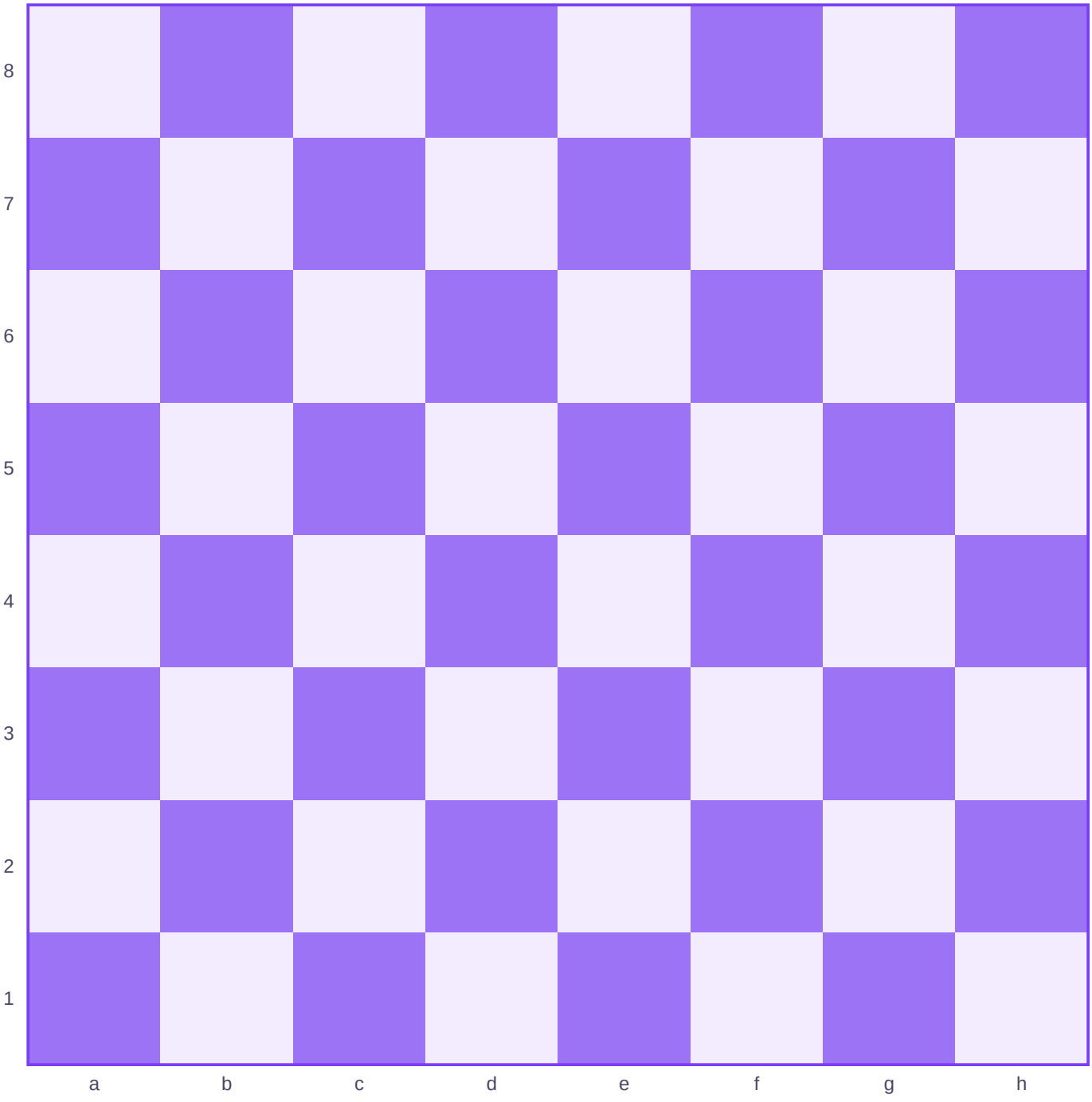
Scacchiera a colori

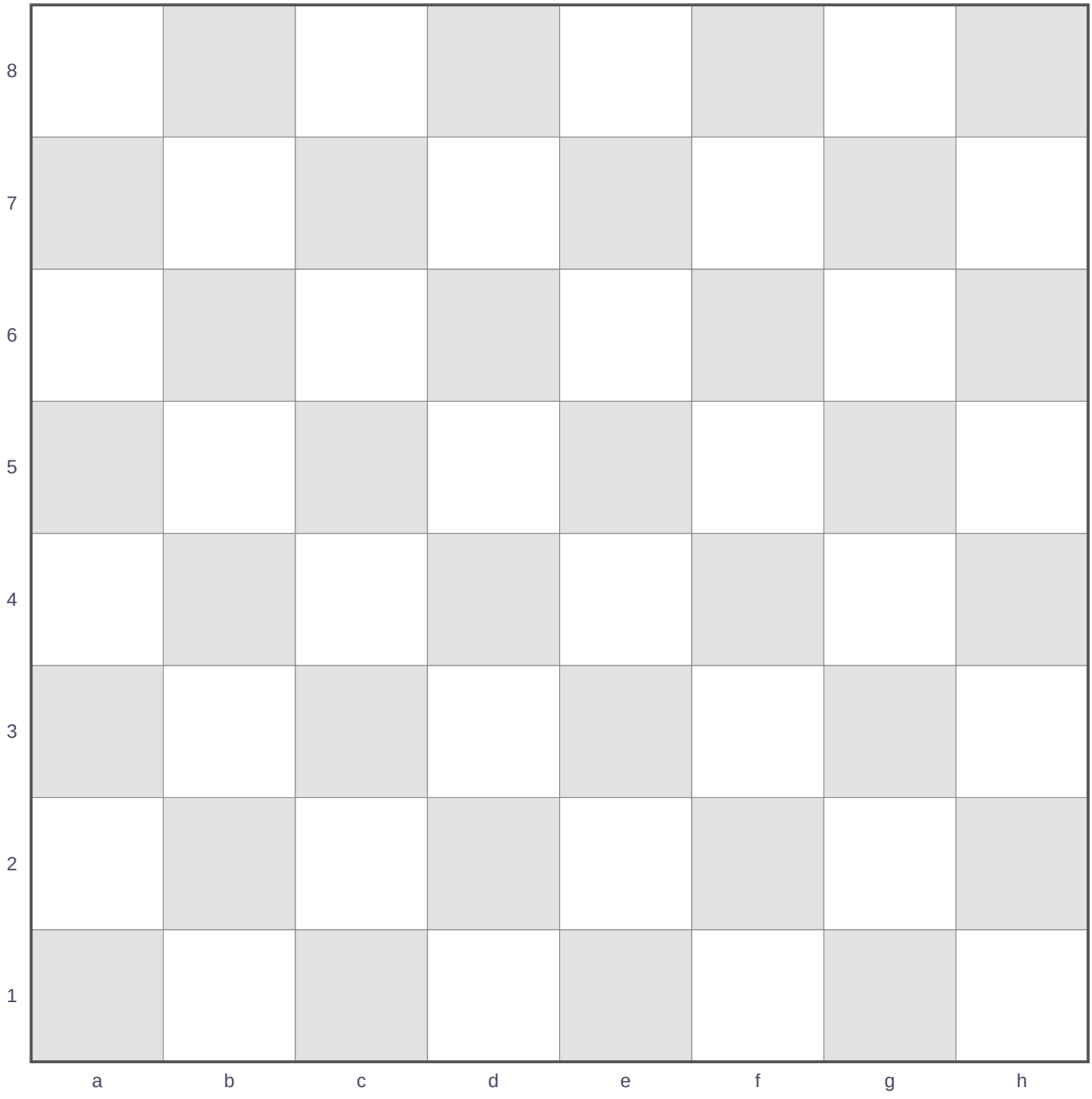
Stampala su un foglio A4: ogni casella misura 22 mm. La casella in basso a destra deve essere chiara.



Consiglio: incolla il foglio su un cartoncino e usa i pezzi da ritagliare delle pagine seguenti.

Scacchiera a risparmio di inchiostro

Stessa scacchiera, con le caselle scure in grigio chiaro: consuma pochissimo toner.

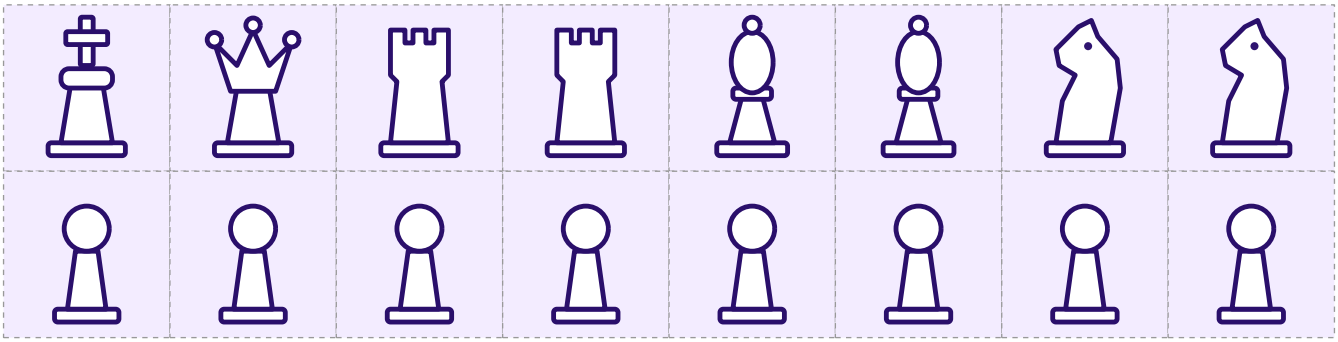


Controlla sempre che la casella in basso a destra (h1) sia chiara.

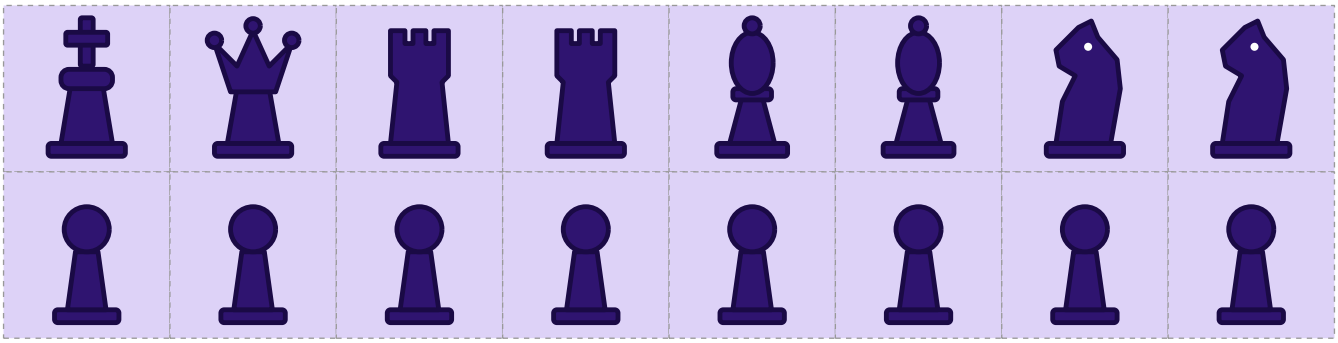
Pezzi da ritagliare

Ritaglia le caselle lungo le linee tratteggiate e incolla ogni pezzo su un cartoncino.

Pezzi bianchi (16)



Pezzi neri (16)



Ogni giocatore ha 8 pedoni, 2 torri, 2 cavalli, 2 alfieri, 1 donna e 1 re.

Le caselle hanno la stessa misura della scacchiera a pagina 1.

Le regole in breve

Il promemoria da tenere accanto alla scacchiera.

Scopo

Dare **scacco matto**: attaccare il re avversario in modo che non possa più salvarsi. Il bianco muove per primo, poi si gioca a turno, una mossa a testa.

Come si muovono i pezzi

Pedone: avanti di una casa (di due dalla casa di partenza), cattura in diagonale avanti. **Torre:** in linea retta, in orizzontale o in verticale. **Alfiere:** in diagonale. **Cavallo:** a «L», salta gli altri pezzi. **Donna:** come torre e alfiere insieme. **Re:** di una casa in ogni direzione. Tutti, tranne il cavallo, non possono scavalcare altri pezzi.

Mosse speciali

Arrocco: il re si sposta di due case verso la torre e la torre lo scavalca. Si può fare solo se re e torre non si sono mai mossi, le case in mezzo sono libere e il re non è sotto scacco né passa o arriva su una casa attaccata. **En passant:** un pedone può catturare un pedone avversario appena avanzato di due case, ma solo subito dopo. **Promozione:** un pedone che arriva all'ultima traversa diventa donna, torre, alfiere o cavallo.

Scacco, matto e stallo

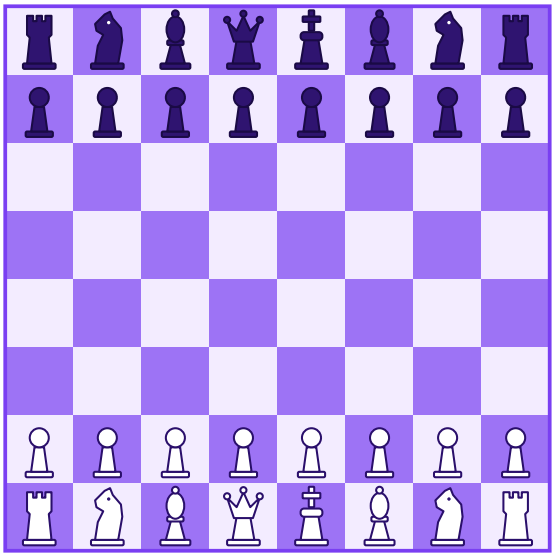
Il re sotto attacco è **sotto scacco** e deve essere salvato subito. Se non c'è modo di salvarlo è **scacco matto** e la partita finisce. Se chi deve muovere non ha mosse legali ma il re non è sotto scacco è **stallo**: patta.

Patta

Stallo, accordo tra i giocatori, tripla ripetizione della stessa posizione, 50 mosse per parte senza catture né mosse di pedone, materiale insufficiente per dare matto.

Valore dei pezzi (indicativo)

Pedone 1 · Cavallo 3 · Alfiere 3 · Torre 5 · Donna 9. Il re non si valuta: non si scambia mai.



Posizione iniziale: torri negli angoli, poi cavalli, alfieri, la donna sulla casella del suo colore e il re accanto. Davanti a tutti, i pedoni.