The background of the cover features a soft, painterly illustration of a chess player. The player is depicted from the chest up, wearing a voluminous yellow or gold robe with a hood. He is leaning forward, his head bowed in concentration over a chessboard. The chessboard is tilted and shows a checkered pattern of light yellow and reddish-brown squares. Several chess pieces are visible on the board, including a king and a queen. The overall color palette is warm and golden, with a soft, ethereal glow.

IL CASTELLO DEGLI SCACCHI

*Fiabe e Leggende
per imparare*

LA BATTAGLIA PIÙ ANTICA DEL MONDO
CHE NON FA MALE A NESSUNO

il Gioco degli Scacchi

di

CARLO ALBERTO CAVAZZONI

Illustrazioni di

VALERIO FALCONE

LE DUE TORRI

IL REGNO DEGLI SCACCHI

Nel fiabesco Regno degli Scacchi, la battaglia più antica del mondo è solo un gioco. Impararlo è facile e tutti possono praticarlo: maschi e femmine, bambini ed anziani.

È una battaglia tra due eserciti, uno bianco e l'altro nero, che si affrontano a colpi di astuzia su un terreno chiamato scacchiera, rispettando un preciso codice di lealtà.

Ogni giocatore è un Re che comanda le proprie truppe ordinando manovre difensive od offensive, con l'obiettivo di catturare il Re avversario e raggiungere in tal modo la vittoria.

Il Gioco degli Scacchi è citato in millenari testi cinesi, indù ed arabi, ma nessuno ancora oggi ne conosce la precisa origine. Ci sono molte ipotesi e leggende che si confondono tra di loro e rendono questo gioco ancora più affascinante. Vediamone alcune.

IL GIOCO DEGLI DEI

*G*li Scacchi sono anche chiamati “il Gioco degli Dei” e questo induce a pensare ad una loro origine divina.

Narra il mito che Marte, il Dio romano della guerra, in una fresca giornata primaverile, incontrò una ragazza d'affascinante bellezza e se ne innamorò.

Per dimostrarle il proprio amore, volle offrirle un dono speciale, ma, non sapendo cosa scegliere, chiese consiglio a Vulcano, il Dio del fuoco. Insieme lavorarono tutta la notte e all'alba ebbero creato “il Gioco degli Dei” che fu poi dato in dono alla fanciulla.

In seguito Marte offrì questo gioco a tutti i mortali che lo

chiamarono con il nome “Scacchi”. C’è da chiedersi se il regalo che fece Marte agli uomini non fosse anche un saggio insegnamento di come la fantasia può combattere la noia, di cui gli uomini si lamentavano essere preda nelle lunghe giornate invernali.

IL GIOCO DEL RE

*S*i narra che l’inventore degli Scacchi fosse l’uomo più astuto del mondo. Ma chi era questo personaggio? Niente meno che il famoso Ulisse, Re di Itaca!

Dobbiamo risalire al XIII secolo a.C., quando infuriava una sanguinosa guerra tra Greci e Troiani. Si era giunti al decimo anno di combattimenti e le alte mura di Troia ancora ben difendevano la città.

I guerrieri greci, chiamati anche Achei, avevano ormai perso la speranza di vincere la guerra e volevano far ritorno in patria. Il saggio Ulisse invece non voleva rassegnarsi all’idea di battere in ritirata e chiese ai comandanti achei di prolungare l’assedio di Troia di un’altra settimana, promettendo di escogitare una sorpresa stupefacente.

Nei primi giorni Ulisse pensò a lungo ma non trovò nessuna idea speciale. Solo al quarto giorno escogitò un gioco avvincente che riproduceva l’esperienza della guerra in miniatura, con duelli, assalti ed assedi. Con le proprie mani costruì dei soldati in legno e una tavola su cui farli muovere.

Ulisse organizzò una dimostrazione di questo gioco alla presenza di tutti i guerrieri, spiegando loro le regole ed invitandoli a sperimentarlo.

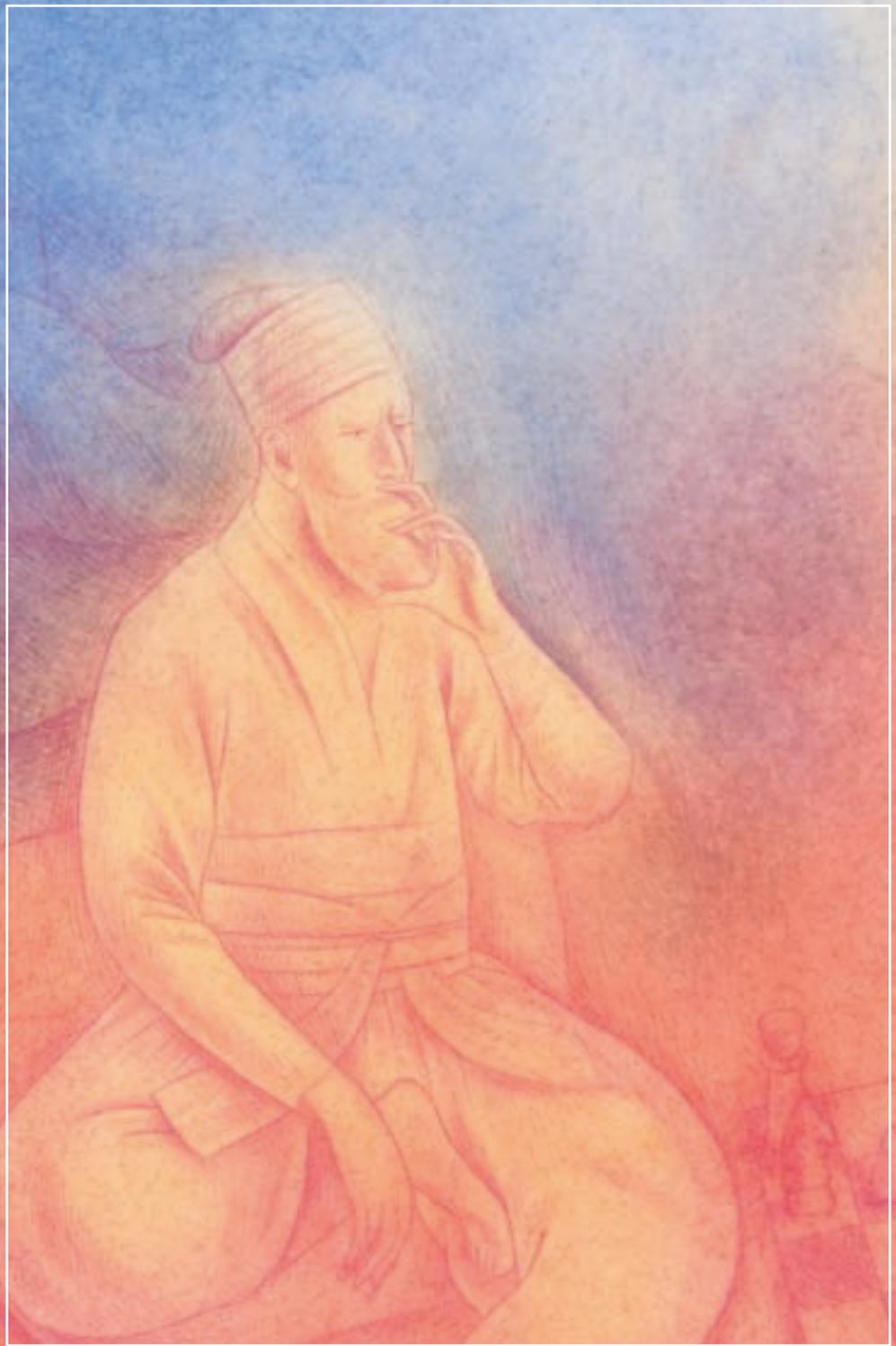
Fu un enorme successo poiché i soldati rivivevano sulla scacchiera le emozioni dei duelli eroici. L'invenzione di Ulisse fu chiamata "il Gioco del Re".

Grazie agli Scacchi i guerrieri trovarono modo di trascorrere piacevolmente i periodi noiosi nei quali i combattimenti erano sospesi e, per questo, rinunciarono all'idea di abbandonare Troia. Ulisse divenne un vero e proprio campione del gioco da lui ideato. E chissà, forse fu proprio grazie ad una partita nella quale, muovendo il Cavallo, diede Scacco Matto all'avversario che gli venne l'idea di costruire il famoso Cavallo di Troia, tramite il quale gli Achei finalmente vinsero la lunga guerra contro i Troiani.

La leggenda di Ulisse inventore degli Scacchi trova sostegno nel fatto che gli elmi e gli scudi dei soldati greci spesso presentano come elemento decorativo una fascia dipinta a Scacchi.

LA LEGGENDA DI SISSA

*U*n'antica carta geografica testimonia l'esistenza, in un lontano passato, di un immenso regno che si estendeva dalla Mesopotamia alle Indie. Questo reame era governato da un sovrano potente che era tristemente famoso per la sua prepotenza, la sua crudeltà e la sua superbia. I sudditi erano infelici e ridotti in povertà dalle ingenti tasse che erano costretti a pagare. Il sovrano, al contrario, era l'uomo più ricco del mondo, ma nonostante le sue ricchezze, non riusciva più a divertirsi e si annoiava. Nemmeno l'esibizione di comici o acrobati riusciva a strappargli un sorriso e il malumore lo rendeva sempre più cattivo.





Legenda

1) *Castello del Re Bianco*

2) *Castello del Re Nero*

3) *Castello della Fata Bianconera*

4) *Piazza della Scacchiera*

5) *Monumento della Tolleranza*

6) *Isola degli Scacchi*

7) *Bosco dell'Alfiere Nero*

8) *Monte Cervello*

9) *Eremo del Frate Nero*

10) *Vulcano Sputa Idee*

11) *Palude dell'Immaginazione*



8

14

9

15

20

18

11

13

4

17

5

21

- 12) Lago della Fantasia
- 13) Deserto dei Draghi
- 14) Monte Genio
- 15) Monte Estro
- 16) Monte della Logica
- 17) Fiume dell'Intelligenza

- 18) Torrente del Talento
- 19) Torrente della Ragione
- 20) Foresta delle Facoltà Creative
- 21) Parco Nazionale degli Gnomi

Miniguida de IL REGNO DEGLI SCACCHI

Governo: monarchia

Capitale: Scacchipoli

Lingua: l'algebrico

Superficie: 64.000 Km²

Abitanti: 16 neri, 16 bianchi, 1.000.000 grigi

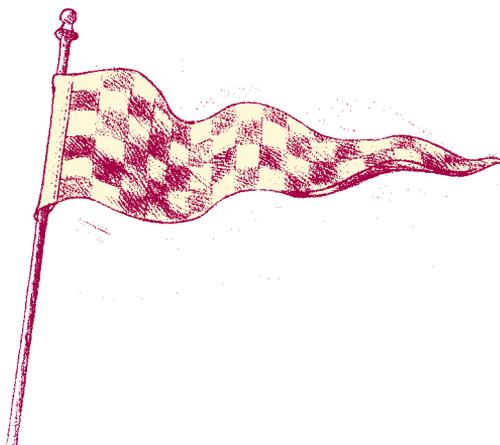
Moneta: l'idea

Clima: dopo il brutto viene il bello, dopo il bello viene il brutto

Festività: tutti i giorni

Divertimenti: tornei di Scacchi e di Dama, escursioni nel Parco Nazionale dei pedoni, crociere in battello sul Fiume dell'Intelligenza e cacce al tesoro sull'Isola degli Scacchi.

Bandiera:



IL CASTELLO DEGLI SCACCHI

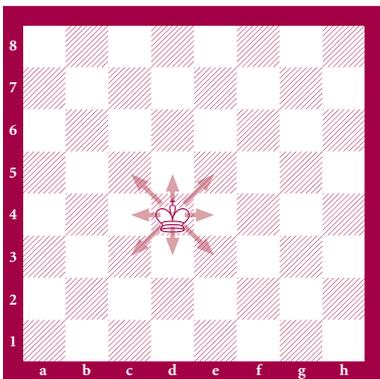
Entriamo ora nel meraviglioso castello degli Scacchi per conoscere il Re e la sua corte.

IL RE DEL CASTELLO ♔

Sua Maestà il Re è il generale che comanda l'esercito; è la figura più importante anche se, come vedremo, la meno potente. Studia e decide le strategie da adottare in battaglia. Le sue truppe hanno il compito di obbedirgli e di proteggerlo perché, non avendo degli eredi, la sua cattura determina la sconfitta di tutto l'esercito.

Il Re indossa un'armatura molto pesante e, di conseguenza, cammina lentamente sulla scacchiera, ad un passo alla volta in ogni direzione: avanti, indietro, di lato o anche in diagonale.

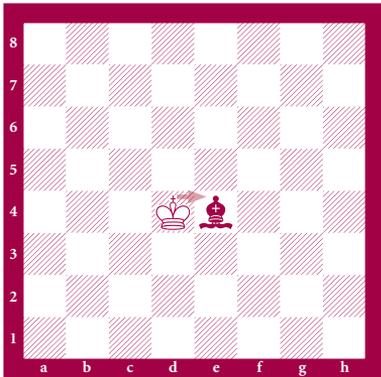
Il suo raggio d'azione è indicato nel seguente diagramma.



Il Re muovendosi di un passo alla volta può andare in ogni casa intorno a lui, conta quante sono.

Il sovrano è armato di una lunga spada d'oro ornata di diamanti

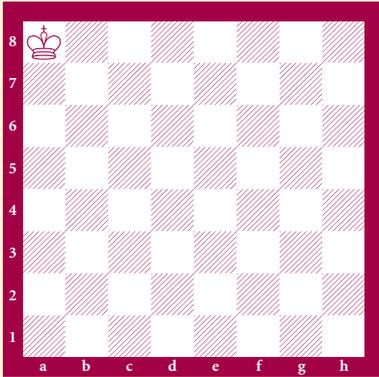
e rubini; con essa combatte e può pure fare prigioniero un pezzo avversario se è in una casa a lui accessibile. In tal caso il Re si muove e si mette al posto del pezzo catturato che viene tolto dalla scacchiera.



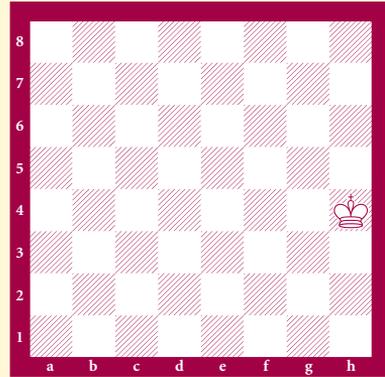
*Come cattura il Re.
Il Re bianco si muove e fa prigioniero
l'Alfiere nero.
La cattura negli Scacchi non è obbligatoria per nessun pezzo, a meno che non sia l'unica mossa possibile per salvare il Re.*

Il Re non si arrende mai e, di conseguenza, non può spostarsi in una casa controllata da un pezzo avversario consegnandosi ai nemici. Se ciò per sbaglio avvenisse, il Re dovrebbe ritirare la mossa effettuandone un'altra corretta. Avrebbe comunque un'ammonizione per mossa illegale. Se durante una partita commettesse tre mosse illegali, sarebbe dichiarato sconfitto.

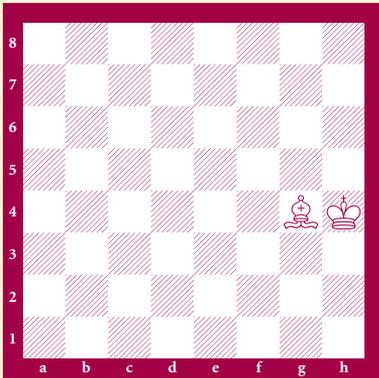




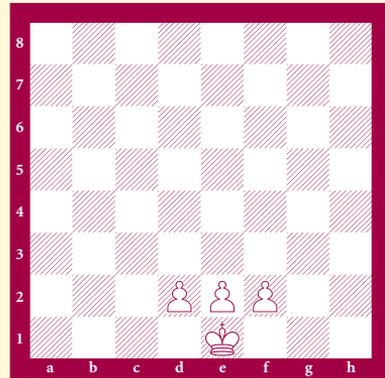
1 › In quali case può andare il Re?



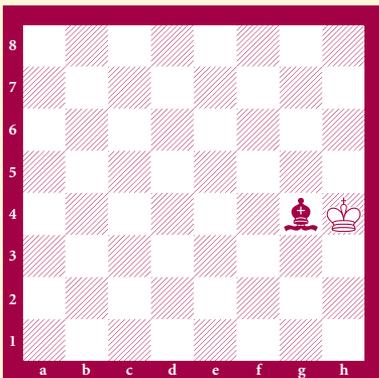
2 › In quali case può andare il Re?



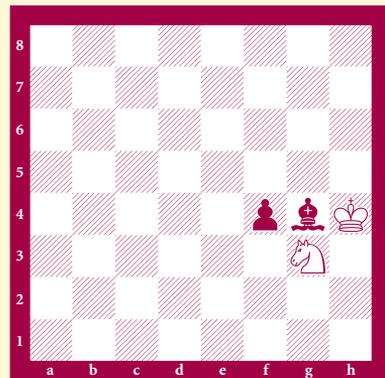
3 › In quali case può andare il Re?



4 › In quali case può andare il Re?



5 › Quali pezzi può catturare il Re?



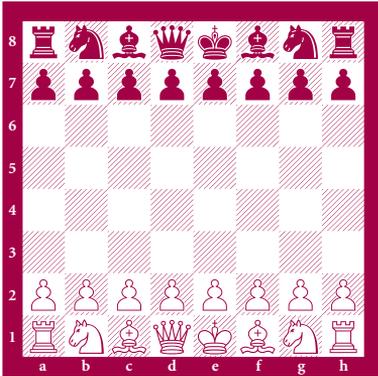
6 › Quali pezzi può catturare il Re?

esercizi con il Re

Soluzioni a pag. 106

SCHIERIAMO GLI ESERCITI

*P*rima di iniziare la partita è necessario disporre in ordine di battaglia i propri eserciti esattamente nella seguente maniera:



*Le due Torri nell'angolino
coi Cavalli lì vicino,
poi gli Alfieri mattacchioni
di Re e Regina i centurioni
e i pedoni là davanti
a proteggere tutti quanti!*

Osserva:

- 1) la casella a destra di ogni giocatore è bianca.
- 2) le Regine sono in partenza posizionate su case del proprio colore.

Inizia sempre il giocatore che ha il bianco eseguendo la prima mossa. Il nero risponde.

Poi si continua alternativamente, obbedendo alle regole precedentemente studiate e cercando di intrappolare il re avversario dandogli Scacco Matto.

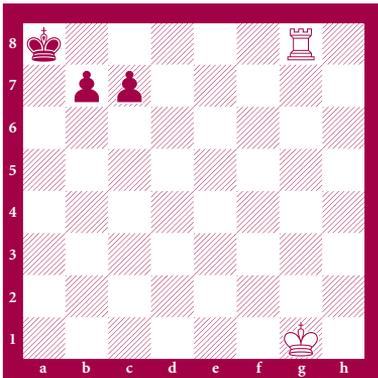
Che cos'è lo Scacco?

Che cos'è lo Scacco Matto?

Un Re è sotto Scacco quando è in pericolo, cioè è minacciato da uno o più pezzi avversari. Ma può salvarsi, ad esempio con la fuga, catturando l'attaccante direttamente o con un pezzo

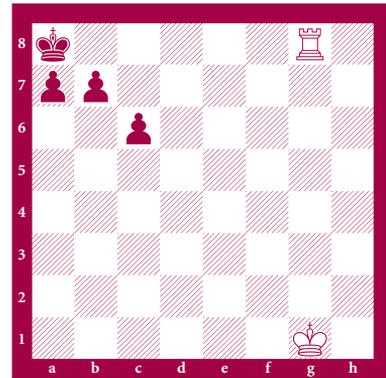
del proprio esercito o facendosi scudo con un pezzo amico.
Un Re è in Scacco Matto se è attaccato e non ha nessuna delle possibilità di salvezza sopraindicate. In questo caso la partita è terminata.

SCACCO

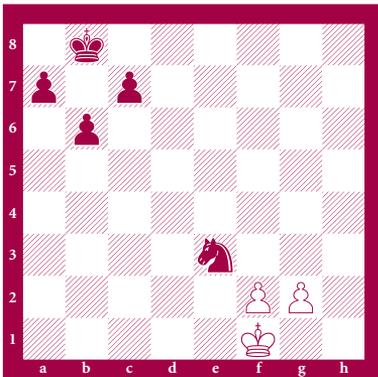


Il Re nero è sotto minaccia della Torre bianca ma può salvarsi fuggendo nella casa a7.

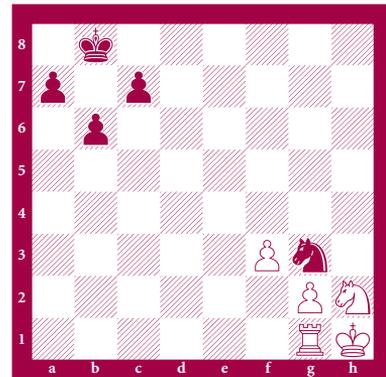
SCACCO MATTO



Qui invece non può fuggire: è Scacco Matto! La partita è conclusa.

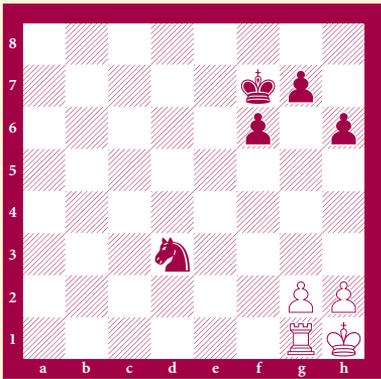


Il Re bianco è attaccato dal Cavallo nero ma può salvarsi ordinando al proprio pedone in f2 di catturarlo.

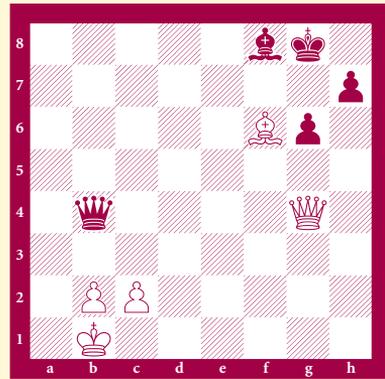


Qui invece non può fuggire, il Cavallo lo minaccia: è Scacco Matto! La partita è conclusa.

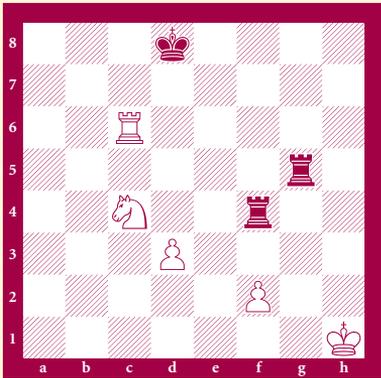
trova lo Scacco Matto



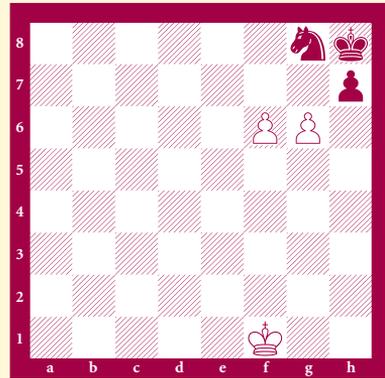
43 › Muove il Nero.



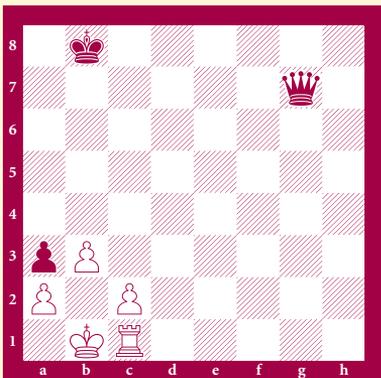
44 › Muove il Bianco.



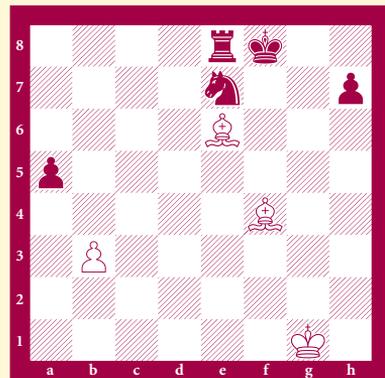
45 › Muove il Nero.



46 › Muove il Bianco.



47 › Muove il Nero.

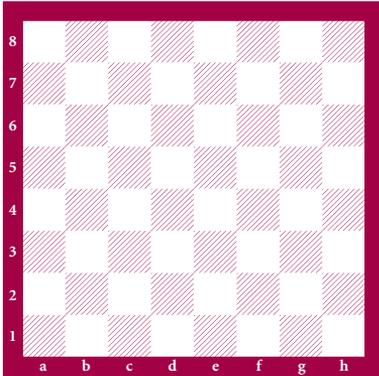


48 › Muove il Bianco.

Soluzioni a pag. 106

LA NOTAZIONE ALGEBRICA

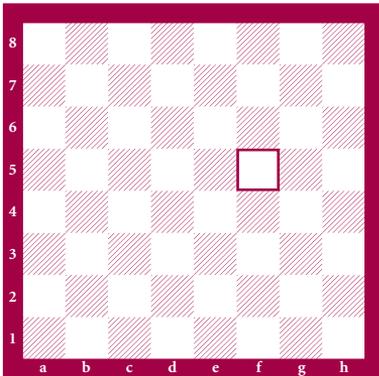
La lingua ufficiale del Regno degli Scacchi è l'algebrico che avete già imparato a conoscere. Apprendiamo ora meglio il suo alfabeto e le sue regole.



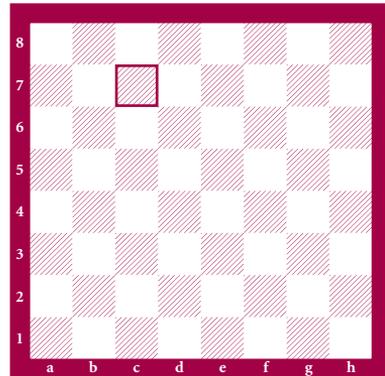
Ogni casella viene identificata tramite una lettera e un numero come nella battaglia navale.

Abbiamo già visto a pag. 21 la piazza della scacchiera di Scacchipoli con le caselle numerate.

questa è la casella f5



questa è la casella c7



Questi sono gli altri simboli:

+ = Scacco x = cattura o-o = arrocco corto

o-o-o = arrocco lungo # = Scacco Matto ♔ = Re

♚ = Donna o Regina ♖ = Torre ♘ = Alfiere ♞ = Cavallo



LA BIBLIOTECA DEL RE DEGLI SCACCHI

*A*nnessa alla scuola “Se gioco, capisco!”, si trova la biblioteca del Re degli Scacchi, un centro culturale d’importanza mondiale, visitata dai più importanti studiosi che vi si recano per le loro ricerche.

Contiene un’immensa quantità di materiale relativo sia alla storia degli Scacchi che alla teoria di questo gioco. Vi si può trovare tutto: dalle pubblicazioni più aggiornate ai volumi più antichi, da preziosi manoscritti in pergamena a supporti tecnologici moderni come VHS, DVD, film e CD-ROM, che permettono di viaggiare nel tempo, esplorando il passato.

Milioni di avventure, storie e leggende sono custodite all’interno dei libri, per scoprirle basta sollevare la prima pagina. Provaci! Buon divertimento.

LA SCACCHIERA DELLE REGINE

*L’*antica civiltà egizia, con la sua storia millenaria, le mummie, gli oltre 3000 Dei e le colossali costruzioni di pietra, continua ancor oggi a stupirci ed affascinarci.

Le piramidi, ad esempio, custodiscono ancora straordinari segreti: sembra infatti che le proporzioni geometriche in base alle quali furono costruite celino degli antichi segreti matematici, mentre i dipinti, che ne decorano le stanze sotterranee, nascondano nozioni avanzatissime di chimica, matematica e fisica.

Anche la Sfinge, la maestosa statua che si trova a Giza e raffigura il volto del Re Chefren posto sul corpo di un leone, non ha ancora svelato i propri enigmi.

I misteri irrisolti dell'antico Egitto hanno dato origine a numerose leggende, tra cui quella poco nota della Scacchiera delle Regine.

Si narra che, intorno al 1500 avanti Cristo, mentre l'Egitto si stava riprendendo dalle sanguinose guerre contro il popolo degli Hyksos, avvenne un fatto singolare ed irripetibile: la nomina di una donna alla carica di faraone.

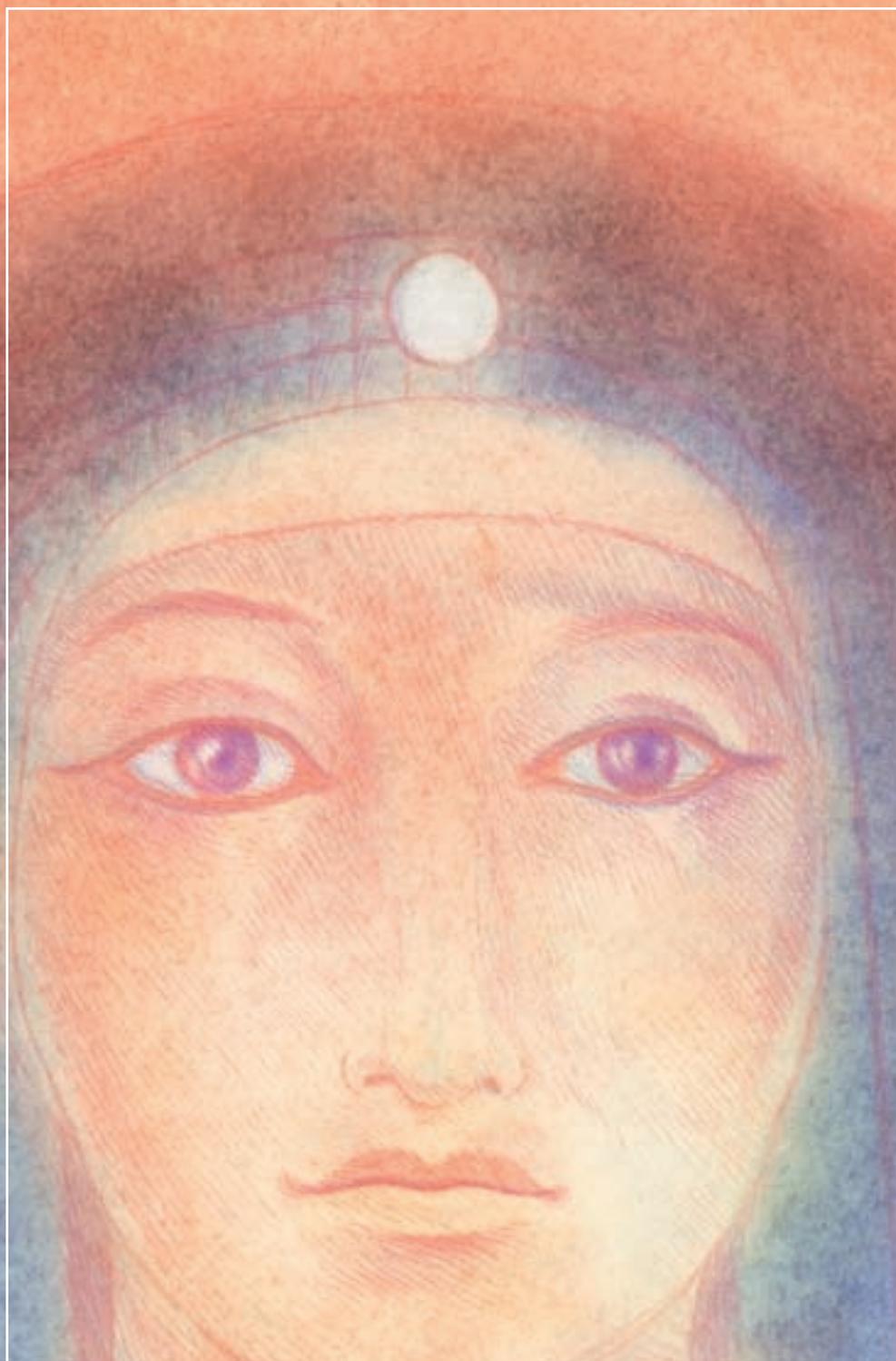
Poco si sa di questa bella e saggia regina il cui nome era Hatshepsut. Pare che amasse il suono dell'arpa, il bel canto, i datteri ed i giochi d'intelligenza. In particolare apprezzava il Senet, una specie di dama, e gli Scacchi, conosciuti, pare, grazie ad un ambasciatore assiro.

Sappiamo inoltre che la Regina dedicò la propria vita ad educare il proprio popolo alla pace e alla tolleranza utilizzando varie strategie, tra cui anche il Gioco degli Scacchi. A questo scopo fece costruire nella Valle dei Re una grande scacchiera di marmo bianco e nero e otto gigantesche statue in pietra di stelle che rappresentavano delle Regine.

Successivamente la Regina ordinò ai matematici di corte d'escogitare un modo per disporre le statue in base al quale due di esse non si trovassero mai sulla stessa verticale, orizzontale o diagonale della grande scacchiera, ovvero in modo che nessuna minacciasse le altre. La richiesta appariva impossibile, ma gli esperti ingegneri, costruttori delle piramidi, riuscirono a tradurre in realtà questo ambizioso progetto in pochi giorni.

Il luogo dove la scacchiera era stata costruita sembrava fuori dal tempo e dallo spazio ed essa esercitava un senso di sorpresa e meraviglia in chi l'osservava. Chi poi comprendeva i suoi simboli provava grande ottimismo.

Le otto pacifiche Regine, obbedendo ad una straordinaria e misteriosa matematica, erano la dimostrazione della possibilità di

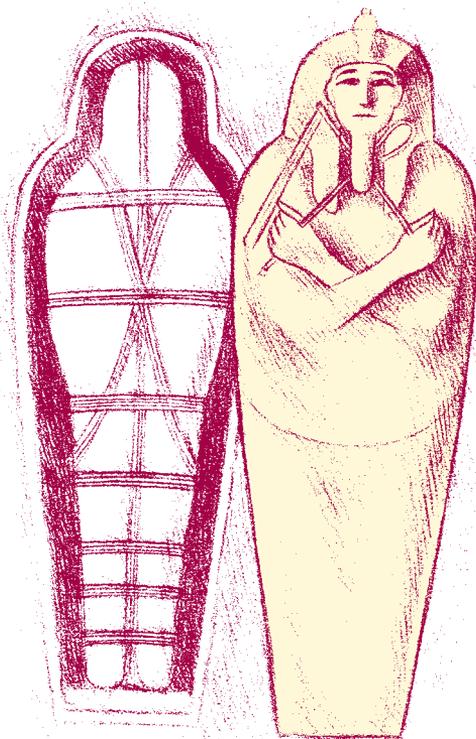


ORA PROVA A RISOLVERE “GLI ENIGMI DELLA MUMMIA”

1) Quanti Alfieri si possono posizionare su di una scacchiera in modo che non si attacchino a vicenda?

2) Quanti Cavalli si possono posizionare su di una scacchiera in modo che non si attacchino a vicenda?

Aiutati con la scacchiera, poi controlla i risultati 54 e 55 a pag. 106.



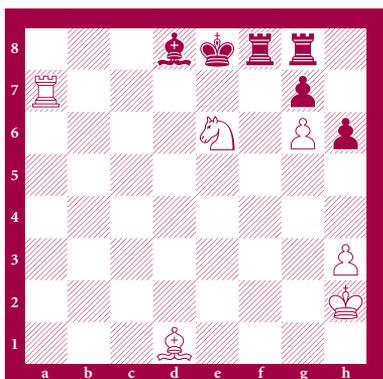
- 9) Non portare in gioco la Regina troppo presto
- 10) Gioca divertendoti senza la paura di perdere
- 11) Ricordati che il migliore amico del cervello è il silenzio
- 12) Impara a sorridere anche di fronte all'avversario più temibile
- 13) In qualunque gioco della vita, rispetta sempre le regole
- 14) Sii audace come un leone, astuto come una volpe e vigile come un falco
- 15) L'intelligenza senza la volontà è come un arciere senza l'arco.

TEST PER CONQUISTARE IL DIPLOMA DI “CAVALIERE DEL RE DEGLI SCACCHI”

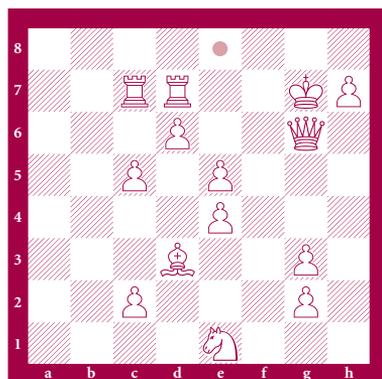
Osserva attentamente i seguenti diagrammi e cerca di risolvere i problemi proposti.

Consulta poi le soluzioni e attribuisцитi un punto per ogni risposta corretta. Se totalizzerai almeno sette punti sarai un Cavaliere del Re degli Scacchi.

Muove sempre il Bianco.



69 › Trova il Matto in una mossa.



70 › Porta il ♘ in e8 in 5 mosse.

A decorative border in a reddish-brown hue frames the page. It features stylized carnations and other flowers with long, pointed leaves. At the bottom center, there is a faint illustration of a dove in flight.

*Per il coraggio,
l'intelligenza e la volontà dimostrati
in nome del
Re degli Scacchi
viene rilasciato a*

*il Diploma di
Cavaliere
del
Re degli Scacchi*

INDICE

Il Regno degli Scacchi	7	La Biblioteca del Re degli Scacchi	66
Il Gioco degli Dei	7	La Scacchiera delle Regine	66
Il Gioco del Re	8	La Battaglia Intelligente	72
La Leggenda di Sissa	8	La Favola del pedone grigio	74
Le Origini	13	Gli Incantesimi del Mago	
Il Medioevo e gli Scacchi	14	“Scacco Pazzo”	76
L’Età dei Castelli	16	Lo Scacco Matto delle Lucciole	83
Nel Regno degli Scacchi	18	Il Turco	88
Scacchipoli	20		
Il Castello degli Scacchi	25	I Cavalieri del Re degli Scacchi	99
Il Re del Castello	25	Test per conquistare	
La Torre	28	il Diploma di	
L’Alfiere	31	“Cavaliere del Re degli Scacchi”	102
La Regina	34		
Il Cavallo	37	Soluzioni	106
Il pedone	40		
Schieriamo gli Eserciti	46		
La Notazione Algebrica	51		
La Forza dell’Esercito	54		
Una Mossa Speciale: l’Arrocco	54		
Altri casi di pareggio: la Patta	57		
All’Assalto del Castello	57		
Assalto al Castello degli Scacchi	58		

