli in cui la Donna, la Torre e i due Alfieri si trovano contro il Re avversario. Sapere il modo di vincere, dando MATTO, è necessario altrimenti si rischia di fare mezzo punto invece di uno !

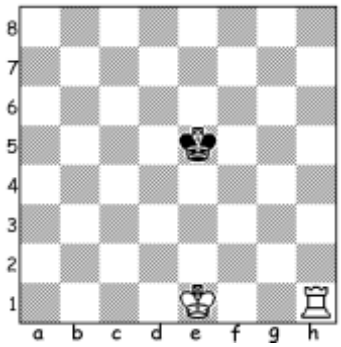
Finale elementare di torre 

Il principio è quello di costringere il Re nell'ultima fila di un qualsiasi lato della scacchiera



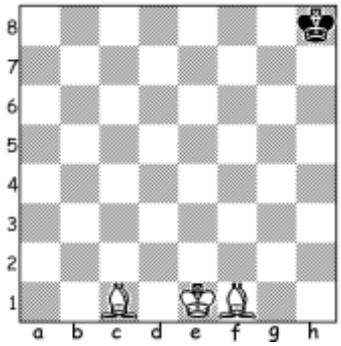
In questa posizione la forza della Torre è dimostrata dalla prima mossa, Ta7, che confina immediatamente il Re nell'ultima traversa. E' necessario adesso portare il Re avanti per forzare il matto.
1. Ta7 Rg8 2. Rg2 Rf8 3. Rf3 Re8 4. Re4 Rd8 5. Rd5 Rc8 6. Rd6 Rb8 7. Tc7 Ra8 8. Rc6 Rb8 9. Rb6 Ra8 10. Tc8 matto.
Alla quinta mossa si poteva giocare 5. .. Re8 6. Rd6 Rf8 7. Re6 Rg8 8. Rf6 Rh8 9. Rg6 Rg8 10. Ta8 matto.

Altro esempio



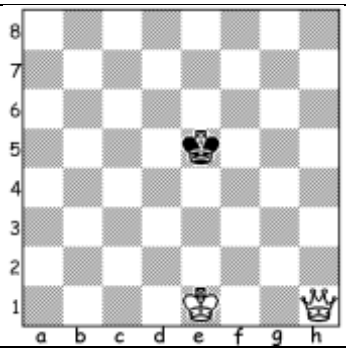
1. Re2 Rd5 2. Re3 Rc4 3. Th5 Rc3 4. Th4 Rc2 5. Tc4+ Rb3 6. Rd3 Rb2 7. Tb4+ Ra3 8. Rc3 Ra2 9. Ta4+ Rb1 10. Ta3 Rc1 11. Ta1 matto.

## Finale elementare con 2 alfieri



Visto che il Re è all'angolo il B deve giocare:
1. Ad3 Rg7 2. Ag5 Rf7 3. Af5
è il Nero è relegato in poche case.
3. .. Rg7 4. Rf2 Rf7 5. Rg3 Rg7 6. Rh4 Rf7 7. Rh5 Rg7 8. Ag6 Rg8 9. Rh6 Rf8 10. Ah5 (perdita di tempo) Rg8 11. Ae7 Rh8 12. Af5 Rg8 13. Ae6+ Rh8 14. Af6 matto.
Se, nella posizione iniziale, il Re fosse stato al centro il Bianco avrebbe dovuto avanzare il Re e poi gli Alfieri per limitare i movimenti del Re.

## Finale elementare di donna



1. Dc6 (limita il movimento del Re) Rd4 2. Rd2 Re5 3. Re3 Rf5 4. Dd6 Rg5 5. De6 Rh4 6. Dg6 Rh3 7. Rf3 Rh2 8. Dg2 matto.
Anche in questo finale, come nel caso della Torre, il Re nero deve essere forzato al margine della scacchiera; essendo la Donna più potente della Torre, il procedimento è di gran lunga più facile e più breve.

Questi sono i tre finali elementari ed in ciascuno di essi il principio è il medesimo. In ogni caso la cooperazione del Re è necessaria.
Per forzare il matto senza l'ausilio del Re ci vogliono almeno due Torri



## Partite brevi

**1**

1. e4 d6
2. d4 g6
3. Cf3 Ag7
4. Ac4 Cd7
5. Axf7+ Rxf7
6. Cg5+ Rf6
7. Df3 matto.

**2**

1. d4 d5
2. Cd2 Cf6
3. b3 e5
4. dxe5 Cg4
5. h3 Ce3
6. fxe3 Dh4+
7. g3 Dxg3 matto.

**3**

1. Cf3 d5
2. e4 dxe4
3. Cg5 Cf6
4. Cc3 Cbd7
5. De2 c6
6. Cgxe4 g6
7. Cd6 matto.

**4**

1. e4 c6
2. d4 Cf6
3. Ad3 d5
4. e5 Cfd7
5. e6 fxe6
6. Dh5+ g6
7. Dxg6+ hxg6
8. Axg6 matto.

**5**

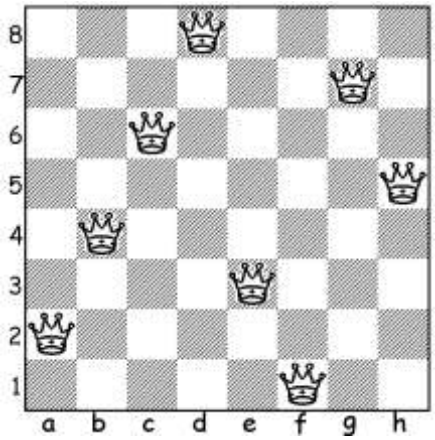
1. e4 b6
2. d4 Ab7
3. Ad3 f5
4. exf5 Axg2
5. Dh5+ g6
6. fxg6 Cf6
7. gxh7+ Cxh5
8. Ag6 matto.

**6**

1. e4 e5
2. Cf3 d5
3. exd5 Dxd5
4. Cc3 Da5
5. De2 Cc6
6. d3 Ag4
7. Ad2 Cd4
8. Dxe5+ Dxe5+
9. Cxe5 Cxc2 matto.

## Laboratorio scacchistico: problema delle 8 regine "pacifiche"

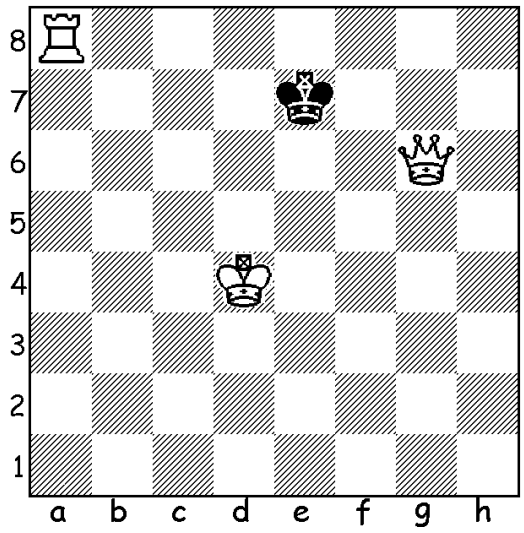
Il **rompicapo (o problema) delle otto regine** è un problema matematico ispirato al gioco degli scacchi, pubblicato per la prima volta su una rivista di scacchi tedesca nel 1848. Alla soluzione del problema si dedicò anche il noto matematico Carl Friedrich Gauss, che trovò 72 diverse soluzioni.




Nella sua formulazione originale, il problema consiste nel trovare il modo di disporre otto regine su una scacchiera in modo tale che nessuna di esse sia *minacciata* dalle altre. In altre parole (dato che la regina può spostarsi in orizzontale, in verticale e in diagonale di un qualsiasi numero di caselle) ogni regina deve avere la sua riga, la sua colonna e le sue due diagonali libere. Le soluzioni possibili sono 92 (20 in più di quelle trovate da Gauss).

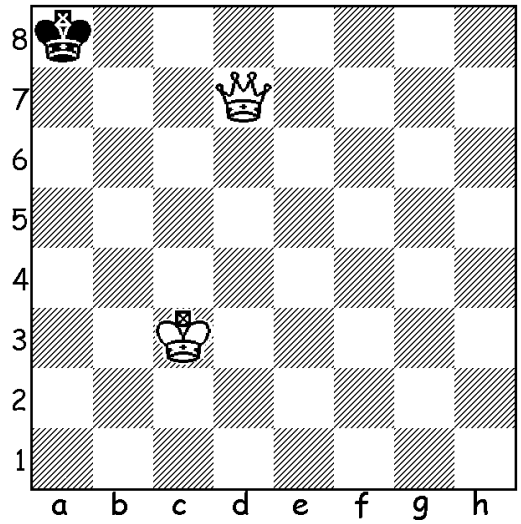
**Questa è una delle 92 soluzioni, trovane altre**

Dai matto muovendo solo il Re



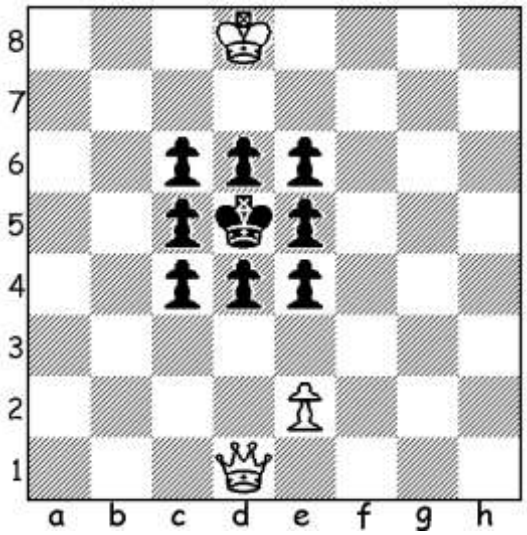
Matto muovendo solo il re
1.Rc5 Rd7 2.Rb6 Re7 3.Ra6 Rd7 4.Rb7 Re7 5.Rc8 Rf8 6.Rd7#

Dai matto muovendo solo la Regina



1.De8+ Rb7 2.Dd8 Ra7 3.Dc8, e ora con la Donna a salto di Cavallo si manda il Re sulla colonna a dove sarà mattato: 3...Rb6 4.Dd7 Rc5 5.De6 Rb5 6.Dd6 Ra5 7.Db4+ Ra6 8.Db8 Ra5 9.Db7 Ra4 10.Db4#

Una manovra a salto di cavallo, tipo:
1. De8+ Ra7 2. Dc8 Rb6 3. Dd7 Ra6 4. Dc7 Rb5 5. Dd6 Ra5 6. Db4+ Ra6 7. Db8 Ra5 8. Db7 Ra4 9. Db4#



**C. W. Mann - 1907**

***Matto in quattro mosse***

Dopo la chiave **1.Da1!** , il Nero ha a disposizione tre continuazioni che portano ad altrettanti diversi matti:

se **1. …d3 2. Dc3 e3 3.exd3 cxd3 4.Dxd3 #**
se **1. …c3 2.Da2+ c4 3.Da5+ c5 4.Da8 #**
se **1. …e3 2.Dh1+ e4 3.Dh5+ e5 4.Df7 #**

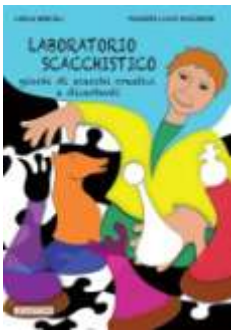
**La particolare posizione è detta**
**"La gabbia di Tamerlano"**



**Carla Mircoli**
Istruttore FSI - Federazione Scacchistica Italiana
Istruttore CSI – Centro Sportivo Italiano
Developmental Instructor FIDE - Federation International des Echecs / World Chess Federation
Giocatrice e istruttore di scacchi.
Ha ottenuto dalla Federazione Scacchistica Italiana, nel 2008, il titolo di "Istruttore dell'anno" e nel 2020 quello di "Maestro ad Honorem"
Esperienza ventennale di corsi di scacchi per bambini

*Pubblicazioni*
Autore del capitolo "*Scacchi: gioco e sport di strada*" - libro "Giochi di strada" Universitalia - 2012
Autore del capitolo "*Scacchi contro il bullismo – il rispetto delle regole*" - libro "A scuola con i Re" Alpes - 2012
Autore del libro "Laboratorio Scacchistico" editrice Le Due Torri – 2013
Autore del libro "Scacchi e Enigmistica" editrice Le Due Torri - 2016
Autore del manuale "Gran Maestro di Scacchi" editrice Lisciani Giochi - 2016

*Convegni e Laboratori in tutta Italia.*

















**Rosario Lucio Ragonese**
Istruttore FSI – Federazione Scacchistica Italiana
Istruttore CSI – Centro Sportivo Italiano
Trainer FIDE - Federation International des Echecs / World Chess Federation
Giocatore, arbitro FSI e FIDE, istruttore e organizzatore di scacchi.
Ha ottenuto dal MIUR, nel 2008, una targa con la dedica "Per il grande impegno nell'educazione dei giovani attraverso lo Sport degli Scacchi"
Ha ottenuto dalla Federazione Scacchistica Italiana, nel 2013, il titolo di "Istruttore dell'anno" e nel 2020 quello di "Maestro ad Honorem"
Esperienza ventennale di corsi di scacchi per bambini e ragazzi, vincitore di titoli nazionali con le scuole. Ha allenato campioni italiani giovanili ed assoluti.

*Pubblicazioni*
Direttore di "Rivista Scacchi" pubblicazione on line dal 2006
Autore del capitolo "*Scacchi: il re dei giochi della mente*" - libro "Giochi di strada" 2012
Autore del capitolo "*Le sconfitte che aiutano a crescere*" - libro "A scuola con i Re" Alpes - 2012
Autore del libro "Laboratorio Scacchistico" editrice Le Due Torri – 2013
Autore del libro "Scacchi e Enigmistica" editrice Le Due Torri - 2016
Autore del manuale "Gran Maestro di Scacchi" editrice Lisciani Giochi – 2016
Autore di *Opera Prima, Opera Seconda, Opera Terza, Opera Quarta e Opera Quinta*
*Convegni e Laboratori in tutta Italia*