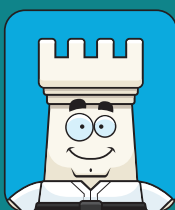


Tobias Hirneise

A SCUOLA CON GLI SCACCHI 2

300 esercizi con le prime strategie per vincere



Con 70
sticker e
patente da
scacchista



Bestseller
in Germania

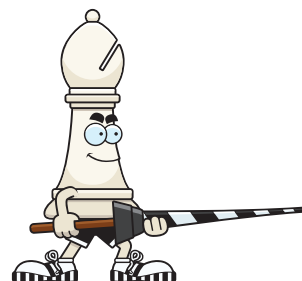
- 4** Ripasso
- 8** Mangiare
- 10** Raccogli i lecca lecca
- 12** Raccogli le cioccolate
- 14** Chi sono?
- 16** Raccogli i biscotti
- 18** Raccogli i gelati
- 20** Vero o falso?
- 21** Trova le coppie
- 22** Attaccare i pezzi
- 24** Attacco con il Re
- 26** Attacco con la Torre
- 28** Riordina le posizioni
- 30** Attacco con l'Alfiere
- 32** Attacco con la Donna
- 34** Libera la Torre!
- 36** Attacco con il Cavallo
- 38** Attacco con il Pedone
- 40** Quali pezzi mancano?
- 42** Difendersi: scappare
- 43** Il Re scappa
- 44** La Torre scappa
- 45** L'Alfiere scappa
- 46** La Donna scappa
- 47** Il Cavallo scappa
- 48** Aggiungi le mattonelle
- 50** Difendi i tuoi pezzi
- 52** Difendi il Cavallo
- 54** Difendere o scappare?
- 56** Minaccia matto di Donna
- 60** Trova le mattonelle
- 62** Scacco matto di Torre
- 66** Dare scacco matto
- 68** Scacchi strani divertenti
- 69** Per i genitori
- 70** Scheda del volume

(pagina 8)



Mangiare

(pagina 22)



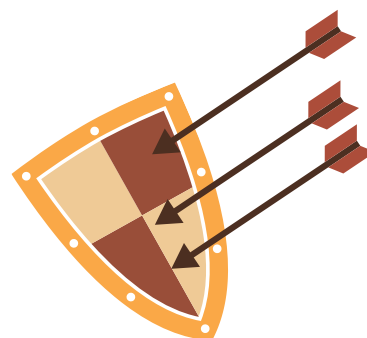
**Attaccare
i pezzi**

(pagina 42)



**Difendersi:
scappare**

(pagina 50)



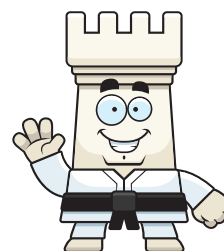
**Difendi i
tuoi pezzi**

(pagina 56)

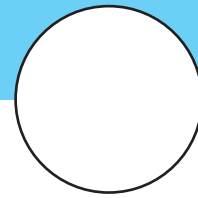


**Minaccia matto
di Donna**

(pagina 62)



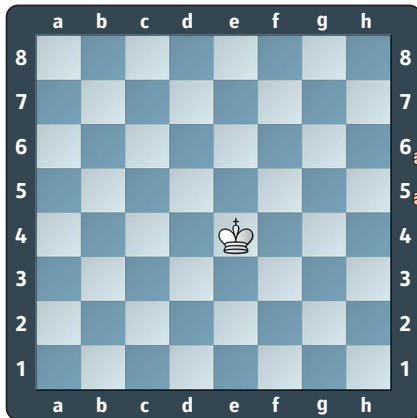
**Scacco matto
di Torre**



Esegui la mossa scritta sotto la scacchiera.

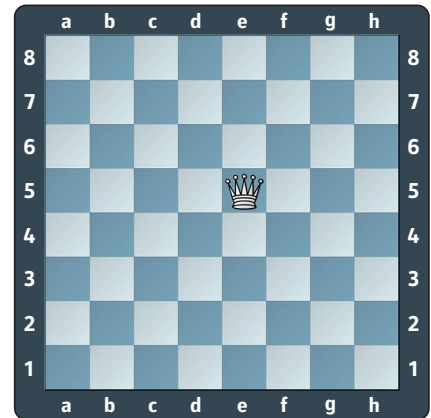
Indicane il percorso con una freccia.

1



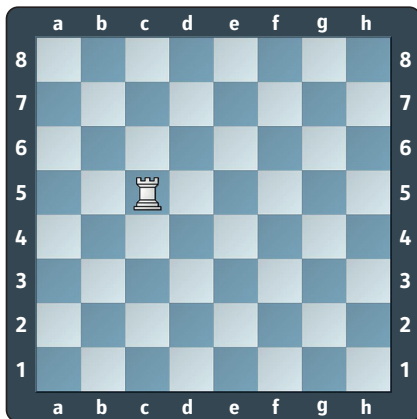
 → f5

2



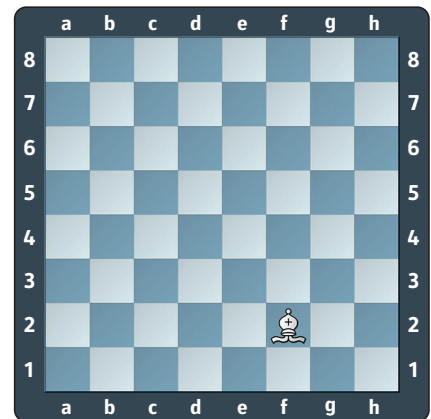
 → e1

3



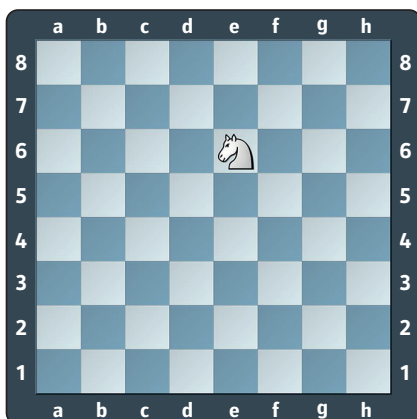
 → g5

4



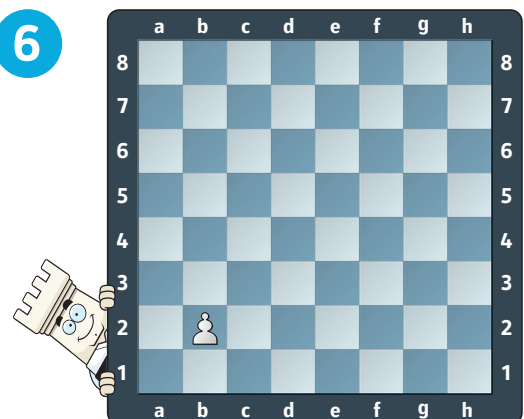
 → b6

5

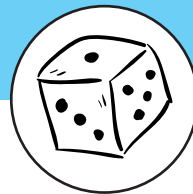
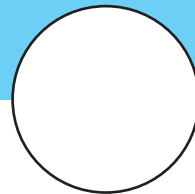


 → g7

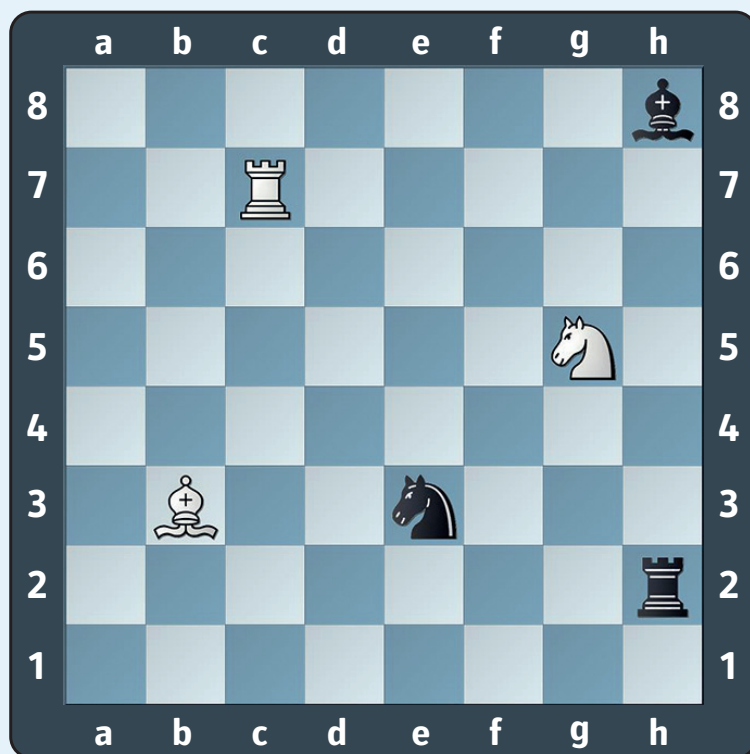
6



 → b4



Quanti pezzi...



... possono
andare
in f7?

2 ☐

3 ☐

4 ☐

... possono
andare
in b2?

2 ☐

3 ☐

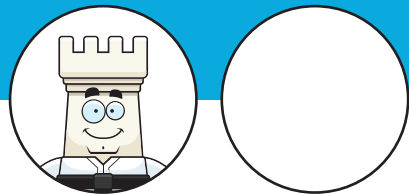
4 ☐

... possono
andare
in c2?

2 ☐

3 ☐

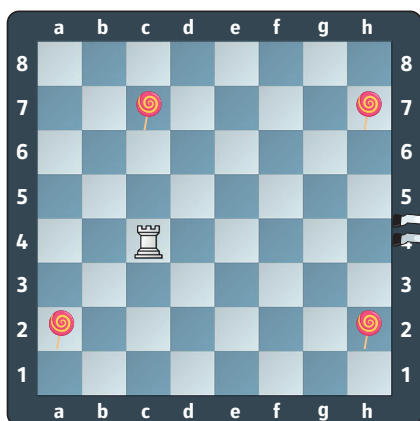
4 ☐



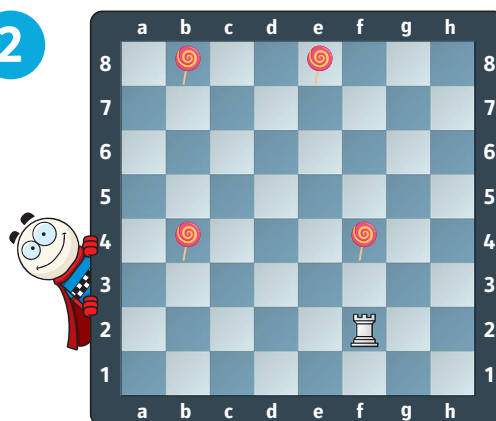
Raccogli i lecca lecca con la Torre (4 mosse)

Indica tutte le mosse della Torre bianca con delle frecce.

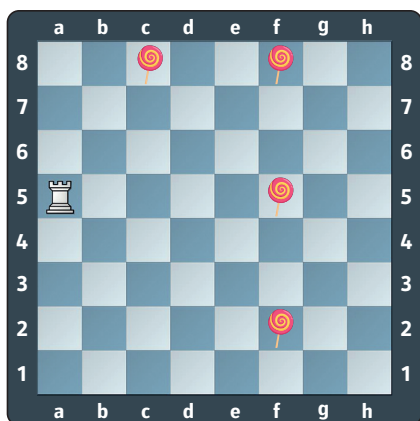
1



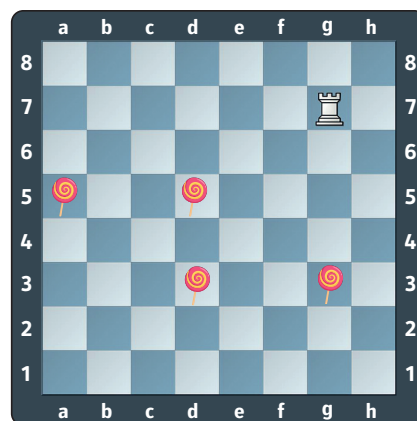
2



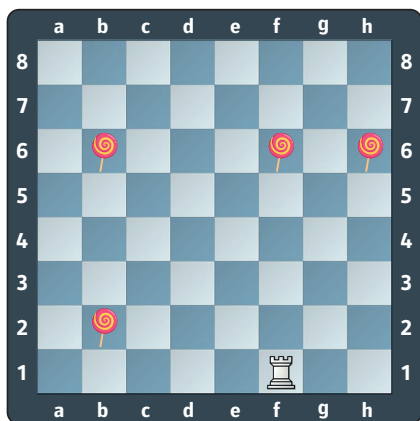
3



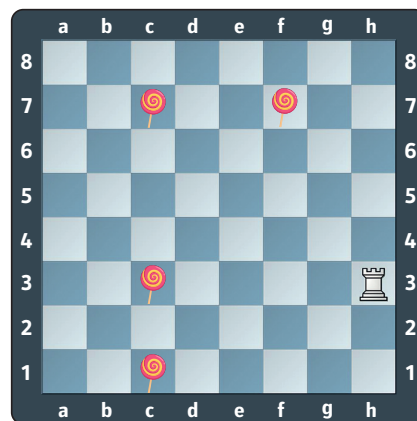
4

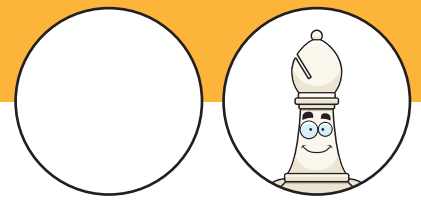


5



6

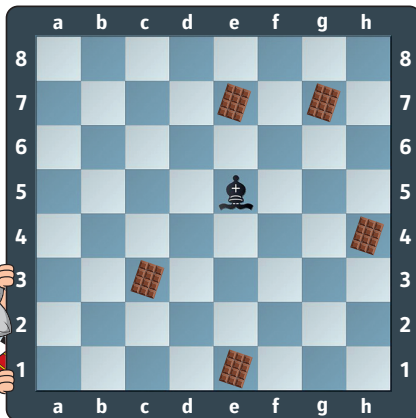




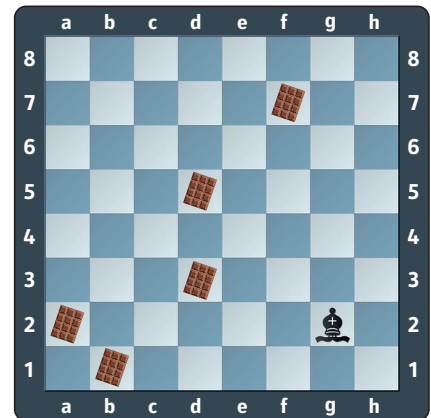
Raccogli le cioccolate con l'Alfiere (5 mosse)

Indica tutte le mosse dell'Alfiere nero con delle frecce.

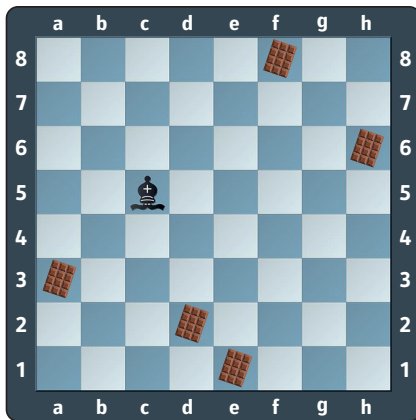
7



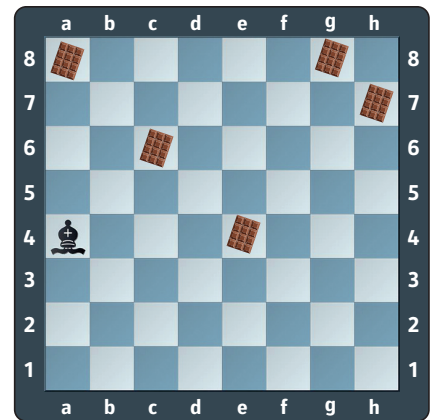
8



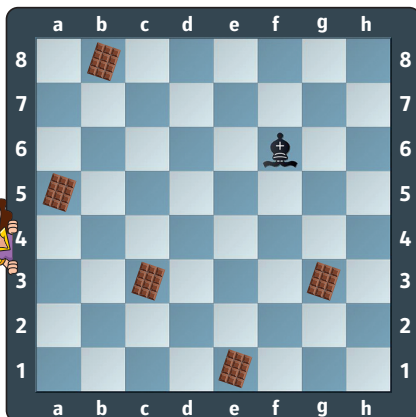
9



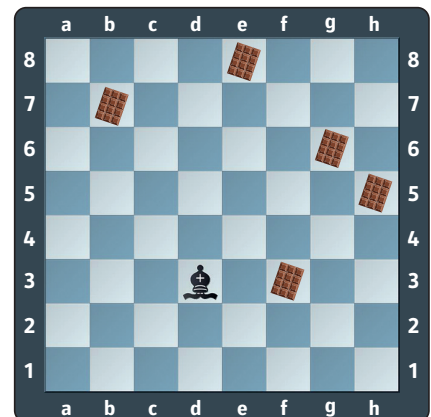
10

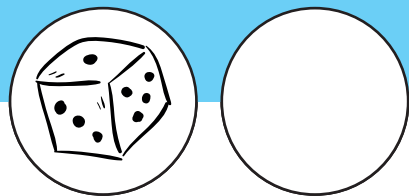


11



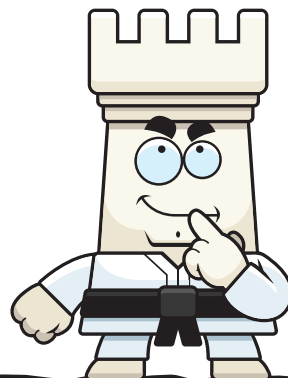
12





Vero o falso?

Quali di queste affermazioni sono vere e quali false?
Metti una crocetta sulla risposta.
Aiutati con una scacchiera!



1

La casa f5 è nera.

☐ vero

☐ falso

2

Il Re non può muovere
in diagonale.

☐ vero

☐ falso

3

All'inizio di una partita, le
Torri stanno negli angoli.

☐ vero

☐ falso

4

Gli Alfieri non possono
cambiare il colore delle
Caselle dove muovono.

☐ vero

☐ falso

5

Ogni giocatore può avere
al massimo 9 Donne sulla
scacchiera.

☐ vero

☐ falso

6

I Cavalli non possono
muovere all'indietro.

☐ vero

☐ falso

7

Un Pedone bianco non può
raggiungere l'ottava traversa.

☐ vero

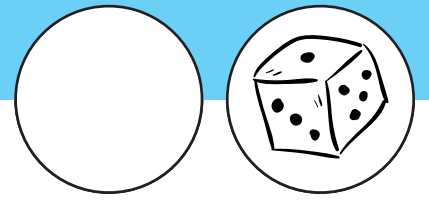
☐ falso

8

La casa b4 è nera.

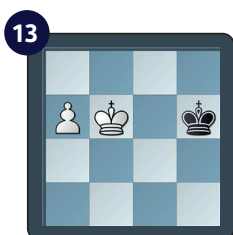
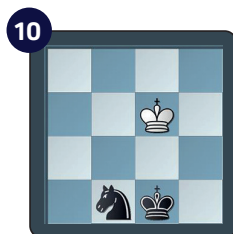
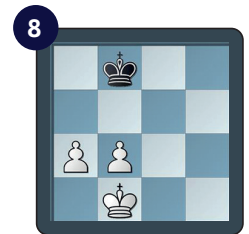
☐ vero

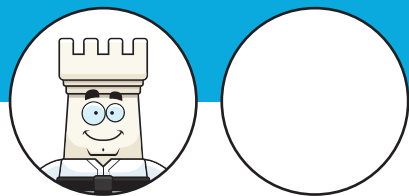
☐ falso



Trova le coppie

In questa pagina ci sono posizioni uguali. Trova le otto coppie e uniscile con una freccia.





Dare matto con la Torre

Per dare scacco matto con una Torre, è necessario spingere il Re nemico verso un lato della scacchiera. A ogni mossa ci sono sempre meno caselle dove il Re nemico può andare, come se gli spegnessimo pian piano la luce. Nel diagramma, la parte della scacchiera illuminata è quella dove il Re può ancora muovere.

Nella prima posizione, il Re nero ha a disposizione le 21 caselle illuminate. Le caselle in ombra sono per lui irraggiungibili.

Se ora tocca al Bianco, con la mossa 1.Td3 (freccia rossa nella posizione sotto) egli può spegnere altre lampadine.

