

Gli Scacchi

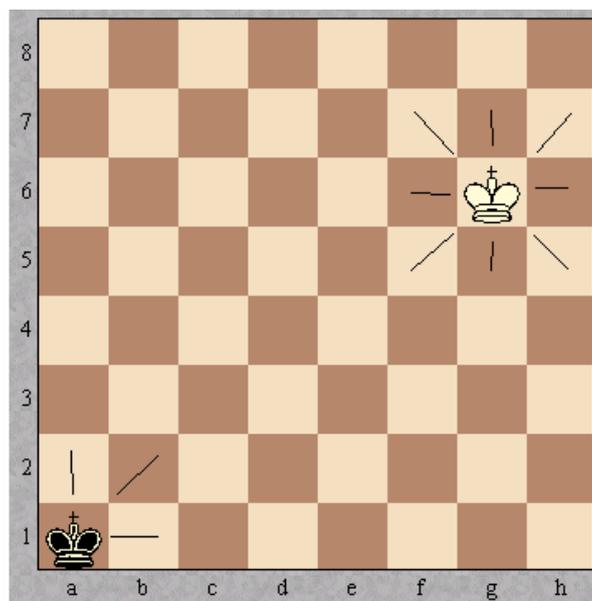
Lezione 4

I PEZZI *parte 2*

5. Re

Il Re è l'unico pezzo che è veramente indispensabile per giocare, la perdita di questo pezzo è la sconfitta stessa, visto che lo scopo del gioco è proprio la sua cattura. Il Re è l'unico pezzo che, nel suo movimento, NON si può posizionare su una casella controllata da un pezzo avversario. Questa regola ovviamente non vale per tutti gli altri pezzi della scacchiera.

Il Re può fare un solo passo per volta, in qualsiasi direzione, unica eccezione a questa regola è quando si esegue l'**ARROCCO**, che vedremo in seguito



Il Re può catturare un qualunque pezzo avversario che si trovi su una casella che può raggiungere.

6. Pedone

Il Pedone, o meglio i Pedoni, sono l'ossatura del gioco degli scacchi, e non è assolutamente vero che è un umile gregario. Sono il primo e il più importante "scudo" contro gli attacchi dei pezzi avversari e possono essere delle "spine nel fianco" nella difesa avversaria. Un singolo pedone, nonostante tutto, è di inestimabile valore, la perdita senza un'adeguata contropartita (a livello tattico posizionale) può rivelarsi, alla fine del gioco, quello che fa la differenza tra una vittoria ed una sconfitta. Facciamo un esempio chiarificatore, se perdete un pedone senza una "ricompensa" potrebbe succedere che il vostro avversario "cambia" i sui

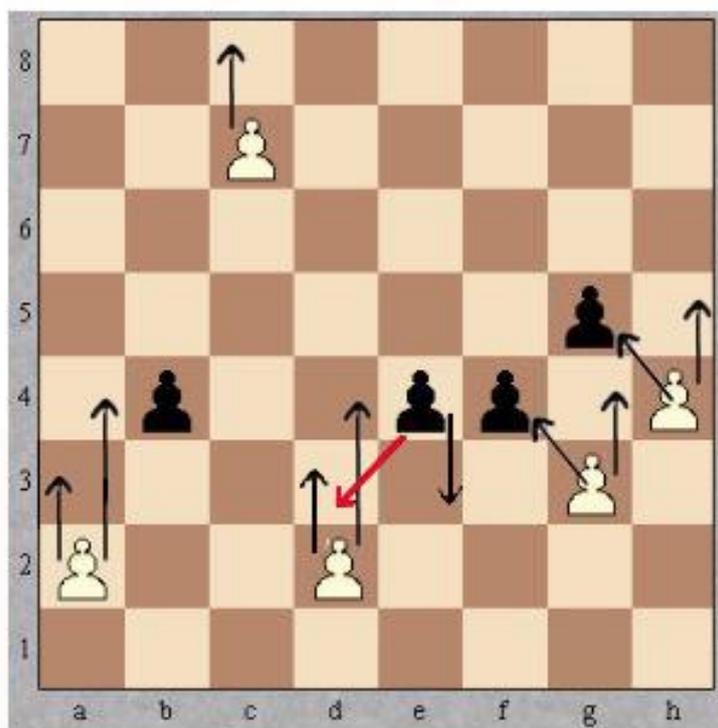
pezzi, ad uno ad uno, con i vostri e alla fine della partita rimarrebbe il vostro Re ad affrontare il Re ed un pedone avversario. Ovviamente la vittoria, per il vostro avversario, potrebbe non farsi attendere molto.

Dopo aver dato il giusto peso sull'importanza del Pedone ora parliamo del suo movimento e di come esegue le catture. Il pedone procede sempre in avanti, non gli è consentito indietreggiare, procede sempre lungo le colonne, di una casella per volta. **L'unica eccezione alla regola precedente avviene quando il Pedone si trovi ancora alla casella di partenza e, se si vuole, può essere spinto di due caselle .**

Ad esempio il pedone bianco posto in a2 può spostarsi in a3 oppure in a4.

Rispetto a tutti gli altri pezzi, se la casella di arrivo è occupata da un pezzo avversario, il Pedone NON la potrà occupare. A differenza degli altri pezzi, infatti, il Pedone NON cattura nel verso del movimento ma può effettuare la cattura di tutti i pezzi avversari che si trovino nella casella immediatamente avanti, ma spostata di una colonna a destra o a sinistra. Il movimento in diagonale del pedone appena descritto è consentito SOLAMENTE quando il Pedone deve catturare un pezzo avversario.

Ad esempio il pedone bianco posto in g3 può spostarsi in avanti in g4 oppure mangiare il pedone nero in f4.



Il pedone nero posto in e4 può spostarsi in e3 , ma **ANCHE ESEGUIRE UN MOVIMENTO PARTICOLARE** , che andremo ad analizzare di seguito detto **movimento "en passant"**.

Il pedone bianco in c7 , quando arriva all'ultima casella ,può **trasformarsi**, anche questa soluzione verrà analizzata di seguito.

MOVIMENTI PARTICOLARI

a) Movimento “en passant”

Questo movimento molto particolare si riferisce solamente alla possibilità di cattura tra Pedoni e non coinvolge minimamente i restanti pezzi della scacchiera. Se, per esempio, un Pedone nero si trova sulla quarta traversa nella colonna appena vicina ad un Pedone bianco che non sia stato mai mosso e quest’ultimo viene fatto avanzare di due caselle andrà ad affiancarsi al Pedone nero. Nonostante questo il Pedone nero, se vuole, ma come risposta immediata, può catturare il Pedone bianco posizionandosi nella casella posta diagonalmente a quella di partenza, nella direzione del Pedone bianco, ricordandosi di togliere il Pedone bianco. L’identica cosa vale anche per i Pedoni bianchi (ovviamente nella quinta traversa) nei confronti dei Pedoni neri.

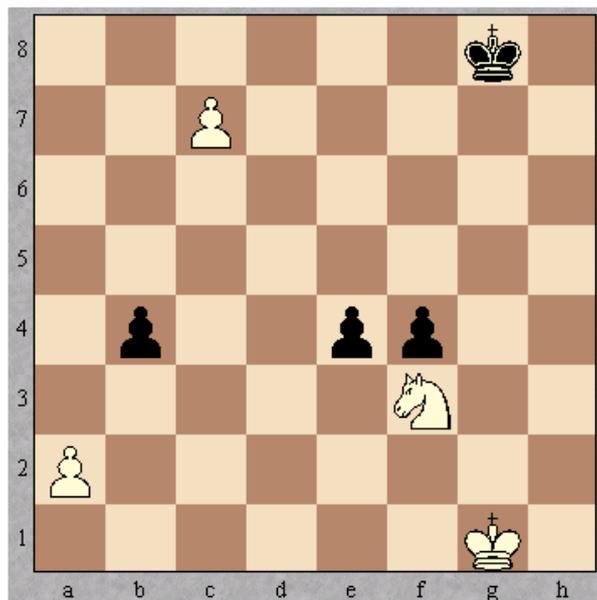
Osservando la scacchiera soprarafigurata si può dire che **SOLO NEL CASO CI SIA STATA UNA MOSSA DEL PEDONE POSTO IN D2 CHE SI SIA MOSSO IN D4 ,IL PEDONE NERO IN E4 PUO’ SPOSTARSI IN D3 E MANGIARE IL PEDONE BIANCO IN D4.**

8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	A	B	C	D	E	F	G	H

Supponiamo che il Nero abbia appena mosso il pedone da e7 a e5, in questo caso, solo per questo turno , si ha la possibilità di catturarlo come se si trovasse nella casella e6 , muovendo il nostro pedone da d5 a e6

b) Arrivo del Pedone in prima (se nero) o in ottava traversa (se bianco).

Come abbiamo detto più volte, il Pedone può solo avanzare, se ci pensate bene vi sorgerà una domanda. Che succede se un Pedone raggiunge la prima o l’ottava traversa? (cioè la traversa dell’avversario?) Il Pedone in questione verrà tolto e al suo posto vi si porrà un qualunque altro pezzo desiderato (ma non un Re, i Re devono essere sempre e solamente uno per parte). In parole semplici, si “trasforma” in un altro pezzo. Per cui non sarà impossibile vedere sulla scacchiera due Donne (in genere è questo il Pezzo scelto ed il motivo vi dovrebbe essere oramai noto) del solito colore, casomai, in casi molto particolari conviene scegliere di trasformarlo in un altro pezzo, però questa possibilità è veramente molto rara.



Qui ora, con questo schema, esemplificherò tutte le cose che il Pedone può fare, spero che questi esempi possano chiarire i vari concetti.

Se il tratto è al bianco il Pedone bianco in a2 può fare due cose, o avanzare in a3, oppure avanzare in a4.

Se avanza in a3, il Pedone nero può (non è obbligato) effettuare la cattura sempre in a3 (a3, bxa3) e si toglie il Pedone bianco che era presente. Se avanza in a4 il Pedone nero può, **ma solo nella mossa immediatamente successiva** catturare il Pedone in a4 (a4, bxa3 e.p.).

Il Pedone in c7 avanza sino in c8 e si trasforma in Donna, dando immediatamente scacco al Re avversario (c8D+, dove la D significa che il pedone si è trasformato in Donna, T sta per Torre, ecc. ed il “+” significa che il “nuovo pezzo” sta minacciando di catturare il Re avversario, cioè da scacco al Re).

Il Pedone in e4 può fare due cose, o avanzare di una casella (... , e3) oppure catturare il Cavallo in f3 (... , exf3).

Il Pedone in f4 non si può muovere, il Cavallo in f3 gli impedisce di avanzare.

..... alla prossima lezione

Baldi Roberto (baldir@libero.it)