

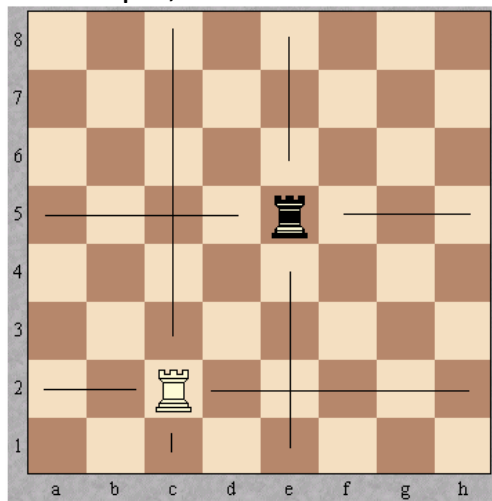
Gli Scacchi

Lezione 3

I PEZZI parte 1

1. Torre

La Torre è un pezzo molto importante, si muove per linee dritte, sia orizzontali (traverse) sia verticali (colonne), per un numero di caselle qualsiasi. Notate che la Torre può, nel suo movimento, cambiare il colore della casella dove si posiziona, e questa è una caratteristica molto importante. Per muoversi in tutta la sua potenza necessita di ampi spazi liberi, quindi spazi non occupati da altri pezzi ; è un pezzo essenziale dal centro di partita in poi, verso il finale.



Elenchiamo le varie caselle che le due Torri, qui rappresentate nel disegno, possono raggiungere con un solo movimento.

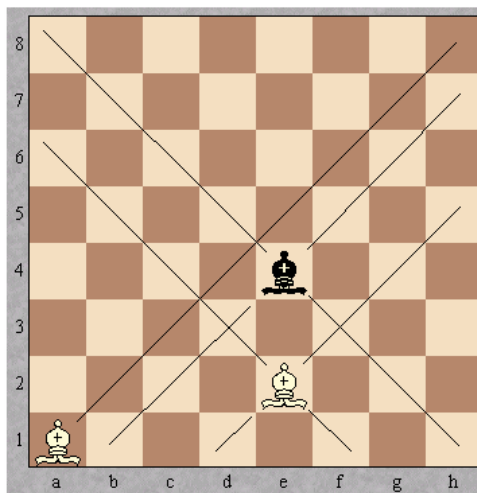
La Torre bianca in c2 potrà andare in una qualunque delle seguenti caselle:
c1 – c3 – c4 – c5 – c6 – c7 – c8 – a2 – b2 – d2 – e2 – f2 – g2 – h2.

La Torre nera in e5 potrà andare in una qualunque delle seguenti caselle:
e1 – e2 – e3 – e4 – e6 – e7 – e8 – a5 – b5 – c5 – d5 – f5 – g5 – h5.

La Torre può catturare un qualunque pezzo avversario che si trovi su una casella che può raggiungere. Indipendentemente da dove è posta la Torre, le caselle che può raggiungere con un solo movimento, sono sempre 14. **Durante l'ARROCCO ha un movimento particolare (vedremo in seguito) .**

2. Alfiere

L'Alfiere si muove sempre per linee diagonali e come è facile intuire, un alfiere posizionato su una casella di un certo colore potrà andare solo in altre caselle del medesimo colore; è da notare che metà delle caselle NON sono accessibili ad un Alfiere.



Elenchiamo le varie caselle che i tre Alfieri, qui rappresentati nel disegno, possono raggiungere con un solo movimento.

L'Alfiere bianco in a1 potrà andare in una qualunque delle seguenti caselle:

b2 – c3 – d4 – e5 – f6 – g7 – h8

L'Alfiere bianco in e2 potrà andare in una qualunque delle seguenti caselle:

d1 – f3 – g4 – h5 – f1 – d3 – c4 – b5 – a6

L'Alfiere nero in e4 potrà andare in una qualunque delle seguenti caselle:

b1 – c2 – d3 – f5 – g6 – h7 – a8 – b7 – c6 – d5 – f3 – g2 – h1

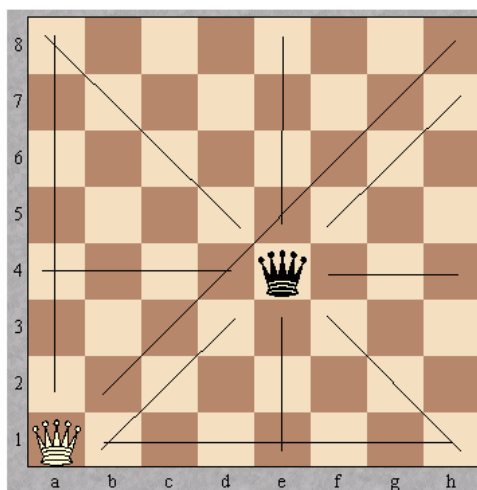
L'Alfiere può catturare un qualunque pezzo avversario che si trovi su una casella che può raggiungere.

3. Donna

La Donna è il pezzo più importante, dopo il Re, esistente sulla scacchiera.

Riunisce in un solo pezzo i movimenti della Torre e dell'Alfiere. Per questo motivo perdere la Donna, se non è dovuto ad un calcolo ben preciso, porta spesso ad un'inevitabile sconfitta.

Utilizzarla dopo poche mosse dall'inizio della partita può essere deleterio, perché sottopone questo fondamentale pezzo a dei pericoli inutili e non permette lo sviluppo a tutti gli altri vostri pezzi.



Elenchiamo le varie caselle che le due Donne, qui rappresentate nel disegno , possono raggiungere con un solo movimento.

La Donna bianca in a1 potrà andare in:

b2–c3–d4–e5–f6–g7–h8–b1–c1–d1–e1–f1–g1–h1–a2–a3–a4–a5–a6–a7–a8

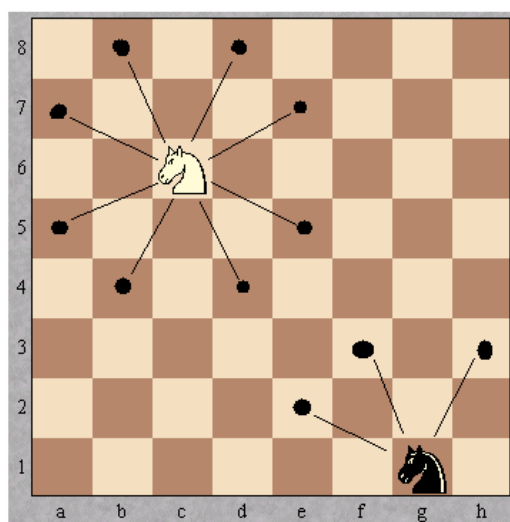
La Donna nera in e4 potrà andare in una qualunque delle seguenti caselle:

b1–c2–d3–f5–g6–h7–a8–b7–c6–d5–f3–g2–h1–a4–b4–c4–d4–f4–g4–h4–e1–e2–e3–e5–e6–e7–e8.

La Donna può catturare un qualunque pezzo avversario che si trovi su una casella che può raggiungere.

4. Cavallo

Il Cavallo ha un movimento molto particolare, la forma del suo movimento richiama una L ed è composto da 3 + 1 caselle. Altra particolarità è che il Cavallo può saltare sia i pezzi del proprio schieramento che i pezzi dello schieramento avversario. Per il suo movimento è un pezzo molto sfuggente ed è molto pericoloso ed utile sia nelle prime fasi di gioco (apertura), sia nel centro del gioco (centro di partita).



Elenchiamo le varie caselle che i due Cavalli, qui rappresentati nel disegno, possono raggiungere con un solo movimento.

Il Cavallo bianco in c6 potrà andare in una qualunque delle seguenti caselle:

a5 – a7 – b4 – b8 – d4 – d8 – e5 – e7

Il Cavallo nero in g1 potrà andare in una qualunque delle seguenti caselle:

e2 – f3 – h3

E' facile vedere che se il Cavallo è in una casella di colore bianco potrà andare solo in una casella di colore nero e viceversa. Può catturare un qualunque pezzo avversario che si trovi su una casella che può raggiungere.

..... alla prossima lezione

Baldi Roberto (baldir@libero.it)