

I SEGRETI DEL CASTELLO DEGLI SCACCHI



Esercizi, scacchimatti, tattiche e strategie

PER VINCERE NELLA BATTAGLIA
CHE NON FA MALE A NESSUNO

*e diventare il più valente
Cavaliere del Re degli Scacchi*

di
CARLO ALBERTO CAVAZZONI
e
ROBERTO MESSA

Illustrazioni di
VALERIO FALCONE

LE DUE TORRI

Indice

<i>Il Regno degli Scacchi</i>	7	Esercizi sulla notazione algebrica	48
Il Campo di Battaglia	13	La forza dell'esercito	49
Esercizi con la scacchiera	14	Esercizi sul valore dei pezzi	50
Il Re	17	L'arrocco	51
Esercizi con il Re	18	Esercizi sull'arrocco	52
La Torre	19	La Patta	53
Esercizi con la Torre	20	Esercizi sulla Patta	54
L'Alfiere	21	<i>Le origini degli Scacchi</i>	55
Esercizi con l'Alfiere	22	Il Re fifone	57
La Regina	23	La difesa	58
Esercizi con la Regina	24	Il Torneo	59
Il Cavallo	25	<i>Scacco quiz N. 1</i>	61
Esercizi con il Cavallo	26	Scacco Matto in due mosse	62
Il pedone	27	Esercizi sullo Scacco Matto in due mosse	63
Esercizi con il pedone	28	La Principessa Margherita	67
La cattura	29	Il torneo dei piccoli	68
Esercizi sulla cattura	30	<i>I bambini e gli Scacchi</i>	70
Lo Scacco al Re	32	Scacchi matti fantasma	73
Esercizi sullo Scacco al Re	33	L'inchiodatura	75
Lo Scacco di scoperta	34	Esercizi sull'inchiodatura	76
Esercizi sullo Scacco di scoperta	35	<i>Scacco quiz N. 2</i>	77
Lo Scacco Matto	36	Il Mago del Castello	78
Esercizi sullo Scacco Matto di Torre	37	Esercizi Scaccopazzi	79
Esercizi sullo Scacco Matto di Alfiere	38	<i>Scacco quiz N. 3</i>	80
Esercizi sullo Scacco Matto di Regina	39	<i>Un Cavaliere degli Scacchi</i>	81
Esercizi sullo Scacco Matto di Cavallo	40	La Missione nel Bosco	82
Esercizi sullo Scacco Matto di Pedone	41	Scacco Matto in tre mosse	84
<i>La Sconfitta</i>	42	Esercizi sullo Scacco Matto in tre mosse	85
Esercizi sullo Scacco Matto in una mossa	43	Soluzioni	89
Esercizi sullo Scacco Matto di scoperta	46	Glossario	97
Il linguaggio militare	47	<i>I Segreti del Cavaliere della Mezza Luna</i>	99

IL REGNO DEGLI SCACCHI

A di là del grande lago, oltre i monti sempre innevati in un paese modesto ma orgoglioso delle sue piccole case color miele, con i tetti a punta e nate e cresciute una appoggiata all'altra, troneggia un gigantesco castello dall'aspetto severo e misterioso.

Disposte intorno a un corpo centrale di spesse mura, quattro snelle torri merlate svettano nel cielo, rivaleggiando in altezza con il campanile dell'antica abbazia.

Sul massiccio portone c'è un cartello, abbondantemente invecchiato, con l'orario delle visite, ma nessuno in paese ha mai visto anima viva bussare o dare qualche segno di voler entrare.

Ugualmente nessuno mai ha dichiarato di lavorare dentro quella enorme costruzione, che avrebbe senza dubbio bisogno di pulizie, di restauri, di ramazzare le ragnatele e di tagliare l'erba del prato inselvaticito.

Ma qualcuno in paese sa, anche se sta attento a non rivelare il segreto. Qualcuno infatti è consapevole che nella giornata del solstizio d'inverno, il giorno più corto dell'anno, all'imbrunire, quando i paesani rientrano nelle umili case per la cena e il riposo, alcune persone zitte zitte, tra voli di grassi pipistrelli seccati per il disturbo inconsueto, penetrano nel castello attraverso una fenditura nascosta dall'edera fitta.

Sono uomini, donne e bambini dagli sguardi sfuggenti. Indossano larghi mantelli scuri con cappucci capovolti sulla schiena e stivali con le fibbie del colore dell'argento. Portano con sé una tavo-

letta di legno e delle scatolette che tintinnano ad ogni brusco movimento, intonando un canto corale con il vento gelido del nord.

Chi mai saranno?

Che cosa faranno?

Se vuoi saperlo entra anche tu nell'enigmatico maniero. Oltrepassa le antiche mura, segui un lungo portico ad archi, sali una scalinata di marmo bianco, apri una porta cigolante e ti troverai in un accogliente e sontuoso salone: il vero cuore del castello!

Alla luce delle lampade a petrolio vedrai stendardi appesi al soffitto, tappeti preziosi sul pavimento, alle pareti arazzi con scene vivaci per quanto scolorite e una serie di scudi dipinti che possono aiutarti a decifrare alcuni segreti.

Poi, in fondo alla sala vicino ad un grande camino di pietra troverai i misteriosi personaggi seduti su alcune panche e intorno a una dozzina di tavoli.

Su, coraggio! Entra!

“Per mille draghi, ti ho visto! Benvenuto ragazzo, non avere paura di noi. Siamo i soldati della pace, i leggendari Cavalieri del Re degli Scacchi.

Ci riuniamo in questa fortezza in una notte molto speciale, la più lunga dell'anno per nominare nuovi cavalieri.

Sarai forse sorpreso della nostra prudenza e segretezza, ma abbiamo come avversari i Cavalieri del Male, i Signori della Guerra che vogliono ostacolare i nostri progetti.

Ognuno di noi porta come armi una scacchiera ed una scatola contenente trentadue statue finemente scolpite.

Tu hai un viso onesto e, se sei arrivato fin qui, sei ricco di spirito di avventura. Ti voglio quindi spiegare il nostro piano segreto.

Il nostro ordine cavalleresco è nato con l'idea di promuovere il millenario gioco degli Scacchi in ogni parte del mondo e fare in modo che esso possa sostituirsi alle guerre sanguinose che portano lutti, distruzioni e disperazioni. Vogliamo costruire un Regno meraviglioso e pacifico, dove le leggi obbediscano solo alla ragione.

Gli Scacchi non sono solo uno sport e un avvincente gioco, sono anche cultura e un linguaggio universale che insegna il valore della lealtà, dell'amicizia, del sacrificio e della convivenza civile. È una battaglia che si combatte con il pensiero.

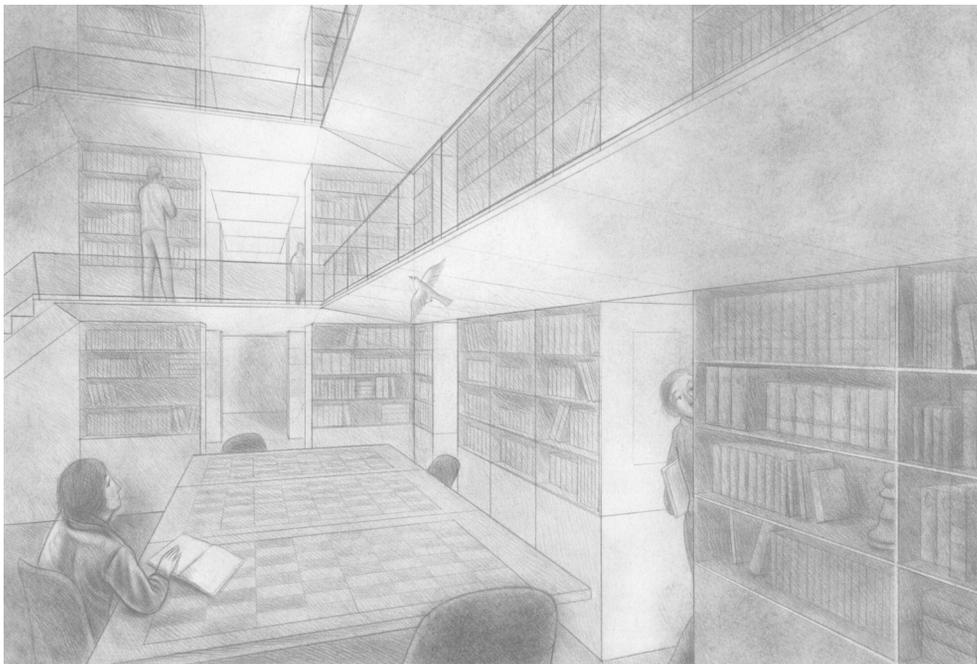
Il nostro è un sogno ambizioso, ma crediamo di poterlo tradurre in realtà con il contributo creativo dei bambini come te.

La felicità è possibile: possiamo conquistarla. Non può l'ignoranza dominare sulle intelligenze e sull'amore.

Tu conosci le regole degli Scacchi?

Hai letto il libro Il Castello degli Scacchi?

Hai cervello? Hai fantasia? Sei coraggioso? Vuoi aiutarci in questa missione di civiltà e far parte della nostra compagnia?



Se accetti, avrai il compito di portare in ogni luogo parole di pace e di insegnare ad ogni persona che incontrerai il nobile gioco degli Scacchi: l'unica guerra che non fa male a nessuno.

Dovrai affrontare cavalieri nemici, stravaganti maghi, perfide streghe, fantasmi e draghi sputafuoco. Ma se ti batterai con coraggio e intelligenza e riuscirai a diffondere gli ideali alti e belli, patrimonio del gioco più affascinante escogitato dall'uomo, sarai ricordato come il cavaliere più valoroso e i cantastorie narreranno nelle loro canzoni le tue gesta.

Sei pronto? Innanzitutto devi seguire i nostri addestramenti e allenarti con buona volontà.

Volta pagina, inizia l'avventura!



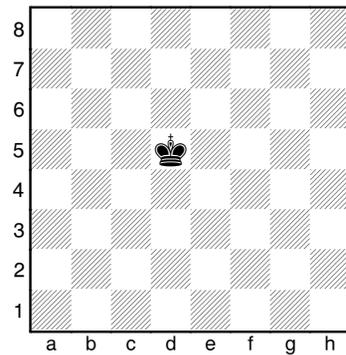
IL RE

Un buon giocatore di scacchi deve sempre rivolgere lo sguardo al proprio Re per evitare che venga improvvisamente attaccato da forze nemiche, ma anche al Re avversario per organizzare una strategia che consenta di catturarlo.

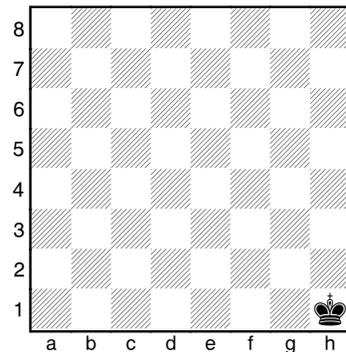


Il Re è il pezzo più importante e la sua cattura determina la conclusione della guerra. Comprenderai quindi l'importanza di saper muovere con saggezza Sua Maestà ricordando che all'inizio della partita conviene mantenerlo all'interno del suo castello, mentre nel finale di partita devi farlo combattere in ogni parte della scacchiera.

Ora allenati a muovere il Re per essere pronto a farlo fuggire o a farlo attaccare in modo efficace, nonostante la sua lentezza di movimento.



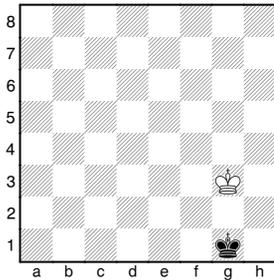
In quante case può andare il Re nero?



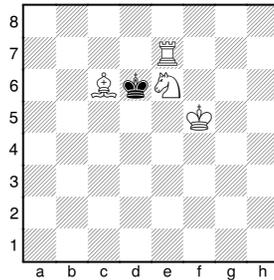
E ora, in quante case può andare?

*Risposte:
8 nella prima scacchiera, 3 nella seconda.*

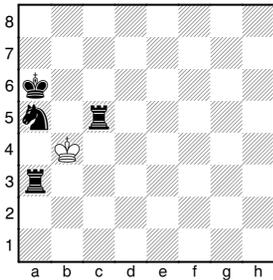
ESERCIZI CON IL RE



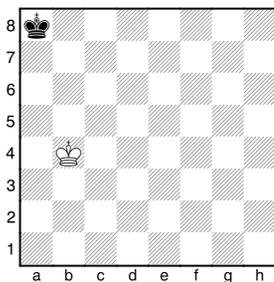
19 › In quante case può andare il Re bianco?



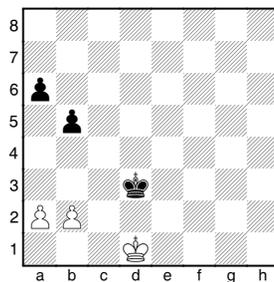
20 › Quali pezzi può catturare il Re nero?



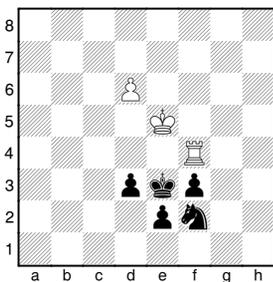
21 › Quali pezzi può catturare il Re bianco?



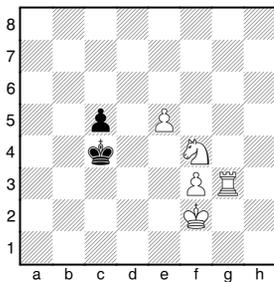
22 › In quali case può andare il Re nero?



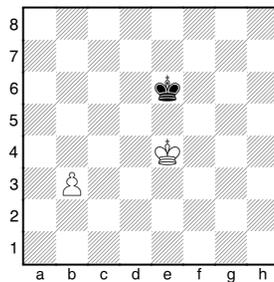
23 › In quali case può andare il Re bianco?



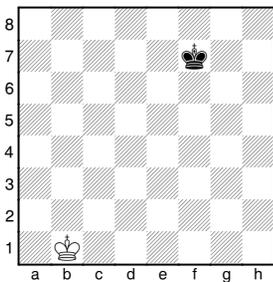
24 › In quali case può andare il Re nero?



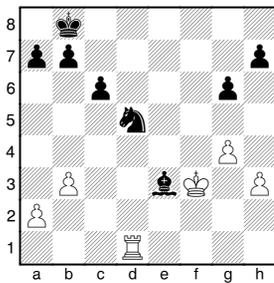
25 › Quali case deve percorrere il Re bianco per arrivare in b6?



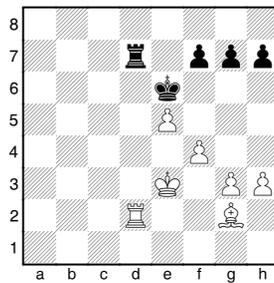
26 › Con quali mosse il Re nero può catturare il pedone bianco?



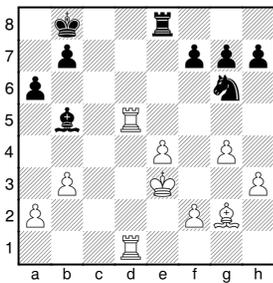
27 › Muove prima il Bianco, poi il Nero, chi arriva in b7?



28 › Il Re bianco può catturare l'Alfiere nero?



29 › In quali case può andare il Re nero?

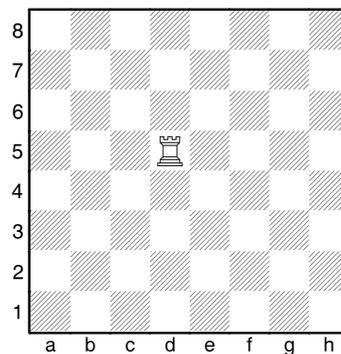


30 › In quali case può andare il Re bianco?

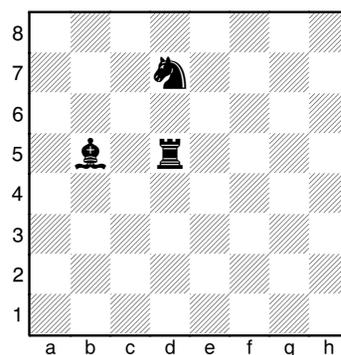
LA TORRE

*M*isteriosa e possente: la Torre. Se il percorso non presenta ostacoli, essa ha la capacità di arrivare in qualunque casa della scacchiera in una o due mosse.

Valida sia in attacco che in difesa, su una scacchiera vuota la Torre controlla 14 case. Ricordati di non portarla in gioco frettolosamente all'inizio della partita, perché di solito conviene prima portare in gioco i Cavalli e gli Alfieri.



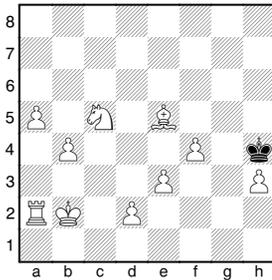
Conta e contrassegna con una crocetta le case controllate dalla Torre bianca



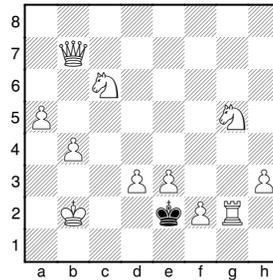
Conta e contrassegna con una crocetta le case in cui può muovere la Torre nera

*Risposte:
14 nella prima scacchiera, 10 nella seconda.*

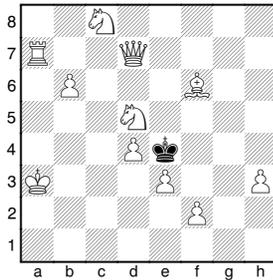
ESERCIZI CON LA TORRE



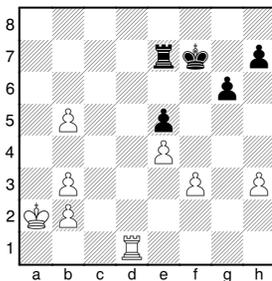
31 › Porta la Torre bianca in b5 nel minor numero di mosse



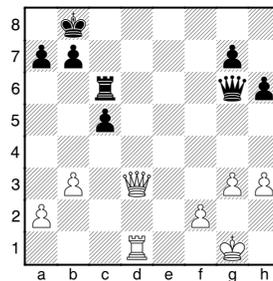
32 › Porta la Torre bianca in d5 nel minor numero di mosse



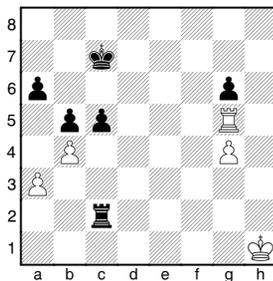
33 › Porta la Torre bianca in g7 nel minor numero di mosse



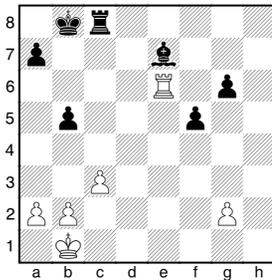
34 › Tra quante mosse possibili può scegliere la Torre nera?



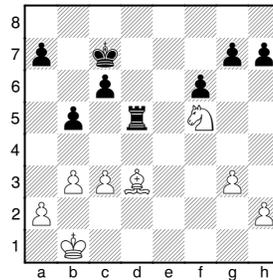
35 › Tra quante mosse possibili può scegliere la Torre nera?



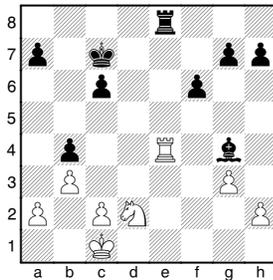
36 › Tra quante mosse possibili può scegliere la Torre nera?



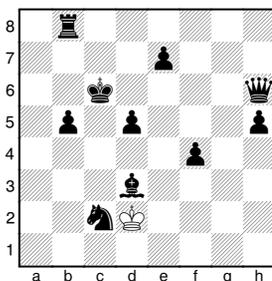
37 › Quali pezzi neri può catturare la Torre bianca?



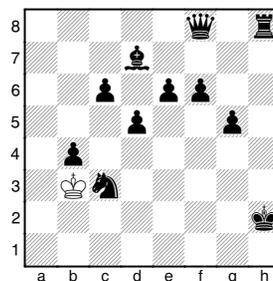
38 › Quali pezzi bianchi può catturare la Torre nera?



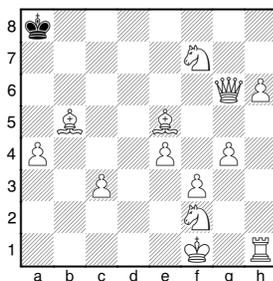
39 › Quali pezzi neri può catturare la Torre bianca?



40 › Quante mosse servono alla Torre nera per andare in b4?

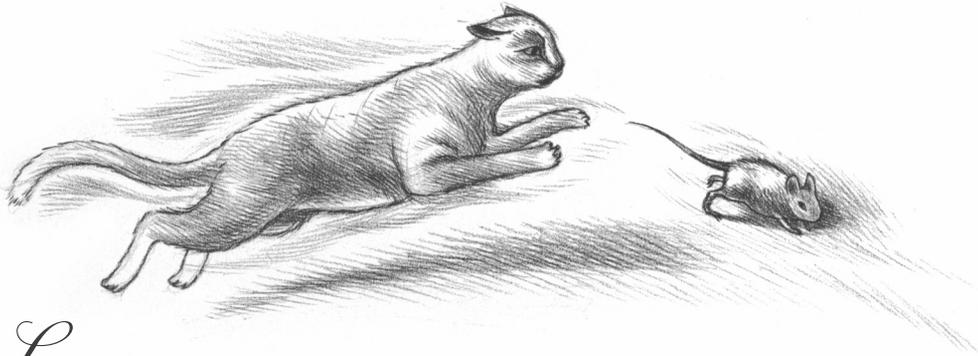


41 › Trova il percorso più breve per portare la Torre nera in a8



42 › La Torre bianca può raggiungere c2 in 6 mosse?

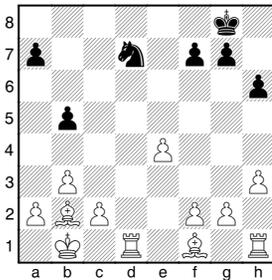
LA CATTURA



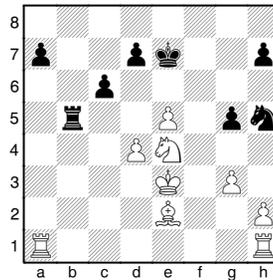
La battaglia degli scacchi è avvincente: è fatta di attacchi, difese, agguati, inseguimenti e duelli, a colpi di astuzia e di intelligenza.

È importante indebolire l'esercito avversario catturando i suoi combattenti.

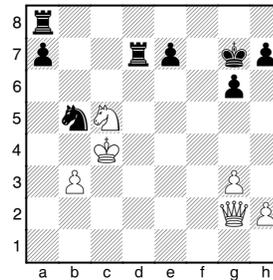
ESERCIZI SULLA CATTURA



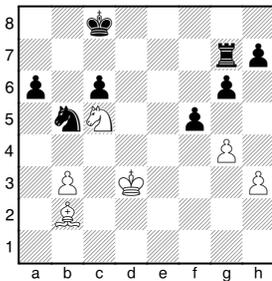
91 › Muove il Bianco, quali pezzi avversari può catturare?



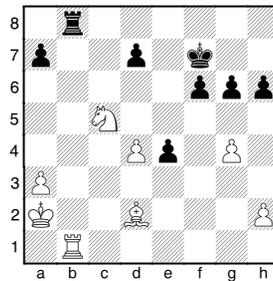
92 › Muove il Bianco, quali pezzi avversari può catturare?



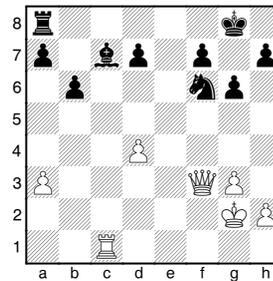
93 › Muove il Bianco, quali pezzi avversari può catturare?



94 › Muove il Bianco, quali pezzi avversari può catturare?



95 › Muove il Bianco, quali pezzi avversari può catturare?



96 › Muove il Bianco, quali pezzi avversari può catturare?

LA SCONFITTA

Ascolta ragazzo, nessuno è invincibile e anche i più forti campioni hanno perso centinaia di partite. La vittoria è solo uno dei tre risultati possibili, è inevitabile che perderai di tanto in tanto.

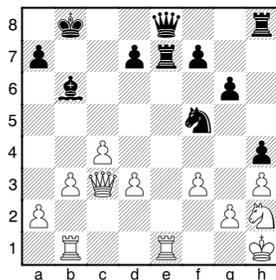
Un vero Cavaliere degli Scacchi sa accettare la sconfitta con dignità e senza scoraggiarsi, perché sa che essa è un'occasione per apprendere nuovi insegnamenti per le sfide future. Un Cavaliere degli Scacchi sa che le guerre sono fatte da tante battaglie e dopo una sconfitta lui è pronto a ripartire e a combattere più forte di prima. Se un giorno sarai perdente, complimentati con l'avversario, stringi sorridendo la sua mano e invitalo ad analizzare insieme la partita. Non arrabbiarti, non cercare giustificazioni, ma cerca di capire dove hai sbagliato.

Comportandoti in questo modo sarai rispettato da tutti e, quello che più conta, rispetterai te stesso. Ascolta anche i seguenti consigli:

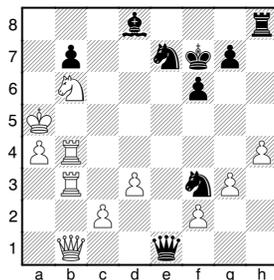
- nessuno è mai nato maestro, per diventarlo sono necessari anni di studi, di sconfitte e di amore per il Gioco degli Scacchi;*
- comportati sempre con cavalleria, coraggio ed entusiasmo;*
- una sfida deve iniziare e terminare sempre con una stretta di mano;*
- si può essere più bravi di molti, ma non di tutti;*
- la tua peggior nemica è l'impazienza;*
- gli Scacchi insegnano la pazienza, l'onore, la lealtà e il rispetto per l'avversario.*



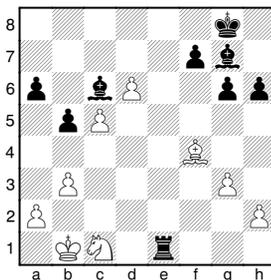
SCACCO MATTO IN UNA MOSSA



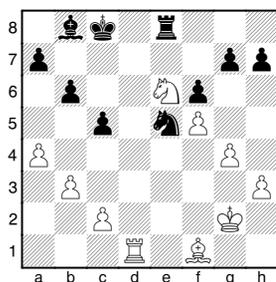
193 › Il Nero muove e dà Scacco Matto



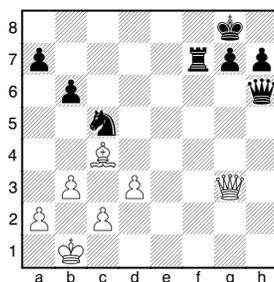
194 › Il Nero muove e dà Scacco Matto



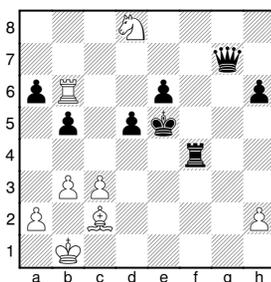
195 › Il Nero muove e dà Scacco Matto



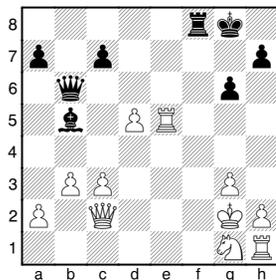
196 › Il Bianco muove e dà Scacco Matto



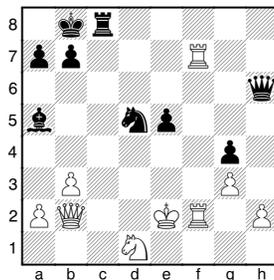
197 › Il Bianco muove e dà Scacco Matto



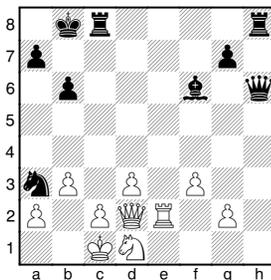
198 › Il Bianco muove e dà Scacco Matto



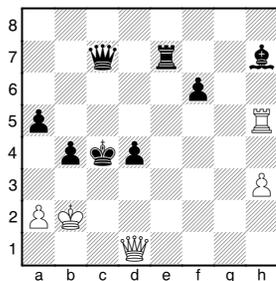
199 › Il Nero muove e dà Scacco Matto



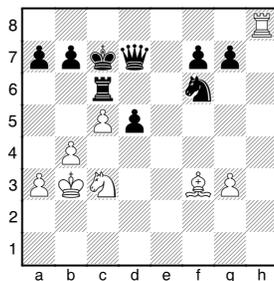
200 › Il Nero muove e dà Scacco Matto



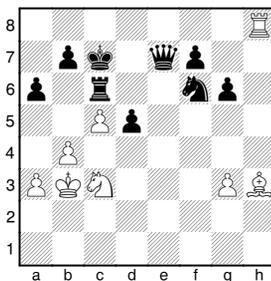
201 › Il Nero muove e dà Scacco Matto



202 › Il Bianco muove e dà Scacco Matto



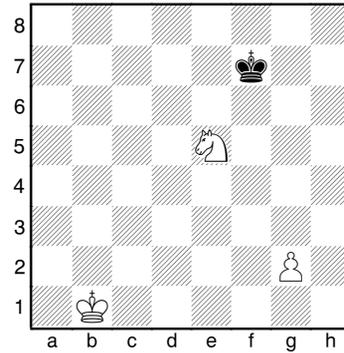
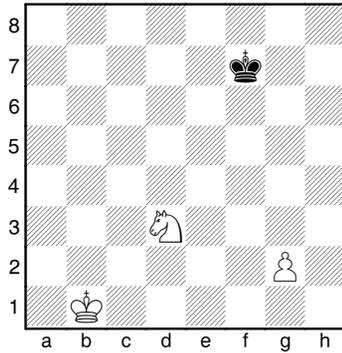
203 › Il Bianco muove e dà Scacco Matto



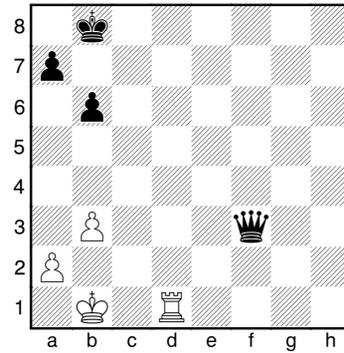
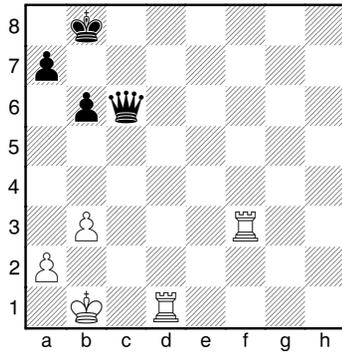
204 › Il Bianco muove e dà Scacco Matto

IL LINGUAGGIO MILITARE

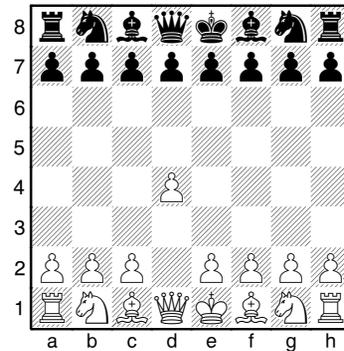
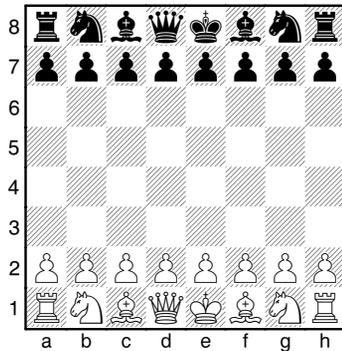
Un comandante deve poter impartire ordini alle sue truppe in maniera rapida ed efficace. Perciò devi prendere confidenza con la notazione algebrica che è la lingua ufficiale del Regno degli Scacchi.



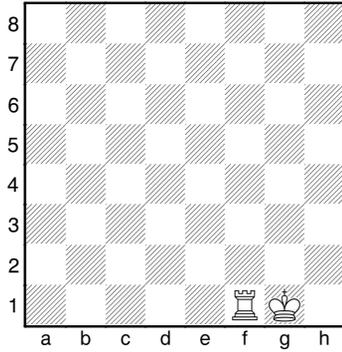
Secondo la notazione algebrica, questa mossa si scrive: 1. Ce5+ (oppure, nei libri: 1. ♖e5+)



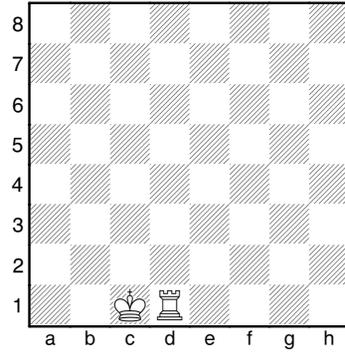
Questa mossa si scrive: 1...Dxf3 (nei libri: 1...♕xf3)



Questa mossa si scrive: 1. d4

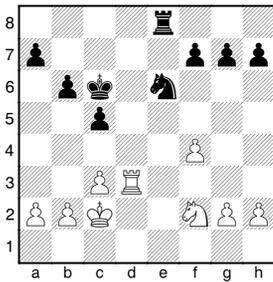


L'arrocco corto si scrive: 0-0

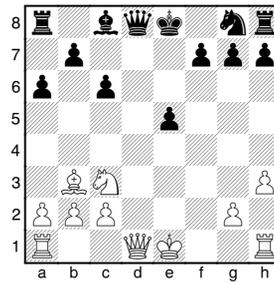


L'arrocco lungo si scrive: 0-0-0

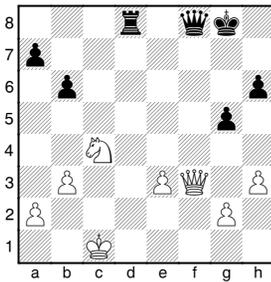
ESERCIZI SULLA NOTAZIONE ALGEBRICA



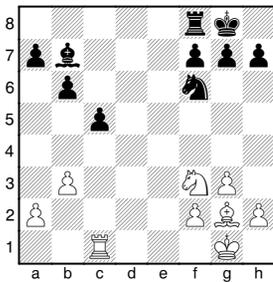
238 › Il Cavallo nero cattura il pedone bianco - Scrivi la mossa secondo la notazione algebrica



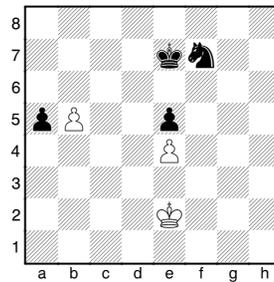
239 › L'Alfiere bianco cattura il pedone in f7 - Scrivi la mossa secondo la notazione algebrica



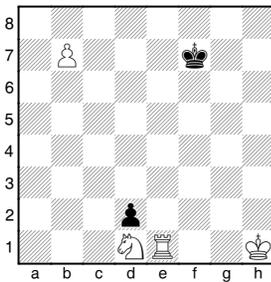
240 › Il Nero muove e cambia le Regine - Scrivi la mossa del Nero e la risposta del Bianco



241 › Il Nero cambia l' ♔ b7 con il ♞ f3 - Scrivi la mossa del Nero e la risposta del Bianco



242 › Il Bianco avanza il ♗ b5, il Nero risponde avanzando ♟ a5
Scrivi entrambe le mosse



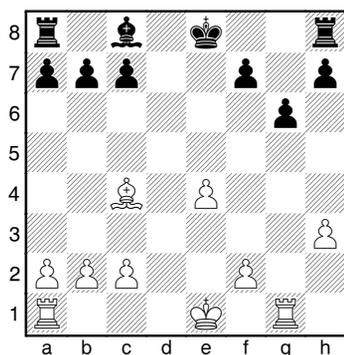
243 › Il Bianco promuove a Donna, il Nero fa altrettanto
Scrivi entrambe le mosse

L'ARROCCO

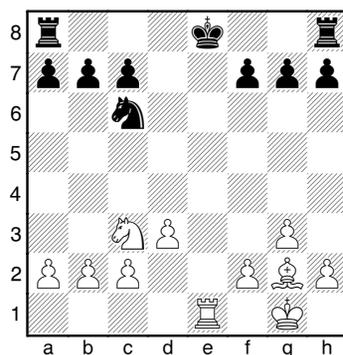
L'arrocco è una mossa speciale che abbiamo già visto. È speciale perché permette di muovere contemporaneamente il Re, di due passi, e una Torre che per l'occasione può addirittura saltare. Lo scopo è di mettere il Re in una posizione più riparata e di attivare la Torre.

Bisogna ricordare che l'arrocco non si può fare se: 1) il Re o la Torre interessata all'arrocco hanno già effettuato un'altra mossa; 2) il Re è sotto Scacco o lo sarà durante la manovra di arrocco o sulla casa d'arrivo; 3) vi sono pezzi amici o avversari tra il Re e la Torre interessata.

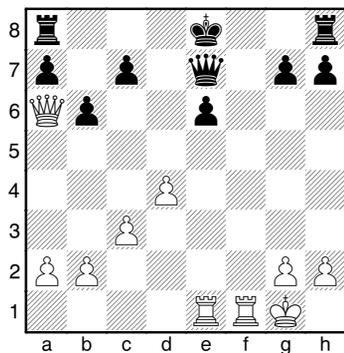
Quando in una partita si decide di fare l'arrocco, bisogna ricordare di muovere prima il Re e poi la Torre.



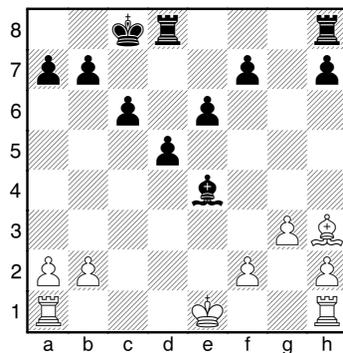
Il Bianco può fare l'arrocco lungo, il Nero può fare l'arrocco corto



Il Nero non può arroccare perché il suo Re si trova sotto Scacco

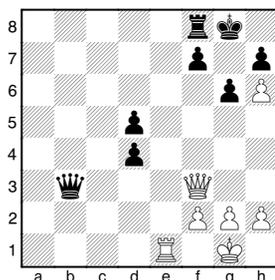


Il Nero non può fare l'arrocco lungo, perché il suo Re finirebbe sotto Scacco (in c8) e non può fare l'arrocco corto perché la casa di passaggio f8 è controllata dalla Torre bianca

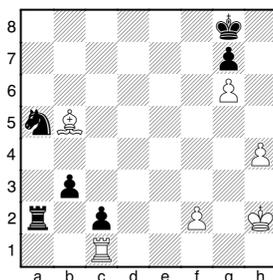


Il Bianco può fare sia l'arrocco corto che l'arrocco lungo, perché il suo Re non deve passare su case controllate dall'avversario (l'attacco del Nero su b1 e h1 non conta)

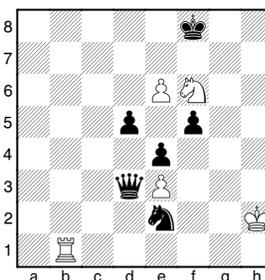
SCACCO MATTO IN DUE MOSSE



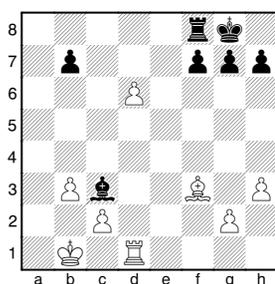
298 › Il Bianco minaccia Scacco Matto con la Regina



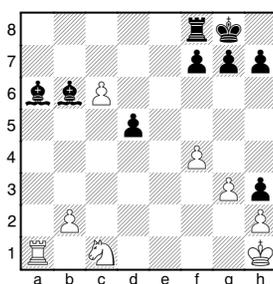
299 › Il Bianco minaccia Scacco Matto con la Torre



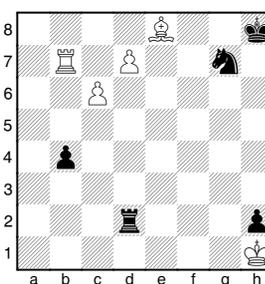
300 › Il Bianco minaccia Scacco Matto con la Torre



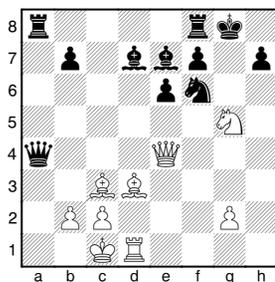
301 › Il Nero minaccia Scacco Matto con la Torre



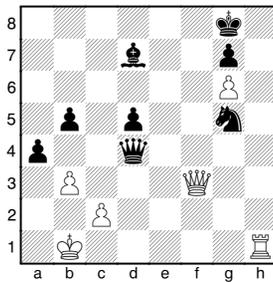
302 › Il Nero minaccia Scacco Matto con l'Alfiere



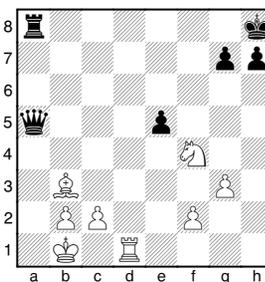
303 › Il Nero minaccia Scacco Matto con il Cavallo



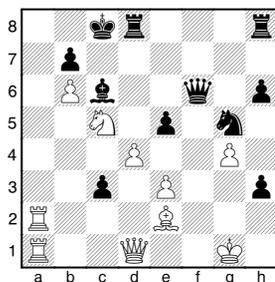
304 › Per dare Scacco Matto il Bianco sacrifica la Regina



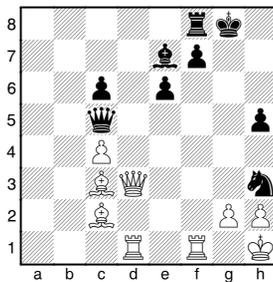
305 › Per dare Scacco Matto il Bianco sacrifica la Torre



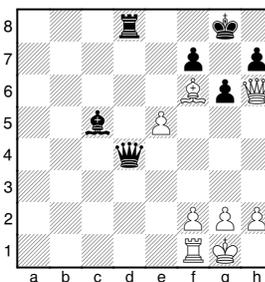
306 › Per dare Scacco Matto il Bianco sacrifica il Cavallo



307 › Per dare Scacco Matto il Nero sacrifica un pedone

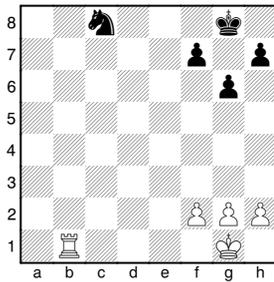


308 › Per dare Scacco Matto il Nero sacrifica la Regina

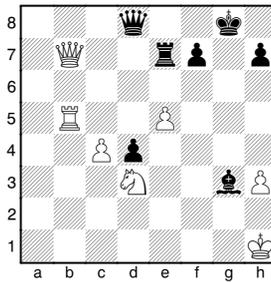


309 › Per dare Scacco Matto il Nero sacrifica la Regina

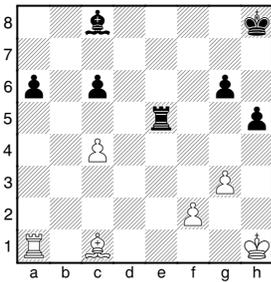
ESERCIZI SULL'INCHIODATURA



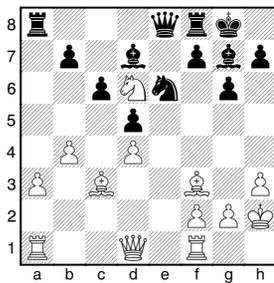
377 › Il Bianco muove e inchioda il Cavallo nero



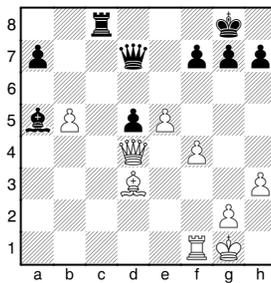
378 › Il Bianco muove e inchioda l'Alfiere nero



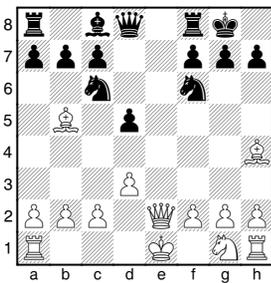
379 › Il Bianco muove e inchioda la Torre nera



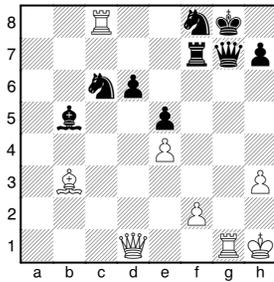
380 › Il Nero muove e inchioda il Cavallo bianco



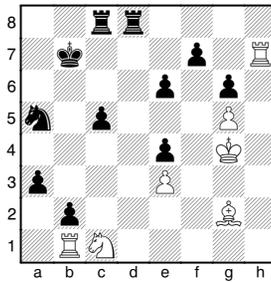
381 › Il Nero muove e inchioda la Donna bianca



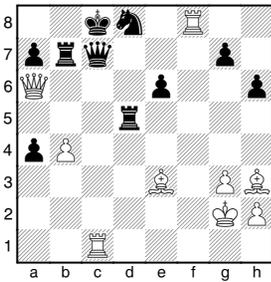
382 › Il Nero muove e inchioda la Donna bianca



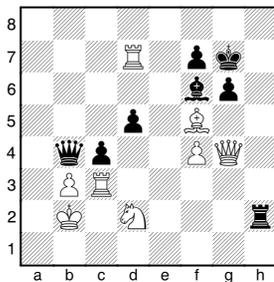
383 › Quanti pezzi neri sono inchiodati?



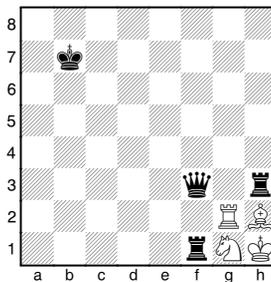
384 › Quanti pedoni neri sono inchiodati?



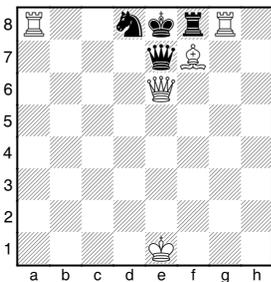
385 › Quanti pezzi o pedoni neri sono inchiodati?



386 › Quanti pezzi o pedoni bianchi o neri sono inchiodati?



387 › Mossa al Bianco, il suo Re è spacciato?



388 › Mossa al Nero, il suo Re è spacciato?

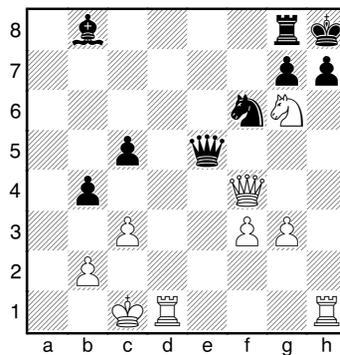
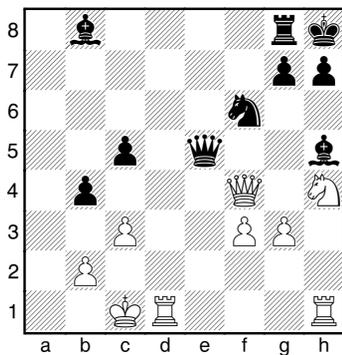
IL MAGO DEL CASTELLO

*H*ai mai conosciuto dei veri maghi? Sono persone stravaganti e straordinarie. Di solito indossano larghi mantelli vivacemente colorati e un grande cappello stellato a punta. Esperti di stregoneria e di drago-
logia, studiano il cielo notturno per indovinare il futuro.

*O*gni castello che si rispetti ha un suo proprio mago, che pronunciando formule arcane accompagnate da gesti precisi della sua bacchetta esercita l'arte della magia.

*I*l mago del Castello degli Scacchi si chiama Scaccopazzo e utilizza la magia anche nell'arte degli scacchi, lanciando incantesimi che producono combinazioni scacchistiche strabilianti.

*P*er risolvere gli esercizi Scaccopazzi potrai far sparire un pezzo bianco o nero, pronunciando la parola magica *Abrascacco*, e in questo modo vincere diventerà più facile!



Esempio: il Bianco pronuncia la parola magica *Abrascacco* e fa sparire l'Alfiere in h5 dopodiché vincerà con ♖g6 Scacco Matto