

# SCACCHI SPRINT

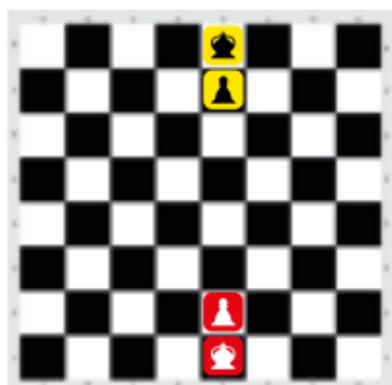
**Età:** 8-99  
**Giocatori:** 2  
**Durata:** 30 minuti  
**Un gioco di:**  
*Gabriele Miceli*

**Contenuto:** 1 scacchiera; 18 tessere-pezzo; 16 tessere pedone; 2 clessidre; Scheda *Movimento dei pezzi*; Scheda *Mosse speciali*

Scacchi sprint è la versione didattica e semplificata degli scacchi classici.

## Preparazione

Si compone la scacchiera e si dispone su un piano di gioco. Ogni giocatore prende due tessere pedone e la tessera Re del proprio colore. Si tiene in mano una



tessera pedone e si dispongono i due Re nella posizione iniziale classica degli scacchi. Si posiziona un pedone sulla casa di fronte al Re. Poi ogni giocatore riunisce in un mazzetto unico e mescola le proprie tessere pedone

rimaste (6) e le tessere pezzo rimaste (7) lasciando nella scatola la carta Regina aggiuntiva, che viene utilizzata in caso di promozione di un pedone (vedi mosse speciali). Ogni giocatore tiene il mazzetto coperto, a portata di mano, e prende una clessidra.

## Svolgimento

Il giocatore Bianco gira la sua clessidra, pesca una tessera dal suo mazzo e la tiene in mano senza farla vedere. Nel tempo della sua clessidra, può scegliere di muovere un elemento già presente sulla scacchiera oppure piazzare sulla scacchiera una delle sue tessere (una è sicuramente un pedone). Può piazzare i pedoni in qualunque casa libera dalla seconda traversa alla quarta e i pezzi in una qualsiasi casa libera nella sua metà campo, quindi dalla prima alla quarta traversa. I pedoni possono anche essere piazzati sulla stessa colonna di uno già presente, il cosiddetto pedone doppiato.

Appena il Bianco ha giocato la sua mossa è il turno del Nero che gira la sua clessidra, pesca una carta,

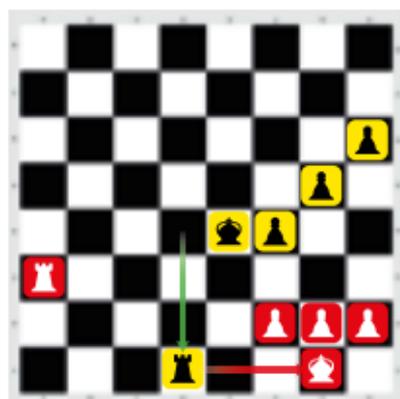
decide se giocare una carta che ha in mano oppure spostare un elemento già presente sulla scacchiera. Appena il Nero fa la sua mossa consideriamo terminato il primo turno di gioco. All'inizio del gioco il piazzamento sulla scacchiera di un nuovo pezzo/pedone pare la scelta più ovvia. Dopo alcuni turni però questa scelta non è più così ovvia e questo aumenta la componente strategica. **ATTENZIONE:** gli Alfieri dovranno essere piazzati uno su casa scura ed uno su casa chiara. Se, per fare un esempio, il giocatore bianco pesca una tessera Alfieri e la gioca su una casa chiara, quando pescherà la seconda tessera Alfieri, questa dovrà essere posizionata per forza su una casa scura. La Regina, che è il pezzo più forte dell'esercito, non può essere piazzata sulla scacchiera prima dell'ottavo turno, così da evitare che da sola squilibri la partita.

### **Obiettivo del gioco e fine della partita**

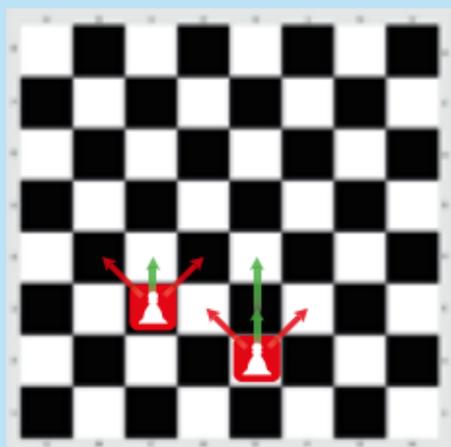
L'obiettivo del gioco è quello di dare *scacco matto* al Re avversario. Si definisce *scacco matto* quando il Re avversario si trova minacciato (sotto scacco) e, qualunque sia la sua prossima mossa, gli sarebbe comunque impossibile sfuggire alla cattura.

*Che succede se un giocatore dà scacco al Re?*

L'altro giocatore, prima di fare qualsiasi cosa, pesca comunque la sua carta e poi potrà decidere come rispondere allo scacco avversario. Può quindi interferire con la minaccia giocando una tessera sulla scacchiera, oppure muovere un pedone/pezzo già presente sulla scacchiera o muovere il Re. Come negli scacchi classici, ove possibile, i giocatori possono arroccare (vedi Arrocco). Se il giocatore non può attuare nessuna di queste difese, si ha lo *scacco matto*: il Re non viene materialmente catturato e tolto dalla scacchiera, ma la partita viene semplicemente dichiarata vinta dal giocatore che ha dato lo scacco matto.



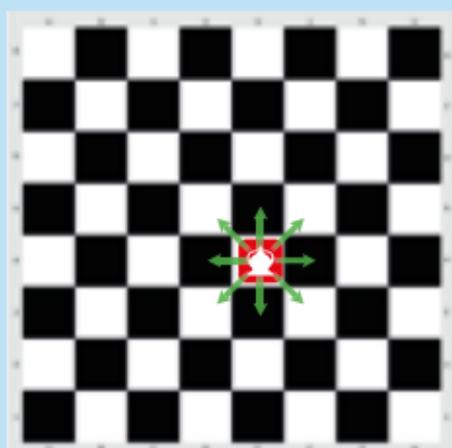
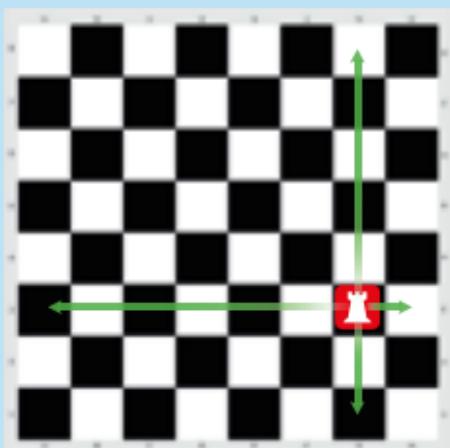
# MOVIMENTO DEI PEZZI



**I Pedoni** hanno la particolarità di muoversi e di catturare in due modi diversi: si muovono solo in avanti e non possono tornare indietro, ma catturano in diagonale. I pedoni possono avanzare di una sola casa per volta

ma, se non si sono ancora mossi dalla loro casa di partenza, possono anche avanzare di due caselle. I pedoni catturano solo sulle case poste immediatamente davanti a loro in diagonale.

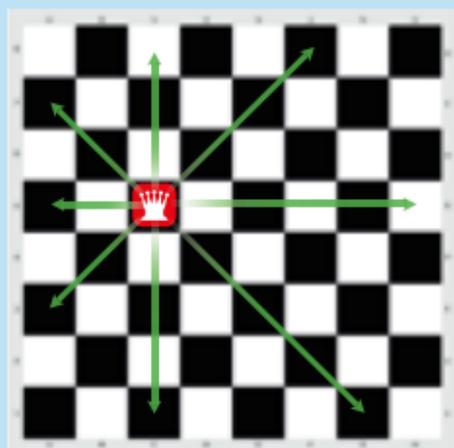
**Le Torri** sono pezzi molto forti. Si possono muovere di quante case vogliono ma solo in verticale ed orizzontale. Una Torre diventa sempre più forte man mano che si aprono colonne e traverse.



**Il Re** è il pezzo più importante e, quindi, va protetto perché la sua cattura determina la fine della partita. Quando molti dei pezzi sono stati scambiati e non ci sono più le regine in campo, assume sempre più

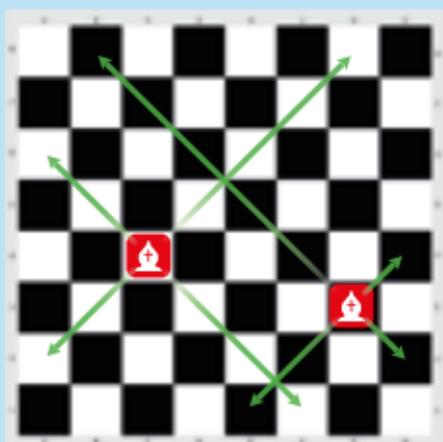
forza e addirittura nel finale di partita deve partecipare all'azione.

Può muoversi di una casa alla volta ma nelle 8 direzioni.

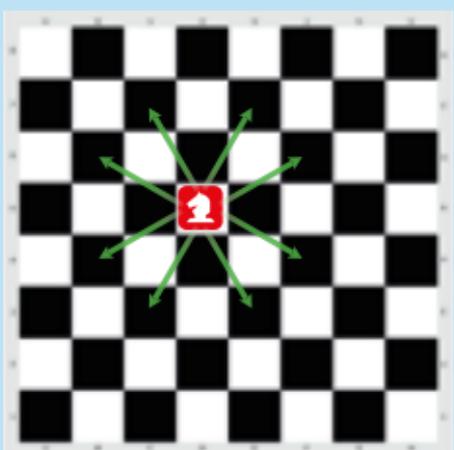


**La Regina** è il pezzo più forte. Può muoversi in qualsiasi direzione di quante case vuole. Non va portata all'attacco troppo in fretta perché può essere a sua volta presa di mira dagli attacchi avversari.

**Gli Alfieri** possono muoversi di quante case vogliono, sia avanti che indietro, ma solo in diagonale. Caratteristica degli Alfieri è che uno di loro si muove solo su case chiare, mentre l'altro solo su case scure.



Perdere l'Alfiere di un colore farà diminuire il nostro controllo sulle case di quel colore.



**I Cavalli** si muovono ad L. Una particolarità da notare è che un Cavallo partendo da una casa chiara arriverà sempre su una casa scura e viceversa. Il Cavallo può essere più forte dell'Alfiere perché, mentre i pedoni di

entrambi gli schieramenti bloccano il movimento degli Alfieri, i Cavalli possono saltarci sopra e trovare comunque dei movimenti interessanti.

# MOSSE SPECIALI E ALTRE REGOLE

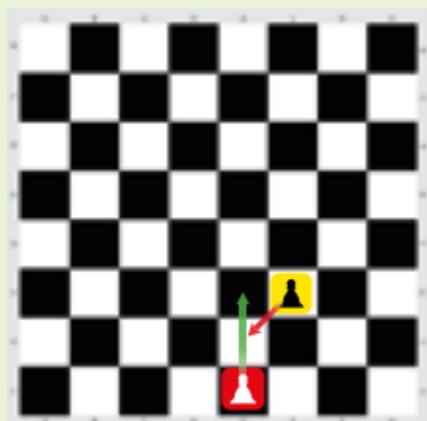
Negli scacchi classici i pezzi sono disposti sempre nella stessa posizione iniziale. Il giocatore con i pezzi bianchi muove sempre per primo. Poi sarà il Nero a fare la sua mossa; poi di nuovo il Bianco e poi ancora il Nero e così via fino alla fine della partita.



Di seguito descriviamo alcune mosse speciali.

**Promozione:** se un pedone raggiunge il lato opposto della scacchiera va a promozione e si trasforma in uno qualsiasi dei pezzi (generalmente la Regina), anche se già presente sulla scacchiera.

**Cattura En Passant:** se un pedone dalla sua casa di partenza muove di due case e così facendo si ferma accanto ad un pedone avversario (superando



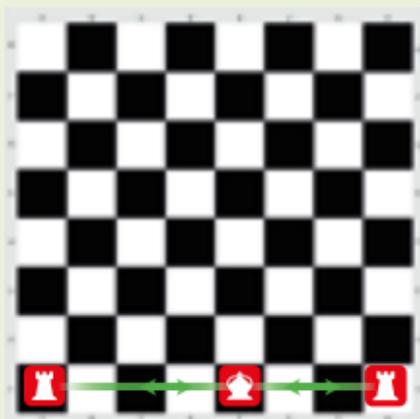
la casa sulla quale quest'ultimo avrebbe potuto catturarlo) l'altro pedone ha la possibilità di catturare comunque il primo pedone, mentre quest'ultimo gli passa accanto. Questa speciale cattura deve però essere effettuata

nel turno immediatamente successivo, dopo non sarà più possibile.

**Arrocco:** è una mossa speciale che coinvolge solo il Re e la Torre. Consente di realizzare due obiettivi importanti in un'unica mossa: portare il Re al sicuro e far uscire la Torre dall'angolo in cui si trova. Per poter giocare l'arrocco, però, devono essere soddisfatte delle condizioni:

1) Deve essere la prima mossa del Re;

- 2) Deve essere la prima mossa di quella Torre;
- 3) Non ci deve essere alcun pezzo tra il Re e la Torre;
- 4) Il Re non deve essere sotto scacco, né può attraversare una casa in cui si troverebbe sotto scacco.



Se tutte le condizioni sono rispettate allora l'arrocco si gioca spostando il proprio Re di due caselle di lato e spostando la Torre per posizionarla accanto al Re dal lato opposto. Il Re può arroccare corto o lungo. Se si sposta verso la Torre che ha più vicina si ha l'arrocco corto, mentre se si sposta attraversando la casa precedentemente occupata dalla Regina, si ha l'arrocco lungo. In entrambi i casi il Re si muove sempre di due case.

**Stallo:** si ha quando il giocatore a cui tocca muovere non può eseguire alcuna mossa legale ed il suo Re NON si trova sotto scacco. La partita viene dichiarata patta per Stallo e finisce in parità.

**Patta:** ci sono altre occasioni in cui una partita di scacchi si conclude con una patta:

1. I giocatori possono semplicemente accordarsi per la patta e smettere di giocare;
2. Non ci sono abbastanza pezzi sulla scacchiera per poter forzare lo scacco matto (per esempio: un Re ed un Cavallo contro un Re);
3. Un giocatore può dichiarare la patta nel momento in cui la medesima posizione si ripresenta sulla scacchiera per la terza volta (anche non consecutive);
4. Sono state giocate 50 mosse consecutive senza che uno dei due giocatori abbia spostato un pedone o catturato un pezzo.